

# Når relationer kommer i spil

Om sociale bånds vilkår i Counter-strike-kulturen



**Speciale i sociologi - Aalborg Universitet**

**Af Martin Pallesen**

**Afleveret d. 9. maj 2011**

**Vejleder: Anja Jørgensen**



## **Speciale i sociologi**

### **Når relationer kommer i spil - Om sociale bånds vilkår i Counter-strike-kulturen**

Foråret 2011  
Afleveret d. 9. maj

**Martin Pallesen**

.....

Vejleder: Anja Jørgensen  
Antal ord: 34.988



**AALBORG UNIVERSITY**

## Summary

There is almost a tradition for fearing new technology and new media types, and concerning computers and the internet it has been no different. Especially criticized though, are the computer games. They have been more or less directly blamed for phenomenons like school shootings and general social isolation of adolescents. Do dedicated gamers actually discard their social life and replace it with virtual internet relations containing no real social value? This master's thesis will put focus on the sociality of the both popular and hated shooting game; Counter-strike, by asking the following question:

*In which way does the computer game Counter-strike contribute to the shaping of communities on the social micro level and what characterizes these communities in particular regarding the strength of social ties?*

Computer games are a unique type of media where the feedback process performed by the consumers, or the gamers, is the very meaning of product. Computer games are an interactive form of mediated entertainment. For network and/or internet based games the gamers doesn't only react to the output of the games but also to other players in the game. Counter-strike is such a network/internet game.

Counter-strike was released in 1999. It very soon got popular and people started to organize themselves in teams, encouraged by the form of the game.

In Counter-strike two teams are put up against each other; on one side are the terrorists and to oppose them there is the counter terrorist team. The game can revolve around different objectives depending on which 'map' you play on, but in today's competitive gaming the objective is almost always one, where the terrorist are to plant a bomb in a designated spot while the counter terrorist are either to prevent this from happening or to defuse the bomb.

The culture around Counter-strike is not only an online culture. Once in a while the gamers meet in large offline settings to compete over large prize money and computer hardware prizes as well. These events are referred to as LAN events – abbreviated from 'local area network' and can host over 500 contestants. The Counter-strike culture is therefore a kind of hybrid between an online and an offline culture.

To answer the research question I have conducted a series of interviews with Counter-strike players, some of them performed face to face and others have been done via online voice chat. Furthermore I will make use of written online conversations and so called blogs, to triangulate my conclusions. In order to guide the process of analyzing the collected data, I will draw from a number of sociological theorists. For starters I will use Mark Granovetter's model on tie strength, thereby using the dichotomy of weak and strong ties. To address the question of social ties both in detail and in general, I will primarily draw on the theories of Barry Wellman and Manuel Castells and in particular on their views on network societies versus traditional communities. In continuation of Castells, Thomas Wittel has authored a theory about what he calls the network sociality, one of the major points being that social networks are replacing the former locally bound communities. I will furthermore include Robert D. Putnam for a more critical approach to the new media field.

From the theories I have compiled three hypotheses which put focus on the supportiveness of communities, the continuity of communities and the norms of the gaming culture.

I discovered that support on various levels can easily be found in the setting around Counter-strike. Intimate and confident relations are rare but can be found. They are however dependent on both the creation of teams and on continuity of relations.

At first glance this gets problematized by the low durability of the Counter-strike teams. The players jump from team to team, leaving many teams dissolved. It turns out however, that the teams staying together are not required for the development of strong social ties, due to the fact that players continue to maintain the connection to many of their former team mates. Therefore, some of these evolve from weak ties into being strong ties.

The process of establishing social ties – weak and strong alike – seems however to be delayed or partially obstructed by a widely spread anti social behavior in the online sphere. This behavior is called *flaming* and covers the use of bad language and disparaging remarks. This is – as I said – mostly an online related behavior though. At LAN events some of the apparently “missing” norms seem to be restored. The physical presence of other players changes the social order in comparison to the players’ online interactions. The face to face meetings also help to bring team mates socially closer together and a good relationship between team members are conducive to better game results, says the players. Knowing each others style of play and possible reactions in certain in-game situations, helps the team to create a set of suiting tactics for the matches. A densely knit team is in

other words desirable for the players. Therefore, Counter-strikes form as a game, also function as a social frame, effecting how the entire culture around it evolves.

Indholdsfortegnelse	
Indledning .....	9
Problemafgrænsning .....	10
Undersøgelsesspørgsmål .....	12
Design og metode.....	14
Case-designet .....	14
Tilpasningsparat forskningstilgang .....	15
Metodevalg og konsekvenser .....	19
Spørgeguidens opbygning .....	27
Den reviderede spørgeguide.....	28
Evaluering af empiriindsamling.....	29
Transskribering .....	30
Præsentation af informanter .....	30
Computerspil som medie .....	35
Counter-strike: spil og kultur .....	37
Teoretiske perspektiver .....	42
Computermedieret kommunikation i samfundet.....	42
Internettet og det sociale .....	42
Fællesskab og netværk .....	45
Diskussion af kritikken .....	50
Tsedannelse .....	53
Sociale bånd .....	53
Fællesskabernes diskontinuitet .....	58
Tonen i kommunikationen .....	59
Tesar.....	61
Analyse – del 1.....	63
Normløs socialitet .....	63
Ressourceadgang og personlig involvering .....	69
Ressourcedeling på scenen.....	70
Holdets ressourcer.....	74
Kontinuitet .....	79
Analyse – del 2: Scenens sociale rammer.....	88

Sådan ligger LAN'et .....	88
Åbenhed i det åbne.....	96
Statusindikatorer på scenen.....	97
Counter-strike som socialt medie.....	102
Fællesskab eller netværk? .....	105
Konklusion .....	108
Litteraturliste.....	112
Bilagsoversigt.....	117



## Indledning

*“If there is something disturbing about finding community through a computer screen [...], we should also consider whether it is disturbing for hundreds of millions of people to drive for hours every day in our single-passenger automobiles to cities of inhuman scale, where we spend our days in front of screens inside cubicles within skyscrapers full of people who don’t know each other”* (Rheingold 2000:347).

---

Nye medier, i bred forstand, har ofte været udkældt og frygtet. Frygten har været rettet mod mange forskellige aspekter, men kan siges ofte at handle om fordærvelse og forfald af menneskers livsverden. Anderledes har det ikke været, og er det ikke, for computermediet. Computeren har fostret en række funktioner, som i dag anses for at være selvstændige medier, som eksempelvis internettet og computerspil. Internettet er blandt andet blevet beskyldt for at føre til flugt fra den virkelige verden og dermed til social isolation og sammenbrud af social kommunikation og familieliv, ”idet ansigtsløse individer praktiserer tilfældig social omgang, samtidigt med at de afstår fra ansigt-til-ansigt interaktion i virkelige miljøer” (Castells 2003:113).

På den anden side er internettet som medie også blevet hyldet som et revolutionerende kommunikationsmiddel, der skulle kunne nedbryde rumlige og tidsmæssige grænser og dermed genføde sociale fællesskaber på nye og ikke mindst mere egalitære præmisser (Castells 2003:113).

Den mere positive indstilling over for internetmediet kan også læses i essensen af det indledende citat af professor i medievidenskab Howard Rheingold, som er et forsøg på at mane internetsocialisering som værende noget foruroligende og afvigende, i jorden.

En anden, og nært beslægtet medietype, der også har skabt meget røre i befolkninger og blandt politikere verden over i de senere år, er computerspillet. Adjunkt ved IT-Universitetet i København, Miguel Sicart, udtrykker det på denne måde:

*”[...] der er ikke noget nyt i, at folk er bange for nye medier. Platon skrev meget negativt om digtere, og sådan har det været lige siden. Kunstneriske udtryk er altid forbundet med farer. Først var fotografiet en trussel, fordi*

*det ville dræbe malerkunsten, så var de mørke biografale skadelige for svage sjæle. Siden har jazz og rockmusik været anset for farlige - tænk bare på, hvor meget forargelse Elvis vakte. Der er en lang tradition for at frygte nye medier, og nu er det computerspil, som står for skud” (Turner 2010).*

Det kompromitterende billede af computerspil tegnes blandt andet af nyhedsmedierne, hvor det voldelige indhold og risikoen for social isolation bliver fremhævet. Computerspillere fremstilles som teenagedrenge, der foretrækker at nedsænke sig i spillenes virtuelle verden på bekostning af social interaktion i fysiske møder (Jansz & Martens 2005:348). Rheingold identificerer et af de mest centrale kritiske spørgsmål, til de tidlige internetspil, til at være: *”is this a dangerous form of addiction?”* (Rheingold 2000:150), et spørgsmål som stadig stilles i forskning og medier. Det er dog værd at bemærke, at mediedækningen af computerspil, inden for de sidste par år, synes at være blevet mere nuanceret. Selvom det ikke er nyhedsmediernes afbildning af computerspil, der er genstand for dette speciale, så vurderer jeg det til at være så betydningsfuld en del af hele computerspilkulturen, at den ikke bør negligeres.

## **Problemafgrænsning**

De to medietyper, internettet og computerspil, er på flere måder smeltet sammen i dag. Internettet er blevet en del af mange computerspil i dag, og nogle spil kan end ikke spilles uden internetforbindelse. Dette har ført nye muligheder for interaktion med sig; spillerne kan via internettet spille med – og mod – andre over hele verden. Når internettet og computerspil forenes, skabes et særligt rum eller en særlig ”scene” som er sociologisk interessant, hvilket der vil blive argumenteret for herunder.

De første computerspil blev udviklet af forskere på computerlaboratorier og var kun tilgængelige for de få indviede. Udviklingen af de første spil havde ikke et kommercielt sigte, men det havde til gengæld de første arkadespillemaskiner, som blev introduceret i begyndelsen af 1970'erne i USA. Arkademaskinerne var i høj grad med til at gøre elektroniske spil populære blandt ungdommen. Kort tid efter kom de første spillekonsoller til privatmarkedet og spil til hjemmecomputere (PC) fulgte derefter i sidste halvdel af 1970'erne (Wolf 2008:29, Rehak 2008:77-78).

Selvom muligheden for at spille mod andre via internettet først er kommet senere, så var der allerede i nogle af de første computerspil indbygget en flerspiller-funktion. Dette betød at man kunne spille med eller mod andre allerede i computerspillenes barndom, men alle skulle dog anvende den samme computerenhed. Derfor skulle alle spillere nødvendigvis være fysisk til stede i samme rum.

Efter at internettet så småt havde gjort sit indtog i slutningen af 1970'erne, opstod kort tid efter de såkaldte MUDs, som er en forkortelse af *Multi-User Dungeon* og kan siges at være den første type af computerspil, der foregik over internettet. Der var tale om rollespil, der var en form for interaktive eventyr, og som var rent tekstbaserede eller kun indeholdt meget simpel grafik.

I takt med den teknologiske udvikling blev de grafisk baserede netværksspil blev dog hurtigt populære. Et af disse så dagens lys i 1999 og blev lanceret under navnet "Counter-strike". Spillet, som kan kaldes et action-skydespil og er designet som et udpræget flerspiller-spil, blev hurtigt et af de mest populære internetspil nogensinde. Internettet er også helt essentielt for et spil som rollespillet "World of Warcraft", der i 2008 havde 11,5 millioner spillere på verdensplan (Blizzard Entertainment 2008). Dermed kan interaktionen omkring computerspil siges at have rykket sig rumligt: fra at have været fysisk begrænset til samme arkadehal eller samme værelse, foregår en stor del af interaktionen omkring de mest populære computerspil i dag via internettet.

På trods af denne tendens, så findes der visse grupperinger, som også samtidigt trækker i den anden retning. Det er bemærkelsesværdigt, at de mest populære computerspil, er spil, der i høj grad er bygget op omkring samarbejde og social interaktion generelt. Selvom man både i World of Warcraft og Counter-strike kan spille alene, så er begge spil tænkt og designet som samarbejdsspil. Dette har inden for Counter-strike affødt en kultur, hvor spillere finder sammen i mere eller mindre faste hold, også kaldet "klaner", og spiller kampe mod andre hold. Kampene kan finde sted i forskelligt regi; som oftest spilles der online, i form af træningskampe eller turneringskampe, men der arrangeres også offline-turneringer (kaldet 'LAN-events'<sup>1</sup>), hvor holdene mødes i store haller og dystes om pengepræmier (Pallesen 2008).

Et af de større arrangementer af denne slags blev afviklet i april måned 2010 i Øksnehallen i København og gik under navnet "Copenhagen Games". Der var, ifølge arrangøren, over 500

---

<sup>1</sup> 'LAN' er en forkortelse for den tekniske betegnelse 'Local Area Network' – et netværk af lokalt forbundne computere.

deltagere ved dette arrangement<sup>2</sup>. Et andet eksempel på denne type *event* er ”*Netparty Fyn*”, som indtil nu har været arrangeret 11 gange. Sidste gang var i oktober 2010, hvor de kunne melde udsolgt med 600 deltagere (Netparty Fyn 2010).

Mange af spillerne mødes dermed fysisk fra tid til anden, men har stadig computerspillet som omdrejningspunkt og internettet som deres daglige ’mødelokale’. Det er en gruppe som i forholdsmæssigt høj grad har gjort computerspil til en del af deres (fritids)liv og samtidigt gennem et konkurrencepræget miljø udnytter sociale potentialer heri.

Valget af ’Counter-strike’ som case, skyldes primært spillets store popularitet ved disse fysiske arrangementer (Jansz & Martens 2005:339).

Jeg er opmærksom på, at jeg ved at afgrænse mit fokus til spillere, der deltager ved de omtalte arrangementer, samtidig udelukker det segment af spillere, der ikke engagerer sig heri.

Denne korte redegørelse af computerspillets historie og interaktionsformer leder mig frem til specialets problemformulering.

## Undersøgelsesspørgsmål

**Hvordan er computerspillet Counter-strike med til at forme fællesskaber på mikroniveau og hvad kendetegner især disse fællesskaber set i forhold til styrken af sociale bånd?**

### Vedrørende definitioner

Ved ’sociale bånd’ skal forstås sociale relationer af varierende styrke. Teoretisk tages der udgangspunkt i sociologen Mark Granovetters forståelse af ’sociale bånd’. Begrebet vil blive nærmere defineret og diskuteret i specialets teoretiske afsnit.

I forhold til begrebet ’fællesskab’ vil jeg ikke på forhånd skarpt definere og afgrænse definitionen af heraf. Jeg vil i stedet gøre brug af en række vejledende indikatorer, som også vil blive redegjort

---

<sup>2</sup> Dette var første gang Copenhagen Games blev afviklet. Copenhagen Games blev afviklet igen i april 2011, denne gang med et vurderet deltageropbud fra arrangørens side, på mere end 700 deltagere fra forskellige lande.

for gennem det teoretiske afsnit senere, og derigennem vurdere og diskutere karakteren af de pågældende fællesskaber – såfremt 'fællesskab' viser sig at være den mest korrekte betegnelse at bruge til den type relationer Counter-strike-spillerne har med hinanden. I den henseende vil jeg især komme til at holde betydningen af ordet 'fællesskab' op imod begrebet 'netværk'. Som udgangspunkt vil jeg dog bruge betegnelsen 'fællesskab'.

Ved "fællesskaber på *mikroniveau*" skal forstås små grupperinger, hvor medlemmerne fungerer som et hold, der har som instrumentelt formål at konkurrere mod andre hold. Dette forhold vil også blive beskrevet nærmere i det særskilte afsnit om omkring computerspillet Counter-strike.

## Design og metode

I dette afsnit vil jeg redegøre for en række forskellige overvejelser der knytter sig til både designet og den praktiske udførsel af undersøgelse. Der vil med andre ord blive præsenteret dels de overordnede overvejelser bag og dels de konkrete metoder og strategier til at indsamle de empiriske data jeg ønsker. Jeg lægger ud med, at adressere specialets generelle design og forskningstilgang.

### Case-designet

Undersøgelsesdesignet for dette speciale har en række ligheder med et case-design. Grundlæggende gælder det for en case, at den altid er en case af noget – den relaterer til en mere overordnet kontekst. Derudover er det et centralt spørgsmål, på hvilken måde denne case forholder sig til sin generelle sammenhæng:

*”Uanset hvad ens case er en case af, ligger der således i selve casebegrebet, [...] en implicit forestilling om, at ens case repræsenterer eller relaterer sig til en mere generel sammenhæng eller en større population – med andre ord repræsenterer valget af en case en hypotese om, at casen er repræsentant for en mere generel sammenhæng eller repræsenterer et særligt, et ekstremt eller et unikt fænomen” (Antoft og Salomonsen 2007:31).*

Som det kan læses ud af indledningen til dette speciale, ser jeg Counter-strike som værende en case af den brede kategori 'nyt medie' og mere specifikt; 'computerspil'. Som følge af mine udvælgelseskriterier afføder det dog i sig selv en problematik, hvis jeg skal klassificere valget casen kvalitativt. Det skyldes, at jeg ikke på kvalificeret vis kan sige, på hvilken måde Counter-strike repræsenterer computerspil – om det eksempelvis er en repræsentativ eller ekstremt case (Antoft og Salomonsen 2007:44).

Counter-strike er muligvis rent kvantitativt en oplagt repræsentant for computerspil, da det er blandt de mest spillede computerspil nogensinde, men kvalitativt har jeg kun ringe forudsætning for at kunne udtale mig om ligheder med andre spil, set i forhold til sociologiske ligheder mellem spillerne. Jeg er med andre ord klar over, *hvad* jeg ser Counter-strike som en case af, men ikke

*hvordan* den er det. Dette er dog heller ikke centralt for specialet, da formålet primært er at analysere Counter-strike som et socialt fænomen i sig selv – analytisk isoleret fra andre computerspil. Dermed vil det kun blive en sekundær øvelse at forsøge at generalisere og perspektivere resultaterne til en bredere sammenhæng.

På et mere generelt plan kan den valgte case dog siges at være en case på, hvad der sker med menneskers sociale relationer når deres liv i høj grad får online-karakter. Dette perspektiv mister dog nogle af de specifikke nuancer ved den konkrete case som jeg forsøger at fremhæve, og som jeg vurderer, er vigtige for undersøgelsens udfald.

Jævnfør sociolog Rasmus Antoft og politolog Heidi Houlberg Salomonsen kan forskningsdesignet for dette speciale, klassificeres som et *teorifortolkende casestudie* (Antoft og Salomonsen 2007:38-41). I et sådant design fungerer det teoretiske materiale som en ramme, der hjælper til at styre afgrænsningen af casen. De valgte teorier er desuden afgørende i forhold til fastlæggelsen af de kriterier der bestemmer, hvilke case-elementer, der er relevante for problemstillingen. Et centralt punkt for denne type case-design er, at det primære formål er, at generere ny empirisk viden på et givent område. Selvom formålet dermed ikke er, at generere eller videreudvikle eksisterende teorier, kan dette dog godt forekomme som følge af diskussion og analyse af de empiriske resultater (Antoft og Salomonsen 2007:39). Dermed er jeg også opmærksom på, at mit valg af teori ikke er tilfældig og at dette valg har stor betydning for fortolkningen og analysen af casen og deraf også for den endelige besvarelse af undersøgelsesspørgsmålet. Det er også netop det teoretiske materiale, der kan give god mulighed for at foretage en såkaldt analytisk generalisering af den valgte case (Antoft og Salomonsen 2007:39). Mine kriterier for udvælgelse af teorier er kort sagt, at de på en nøjagtig måde beskriver både specifikke og generelle forhold omkring specialets genstandsfelt, altså sociale bånd og styrken af dem. Desuden vil jeg forsøge både at inddrage teorier, der bekræfter hinanden og modsiger hinanden, for derved også at illustrere feltets spændinger og diversitet, og opnå en mere nuanceret tilgang til feltet. Dette skal ses som en del af en forholdsvis fleksibel forskningstilgang, som jeg vil redegøre nærmere for herunder.

### **Tilpasningsparat forskningstilgang**

Antallet af studier af det specifikke felt som nærværende problemstilling drejer om, er efter mit indtryk yderst begrænset. Studier såvel som teori omkring fællesskaber og social interaktion generelt, må siges at eksistere i massevis, og studier af online-kommunikation og 'rene'

internetfællesskaber er i kraftig fremvækst. Det er hybriden herimellem, der er fokus for dette speciale, og som kun er sparsomt afdækket.

Dertil kommer computerspillet som en ekstra, men helt central faktor, hvilket gør problemstillingen endnu mere særegen. Når undersøgelsesspørgsmålet skal forsøges besvaret, ser jeg det derfor mest hensigtsmæssigt at tilgå opgaven forholdsvist pragmatisk. Det skal forstås sådan, at jeg vil lade projektet forme efter arbejdsprocessen og den fortløbende indsamlede empiri. Derfor vil jeg også trække på elementer fra sociologen Derek Layders metodologi 'adaptiv teori' (Layder 1998). Han foreslår en forskningstilgang, hvor der, med udgangspunkt i eksisterende teorier, foregår en løbende vekselvirkning mellem teori og empiri: "*Adaptive theory endeavours to combine the use of pre-existing theory and theory generated from data analysis in the formulation and actual conduct of empirical research*" (Layder 1998:1). Dette skal ses i kontrast til en mere stringent tilgang, hvor teori og empiri holdes klart adskilt og behandlingen af dem sker efter en på forhånd fastlagt plan. Ved løbende at lade de to faktorer indvirke på hinanden skabes en balance, eller syntese, mellem dem, hvilket i sidste ende giver konklusionerne mere "vægt", som Layder udtrykker det (Layder 1998:1). På samme måde ønsker Layder også at "*transcendere kløften mellem induktion og deduktion*" (Jacobsen 2007:252), ved at vægte vigtigheden af disse som videnskabelige tilgange lige højt og foreslå en vekselvirkning herimellem. Layder forsøger med sin model, men andre ord, at skabe en syntesesociologi på det metodiske og videnskabsteoretiske plan.

I begrebet adaptiv teori ligger to hovedbetydninger: Ordet *adaptiv* henviser for det første til, at den anvendte teori er følsom overfor input fra det, som Layder kalder de empiriske fænomeners verden. Desuden henviser begrebet adaptiv også til, at der eksisterer visse teoretiske elementer forud for (og i sameksistens med) indsamlingen og analysen af undersøgelsesdata, samt at det er disse eksisterende teoretiske elementer, der er målet for tilpasninger, hvilket afstedkommes af kendskab til nye empiriske resultater og fortolkninger af disse (Layder 1998:150).

Layders model foreslår således, at der i forskningsprocessen tages udgangspunkt i eksisterende teorier (Jacobsen 2007:264). De anvendte teoretiske begreber behøver ikke at være solidt begrundede, men kan stadig fungere som orienterende og vejledende begreber for den videre proces. De fleste af de begreber, som jeg kommer til at bruge, vil være "solidt teoretisk begrundede", men jeg vil dog visse steder i undersøgelsesprocessen også gøre brug af udtryk og begreber, som er inspireret af mine erfaringer fra feltet og som dermed er empirisk funderede.



Selvom der i selve begrebet 'adaptiv teori' henvises til, at forskeren for det første tager udgangspunkt i teorier og for det andet afslutningsvis tilpasser disse teorier, så vil fokus for denne undersøgelse, som nævnt i afsnittet ovenfor, ikke ligge på generalisering af empiriske resultater, men snarere på den konkrete erfaring i mødet med feltet. Det er centralt for mig at der lægges vægt på individernes subjektive oplevelser af Counter-strike som socialt fænomen, samt hvorledes de fortolker disse oplevelser. Det er derfor også essentiel at anskue individet som en integreret del af dets miljø. Blandt andet derfor kan det siges, at jeg læner mig op ad en fænomenologisk tilgang, idet en sådan udtrykker et: *"brud med den positivistiske, induktive samfundsvidenskab, der vil forklare sociale fænomener ud fra empirisk induktion til universelle kausale lovmæssigheder"* (Rendtorff 2005:286). Denne videnskabsteoretiske tilgang *"udforsker menneskenes perspektiver på deres verden"* (Kvale 1997:62), og det er netop spillernes egen vurdering af deres sociale liv, der skal ligge til grund for den efterfølgende teoristøttede analyse.

Det centrale er, at hvert individ har sin egen oplevelshorisont og deraf sin egen virkelighed, hvorigennem alle fænomener fortolkes. Dette gælder naturligvis også for forskeren selv. Mine resultaters gyldighed må derfor også bæres af argumenter, som fortolkes og forhåbentlig godtages af læseren og hans/hendes fortolkning. Jeg mener derfor heller ikke, at det epistemologisk set giver mening at tale om objektiv viden, i den forstand at: *"Den sociale verden er ikke givet som en objektiv videnskabelig genstand, men konstrueres igennem menneskelig meningsdannelse og erfaring"* (Rendtorff 2005:305). Det betyder også, at "sandhed" kan ses som en fortolkning af et givent fænomen, hvor "fakta" synes at være bestemt af mængden af fælles fortolkninger, forstået således, at når tilstrækkeligt mange fortolker en given situation, objekt eller andet på tilnærmelsesvis samme måde, da synes denne anskuelse at være en objektiv sandhed.

### **Induktion og deduktion**

For tre år siden satte jeg også fokus på det sociale miljø omkring Counter-strike, da jeg udarbejdede mit bachelorprojekt. På dette tidspunkt fandt jeg mængden af andre undersøgelser og især specifik teori indenfor dette område, meget sparsom og valgte derfor at foretage et delvist eksplorativt studie, hvilket betød begrænset brug af teori. I nærværende speciale vil jeg i højere grad inddrage teorier, da relevant teori om sociale bånd og elektroniskmedieret kommunikation, og mere specifikt; online-interaktion, er mere tilgængeligt. Teoriafsnittet vil fokusere på teorier omkring internettets socialitet; for det første fordi online-kommunikation udgør en stor del, hvis ikke størstedelen, af

computerspillernes indbyrdes interaktion, og for det andet fordi teorier på dette område synes at være langt mere veludviklede i sociologisk henseende, end teorier med fokus på computerspil.

Set i dette perspektiv, vil specialet som udgangspunkt have et deduktivt tilsnit, hvor udvalgte teorier guider den empiriske indsamling og den efterfølgende analyse. Efter tidligere at have arbejdet med samme felt, men på en overvejende induktiv måde, ser jeg også fordele i den deduktive tilgang, som ikke mindst giver god mulighed for en dybere og mere fokuseret analyse inden for en begrænset tidsramme.

Undersøgelserforløbet kommer dog ikke til at være rent deduktivt. Jeg mener, at jeg med stor fordel kan inddrage induktive og eksplorative elementer. Som følge af feltets stadig relativt uudforskede karakter, anser jeg det for uhensigtsmæssigt ikke at forholde sig åben for indtryk, der kan tilføje nye dimensioner til undersøgelsen og som måske tilmed kan være helt essentielle for at kunne tegne et retvisende eller tilstrækkeligt nuanceret billede af feltet.

Det induktive og adaptive element kommer især til udtryk gennem den empiriske indsamling som vil komme til at foregå over to omgange. På baggrund af de inddragede teorier vil jeg udarbejde en spørgeguide og derefter gennemføre en række interviews. Efter en at have vurderet erfaringerne og resultater af disse, vil jeg på baggrund heraf revurdere spørgeguiden således, at den mere effektivt tager højde for elementer jeg ikke har været bevidst om – eller ikke har haft tilstrækkelig fokus på – og som kan være afgørende for analysen af de sociale bånd styrke. Derefter vil jeg foretage yderligere en række interviews, som vil indgå på lige fod med de foreliggende interviews i analysearbejdet. I denne tilgang ses inspirationen fra Layders metodologi, idet jeg, med udgangspunkt i eksisterende teorier, undervejs lader teori og empiri vekselvirke, eller med andre ord lægger vægt på både deduktion og induktion i forskningsprocessen, om end denne vekselvirkning samt vægtlægning ikke er ligeligt balanceret.

### **Kort om teori og analyse**

Det teoretiske afsnit vil blive tematisk opbygget, frem for at være fokuseret omkring de enkelte teoretikere. Denne opbygning sætter fokus på besvarelsen af undersøgelsesspørgsmålet frem for at lægge op til en egentlig afprøvning af de enkelte teoretikere.

Jeg vil gøre brug af teoretisk materiale, som kan give indsigt i hvorledes computermedieret kommunikation indvirker på fællesskab og sociale bånd. Fra det teoretiske materiale vil jeg trække

på forskellige pointer og anvende dem dels som kraftig inspiration til spørgeguiden, gennem en dannelse af teser, og dels som støtte til fortolkninger i den efterfølgende analyse.

Både de teoretiske begreber samt mine teser vil jeg, jævnfør Herbert Blumer, anskue som værende sensitive begreber, der giver mig en ”*generel fornemmelse af reference og retning*” (Blumer i Jørgensen 2003:194).

Foruden den empiri jeg vil indsamle til dette projekt, er det også min hensigt at trække på konklusioner og empiriske detaljer fra mit bachelorprojekt (Pallesen 2008), som gennem deltagende observation havde fokus på den sociale orden (i sociologen Erving Goffman’sk forstand) ved et fysisk/ikke-online computerspilarrangement. Jeg forventer med fordel at kunne hente viden om interaktionsformer mellem computerspillere herfra.

Analysen vil bestå af to hoveddele. Første del vil være koncentreret om de teser, der bliver dannet i det teoretiske afsnit. Holdbarheden af teserne vil blive analyseret og diskuteret ud fra det empiriske materiale. I anden del vil pointerne fra første del blive uddybet og udbygget, blandt andet ved inddragelse af sekundære empiriske data.

Herunder vil jeg nu fremlægge mine overvejelser omkring det praktisk-metodiske og præsentere og forsvare mine valg her indenfor.

## **Metodevalg og konsekvenser**

For bedst muligt at kunne diskutere og analysere tesernes påstande og derefter besvare specialets undersøgelsesspørgsmål præcist og nuanceret, vil jeg indsamle kvalitative data fra en række forskellige kilder. Jeg vurderer, at kvalitativ empiri er bedst egnet til at kunne indfange nuancerne i karakteren af sociale bånd. Samtidigt er det min erfaring, at kvalitative metoder med fordel kan benyttes, når der arbejdes med induktive elementer i en undersøgelse.

Som udgangspunkt skal analysen primært bæres af empirisk materiale indsamlet gennem interviews med Counter-strike-spillere. Det er en styrke ved interviewsamtalen som forskningsmetode, ”*at den kan gribe mangfoldigheden i interviewpersonernes synspunkter på et tema og skildre en mangfoldig og kontroversiel menneskelig verden*” (Kvale 1997:21). Med andre ord kan jeg herigennem få indsigt i spillernes subjektive oplevelser med fællesskab gennem computerspillet samt deres opfattelse af den sociale kultur omkring spil miljøet. Dermed vil det være en hensigtsmæssig metode til at få indsigt i karakteren af de sociale bånd, som spillerne knytter og vedligeholder via spillet.

Interviewets fokus på individernes oplevede meninger er desuden relevant set i et fænomenologisk lys (Kvale 1997:62).

Grundlæggende set er interviewet ”blot” en form for samtale, men en samtaleform, der på flere måder adskiller sig fra dagligdagssamtaler. For det første er det forskningsbaserede interview en samtale, hvori der er indtænkt en struktur og et formål. Derudover er forskningsinterviewet ”[...] ikke en samtale mellem ligestillede parter, eftersom forskeren definerer og kontrollerer situationen” (Kvale 1997:19), hvilket også medfører en etisk problemstilling, som vil blive diskuteret senere.

### **Udvælgelseskriterier og fremgangsmåde**

De udvælgelseskriterier jeg vil benytte for valg af informanter er følgende:

- Informanten skal, ud fra egen opfattelse, spille, eller have nylig erfaring med at spille, på et Counter-strike-hold.
- Informanten skal have deltaget som spiller (og ikke eksempelvis som gæst) til mindst ét såkaldt LAN-event som tidligere omtalt.

Jeg stiller ingen umiddelbare krav til, hvilket niveau informanten skal spille på i øvrigt.

I forhold til formen af disse interviews, så vil jeg primært foretage interviews med individer, frem for gruppeinterviews. Årsagen hertil er, at formålet med interviewene, er at få adgang til informanternes personlige oplevelse, og ikke eksempelvis at observere gruppens interaktion i en samtalsituation, som i øvrigt er kunstig og uvant i forhold til informanternes daglige interaktionsrum. Som indgang til undersøgelsen vil jeg dog foretage nogle pilotinterviews med grupper, med det formål at tilvejebringe mig flere input på kort tid og derved gøre mig opmærksom på aspekter af Counter-strike-socialiteten som jeg kan have overset eller være uvidende om. Derefter vil jeg implementere eventuelle nye og, for problemstillingen, relevante indtryk i mit videre arbejde.

Min målgruppe er en forholdsvis specifik og afgrænset gruppe, hvilket jeg vurderer, kan vanskeliggøre søgen efter informanter. Af den årsag vil jeg holde mulighederne åbne for forskellige former for rekruttering af interviewpersoner. Dette kan være eksempelvis personlig henvendelse eller opslag på relevante internetfora. På samme måde vil jeg også lade selve interviewformen tilpasse efter forholdene og informanternes præferencer. Her tænker jeg eksempelvis på ansigt-til-ansigt-interview og online-interview (med mikrofon og eventuelt video).

Når jeg taler om at hverve informanter gennem personlig henvendelse, er dette tænkt til at foregå ved et LAN-arrangement. Konkret vil dette ske ved et udvalgt arrangement i juli 2010 i Slangørup. En af de generelle forskelle mellem denne fremgangsmåde og det at lave et opslag er, at initiativet til den direkte kontakt tages af mig, som undersøger og interviewer, og ikke af informanten. Dette vurderer jeg kan resultere i kontakt til informanter af en anden type end gennem et opslag. Dem, der aktivt svarer tilbage på et opslag antager jeg kan være blandt de mere reflekterede og/eller engagerede spillere i miljøet. Ved at kombinere de to kontaktmetoder, håber jeg dermed at kunne indhente empiri fra forskellige typer spillere.

Konsekvenserne for et interview af, at det foretages online frem for ansigt-til-ansigt kan være komplekse at overskue. Det centrale spørgsmål må være, hvilken effekt det har, at den fysiske nærvær mangler. Denne problemstilling har store ligheder med specialets generelle problemstilling, hvilket viser, at der ikke foreligger et klart svar herpå. Internetinterviews kan foretages på flere forskellige måder, og jeg vil argumentere for, at man kan nærme sig den fysiske interviewsituation ved eksempelvis at bruge mikrofon (frem for at lave et tekstbaseret interview i chat-form). Dette element giver den fordel, at begge parter kan høre tonefaldet i modpartens udtalelser og derved nemmere kan opfange og forstå blandt andet sarkasme, men også generelt lettere kan forstå underliggende og subtile pointer.

Dertil kan der anvendes video i form af web-kamera, hvilket tilføjer fordelene af, at parterne kan se hinandens kropssprog, hvilket yderligere kan lette den gensidige forståelse i en samtale. Der er dermed ikke tale om anvendelse af den videnskabelige metode 'video-observation' (Botin m.fl. 2007), men om brug af video som et visuelt medie, der eliminerer den fysiske afstandes umiddelbare udelukkelse af øjenkontakt.

Ud over at foretage interviews, vil jeg supplere med empirisk materiale indsamlet fra internetfora, blogs og chat-rum, hvor det bliver vurderet hensigtsmæssigt for analysen.

Jeg ser det som en selvfølge at trække på "online-samtaler" fra de omtalte nyhedshjemmesider og deres fora, da interaktionen her, synes at være en del af spillernes fælles kultur. Denne type empiri kan give mig et indtryk af den faktiske interaktion mellem spillere, set i forhold til spillernes udsagn om de sociale bånd, som jeg får gennem interviews.

Jeg vil desuden trække på mine erfaringer og observationer fra LAN-arrangementer – blandt andet det jeg deltog ved i forbindelse med mit bachelorprojekt og desuden et i Slangerup i juli 2010 og et i København i april 2011, samt generelle erfaringer fra tidligere deltagelse ved en række LAN-arrangementer (Bilag 1).

### **Generaliserbarhed**

Når der i samfundsvidenskabelige undersøgelser gøres brug af kvalitative data, herunder interviews, er verifikation af viden ofte blevet problematiseret ud fra et positivistisk og objektivistisk ideal. Dette dilemma er dog netop kun gyldigt ud fra en positivistisk tilgang, og interviewet tilsigter ikke objektivitet. Professor i pædagogisk psykologi Steinar Kvale udtrykker det således: *”Interviewet er som sådan hverken en objektiv eller subjektiv metode – dets væsen er intersubjektiv interaktion”* (Kvale 1997:74). En forståelse af objektivitet som Kvale præsenterer lyder, at videnskabelige data skal være intersubjektivt efterprøvelige og reproducerbare (Kvale 1997:73), hvilket jeg ser som et efterstræbelsesværdigt videnskabeligt ideal når der arbejdes med interviews.

Dermed vil jeg også diskutere analytisk generalisering frem for statistisk generalisering, når jeg sidst i processen vil vurdere i hvilken grad mine resultater kan siges at være vejledende for, hvad der generelt sker i mit undersøgelsesfelt. Min generalisering ville dermed være at fastslå det typiske og almindelige, og ikke eksempelvis generalisere til ’hvad der er muligt’ eller ’hvad det kunne blive’ jævnfør Kvale (1997:230). En sådan analytisk generalisering vil blive foretaget gennem en velovervejede vurdering og argumentering, der har til formål at sætte læseren i stand til at vurdere holdbarheden af påstanden om generaliserbarhed (Kvale 1997:229).

### **Validitet og reliabilitet**

Begrebet reliabilitet knytter sig oprindeligt til positivistiske, kvantitative undersøgelser, og handler om en undersøgelses reproducerbarhed. Dette betyder at en undersøger, ved anvendelse af de samme forudsætninger, skal kunne nå frem de samme resultater som den oprindelige undersøgelse gjorde. Reproducerbarhed forudsætter derfor også standardiserede målinger.

Dette princip mener jeg dog delvist ikke er meningsfuldt for kvalitative projektdesigns, da et givent felt forandrer sig og da forskellige undersøgere sandsynligvis vil nå frem til forskellige resultater. At lægge et reliabilitetsprincip ned over kvalitative undersøgelser kan ifølge Kvale have en direkte negativ effekt: *”Selv om det er ønskeligt at forøge reliabiliteten af interviewresultater for at*

*modvirke vilkårlig subjektivitet, vil en stærk vægt på reliabilitet kunne modvirke kreative fornyelser og mangfoldighed*” (Kvale 1997:231).

Jeg vil i stedet primært søge at sikre gennemsigtighed i forskningsdesignet og i gennemførelsen af undersøgelsen. Gennemsigtighed kan tilstræbes ved at redegøre for alle de metodiske valg der træffes omkring undersøgelsen.

Valideringen af en undersøgelse vedrører hele forskningsprocessen og indbefatter blandt andet spørgsmål om, hvor solidt det teoretiske materiale er, og om dets slutning til resten af undersøgelsen er meningsfuld. Det drejer sig også om troværdigheden og kvaliteten af selve de foretagne interviews, om den sproglige udformning af transskriptionen og af interviewspørgsmålenes relevans for den generelle problemstilling. Derudover handler valideringen af den færdige afrapportering ikke mindst om fornuften i fortolkningernes logik samt om gyldigheden i redegørelserne for undersøgelsens resultater (Kvale 1997:232).

Validiteten kan med andre ord siges at bero på den håndværksmæssige kvalitet af undersøgelsen. Som undersøger kan man øge validiteten ved anlægge et kritisk syn på sin analyse samt klart at fremlægge sit perspektiv på forskningsemnet. Derudover kan validiteten styrkes gennem triangulering (Kvale 1997:237), det vil sige gennem efterprøvning af resultaternes gyldighed ved inddragelse af alternative empiriske kilder. Dette agter jeg, som allerede nævnt, at gøre.

### **Subkulturelt sprogbrug**

Mit personlige kendskab til feltets sprogbrug forventer jeg vil være en stor fordel, da mine erfaringer siger mig, at Counter-strike-spillere gør brug af en mængde indforståede begreber, tekniske betegnelser og forkortelser i deres interaktion.

Jeg vurderer desuden, at det er positivt, at informanten får et indtryk af, at interviewereren er bekendt med subkulturmiljøet. Dermed får interviewet i højere grad karakter af en samtale med én der er 'på bølgelængde' og ikke én der kommer udefra og som informanten eventuelt mistænker for at tilgå feltet med negative fordomme om miljøet og kulturen. Informanten er måske mindre tilbøjelig til at føle, at de er nødt til at forsvare deres (ofte udskældte) hobby overfor en helt uvidende og udefrakommende.

Ulempen eller faren ved denne forståelse kan være, at samtalen bliver *for* indforstået og visse ting forbliver usagte af den grund. Dette må jeg som undersøger og interviewer være bevidst om for at sikre et brugbart empirisk resultat.

Et andet aspekt jeg også er nødt til at være bevidst om er, at nogle informanter muligvis sidder med den skjulte agenda at stille computerspilkulturen i bedst muligt lys, som reaktion mod mediernes negative historier om især Counter-strike. Dette kan de eksempelvis gøre ved at forsøge at fremstille forholdene for socialt samvær mere positivt, set ud fra egen optik. Givet mit videnskabsteoretiske udgangspunkt, antager jeg dog, at informanternes udsagn faktisk er udtryk for deres verdensanskuelse.

### **Søgning efter informanter**

Som nævnt vil jeg søge og finde informanter på to måder: online og offline.

Offline-søgning vil ske ved LAN-arrangementet ”*DSRack LAN #2*”<sup>3</sup>, der afvikles 8.-11. juli 2010. Der er tale om et mellemstort arrangement med plads til ca. 350 deltagere. Der vil både blive gennemført konkurrencer i Counter-strike 1.6 (det gamle) og Counter-strike: Source (det nye), samt nogle få andre spil, der dog er nedprioriteret konkurrencemæssigt i forhold til Counter-strike. Rent lavpraktisk kan jeg sikre mig, at der er tale om Counter-strike-spillere, ved at observere deltagernes computerskærme, at de faktisk spiller dette spil og naturligvis desuden spørge mig frem.

Jeg har på forhånd aftalt med arrangøren bag arrangementet, at jeg må komme og foretage interviews.

Online-søgningen vil foregå via opslag på to nyhedshjemmesider; *Xplayn.com* og *Gaming.dk*.

Sidstnævnte er den nyeste side af de to. Den blev lanceret i 2006 med det formål at dække nyheder indenfor Counter-strike: Source samt tilbyde et brugerforum. Sidens udviklere oplyser at *Gaming.dk* bliver vist over 1.000.000 gange om måneden og deres typiske bruger er 21 år gammel (COMWAYS 2011).

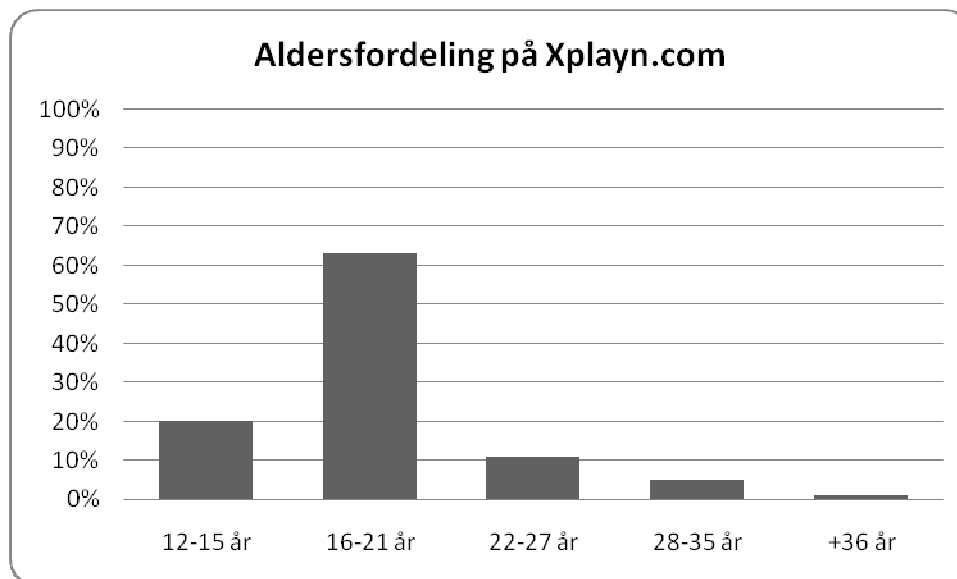
*Xplayn.com* er en side, der startede tilbage i 2001 udelukkende med nyhedsdækning af Counter-strike 1.6. I dag dækkes også Counter-strike: Source samt et tredje spil (ved navn Starcraft 2). Ifølge firmaet bag siden, har *Xplayn.com* på månedsbasis 425.000 besøg, og aldersfordelingen af brugerne ser således ud:

---

<sup>3</sup> ”*DSRack*” er navnet på det firma, der står bag arrangementet.



Figur 1



(eSportSystems 2011)

Denne fordeling samt aldersgennemsnittet på Gaming.dk bekræfter stort set mine antagelser om aldersfordelingen i Counter-strike-miljøet generelt, omend jeg har en antagelse om, at den gennemsnitlige spilleralder kunne ligge lidt under disse, da de yngste spillere måske ikke bruger disse hjemmesider. Denne antagelse er baseret på mine generelle erfaringer fra miljøet, men har umiddelbart ikke konsekvenser for forberedelsen af min empiriindsamling.

### **Etiske overvejelser**

På det generelle plan melder der sig en række etiske spørgsmål i forbindelse med forskning, hvor mennesker indgår som deltagere. Den etiske problematik kan dog også siges at gøre sig gældende på et helt overordnet mellem menneskeligt niveau, hvilket filosof Knud Ejler Løgstrup har defineret således:

*”Den enkelte har aldrig med et andet menneske at gøre uden at han holder noget af dets liv i sin hånd. Det kan være meget lidt, en forbigående stemning, en oplagthed, man får til at visne, eller som man vækker, en lede man uddyber eller hæver. Men det kan også være forfærdende meget, så*

*det simpelthen står til den enkelte, om den andens liv lykkes eller ej”*  
(Løgstrup 1956:25).

Der er dermed tale om et fundamentalt ansvar for andre menneskers levede liv, der er gældende i alle tænkelige sociale sammenhænge. Denne problematik gør sig dog ikke mindst gældende, når der er tale om udførsel af en undersøgelse baseret på interviews. I den forbindelse kommer man som interviewer i direkte personlig kontakt med andre individer og bærer dermed ikke blot et medmenneskeligt, men også et videnskabeligt ansvar for informanten. Derfor kræves der også nogle konkrete metodiske overvejelser af undersøgeren.

Jævnfør Løgstrup kan oplevelserne under et interview have direkte og indirekte konsekvenser for informanten. Disse mener jeg, langt hen ad vejen kan imødekommes gennem almindelig normfølgende adfærd, samt opmærksomhed på den magtposition jeg som undersøger befinder mig i overfor informanten.

Forud for interviewenes udførsel, fortæller jeg ikke informanterne om mit kendskab til feltet. Dette er et bevidst valg, da jeg vurderer, at jeg får mere uddybende forklaringer fra informanterne, når de betragter mig som delvist udenforstående. Jeg siger 'delvist', fordi jeg samtidigt under interviewene ikke lægger skjul på, at jeg er bekendt med feltets sproglige særegenheder samt, at jeg via min undersøgelse har tilegnet mig en vis viden om feltet. Der kan sættes spørgsmålstegn ved, hvorvidt dette overskrider en etisk grænse. Jeg vurderer dog, at gevinsten for undersøgelsen er større end de negative konsekvenser for informanterne, og vælger derfor denne løsning.

Derudover må jeg også være opmærksom på, at spørgsmål til informanten, der angår individers sociale omgang med andre, eksempelvis kan risikere at udstille nogle af parterne i det pågældende miljø og dermed have konsekvenser for deres sociale liv. Dette kan dog begrænses gennem anonymisering af informanterne og sikring af fortrolighed, selvom total anonymisering aldrig vil kunne garanteres som følge af indholdet af informantens egne udtalelser. Jeg vil dog forsøge tilstræbe det som princip.

Interviewundersøgelser indebærer dermed en række risici på det etiske plan. Kvale, gør dog også opmærksom på, at der ikke udelukkende er tale om risiko for *dårlige* erfaringer for interviewdeltagere: ”*Et veludført kvalitativt interview kan være en sjælden og berigende oplevelse for den interviewede*” (Kvale 1997:46), hvilket dog ikke er et aspekt, der foranlediger yderligere metodiske foranstaltninger for mig.

I forhold til de øvrige empiriske kilder jeg vil benytte mig af i analysens anden del, melder der sig også nogle etiske dilemmaer. Dette drejer sig især om den empiri jeg indsamler gennem "observation" på diverse fora og ved brug af spillernes blogs. Individene bag disse empirikilder, er ikke vidende om min brug af deres ytringer. Jeg lægger dog vægt på, at alt materiale er ytret i offentligt eller semi-offentligt tilgængelige rum. Det semi-offentlige element indebærer, at man på disse internetfora skal oprette en (gratis) brugerprofil, for at kunne læse og deltage. Desuden optræder alle individer og hold så vidt som muligt anonymiseret når de præsenteres i dette speciale. Samme overvejelser gør sig gældende i forbindelse med observation af deltagere ved LAN-arrangementer. Her hæfter jeg mig rent praktisk især ved, at et sådant arrangement ikke er *"et lukket rum; udover at alle har mulighed for at deltage i arrangementet ved køb af plads på forhånd, så har mennesker 'på gaden' også mulighed for at komme ind til arrangementet ved køb af gæstebillet"* (Pallesen 2008:22). Også her tilsigter jeg at sikre de involveredes fortrolighed.

## **Spørgeguidens opbygning**

Før selve interviewet starter informerer jeg kort om undersøgelsens sigte, om informanternes anonymitet samt den forventede varighed af interviewet.

Jeg indleder derefter med en række spørgsmål, der drejer sig om holdets historie og baggrund, hvor jeg blandt andet spørger til hvor gammelt holdet er, til alderssammensætningen på holdet og til hvordan holdets medlemmer mødte hinanden.

Herefter stiller jeg spørgsmål der relaterer sig det, jeg har valgt at kalde "Holdets online-hverdag". Denne kategori har jeg desuden opdelt i de to underemner "I spillet" og "Uden for spillet". Førstnævnte adresserer blandt andet spørgsmål om, hvor meget tid holdet bruger på at spille, hvordan de som hold organiserer sig under en kamp og hvordan den sociale stemning kan påvirkes en kamps udfald. Når jeg derefter spørger ind til informanternes sociale online-interaktion uden for selve spillet, forsøger jeg at få indsigt i deres samtaleemner og om disse kan have personlig karakter, samt afklare hvordan de rent praktisk/teknologisk kommunikerer med hinanden.

Det næste afsnit i spørgeguiden har jeg kaldt for "Holdet offline" og fokuserer mest på informanternes erfaringer fra LAN-arrangementer, med spørgsmål til, hvad deres motivation er for at deltage i sådanne arrangementer samt hvilke forskelle informanterne oplever mellem online- og offline interaktion.

Den sidste egentlige spørgsmålsrække vedrører det jeg kalder ”det brede fællesskab” eller ”scenen”, som spillerne selv betegner det, og dækker over den sociale interaktion der finder sted mellem Counter-strike-spillere på tværs af hold eller anden forudgående kendskab. Det er det netværk af spillere, som forsimplet kan siges, kun at være bundet sammen af deres fælles interesse for dette spil og som følge deraf bevæger sig i bestemte rum, som eksempelvis onlinefora. Spørgsmålene i denne kategori handler om den type af interaktion spillerne har med hinanden i dette rum; ”scenen”, og har til formål at afdække kårerne for de sociale båndes udvikling heri.

Jeg runder interviewet af med at indhente nogle enkelte stamoplysninger fra informanterne. Det drejer sig blandt andet om deres alder og bopæl (i form af by og boligstatus). Da de fleste af informanterne er så unge, at endnu ikke har påbegyndt en uddannelse, spørger jeg i stedet ind til deres *uddannelsesplaner*. (Bilag 2)

Generelt søger jeg at afdække graden af fortrolighed og intimitet blandt spillerne, med henblik på at kunne vurdere, hvorvidt stærke bånd er til stede.

## **Den reviderede spørgeguide**

Som tidligere redegjort for, arbejder jeg ud fra et adaptivt princip, hvor jeg løbende tilpasser arbejdsprocessen efter den respons jeg får fra empirien og det empiriske felt generelt. Efter at have foretaget de første fire interviews, valgte jeg at revidere min spørgeguide (Bilag 3) ved at tilføje en række nye spørgsmål, der kunne give mig et endnu bedre indblik i styrken af spillernes indbyrdes sociale bånd. Jeg vil ikke gå i dybden mere disse tilføjelser her, da de udspringer af analyseprocessen og derfor kræver nærmere forklaring (som findes i analyseafsnittet). Kort opsummeret handler disse tilføjelser om spørgsmål, der relaterer sig til:

- Informantens egen oplevelse af, hvor stærke bånd de har til holdkammeraterne. (Spørgsmål, der er mere direkte i sin form).
- Vedvarende relationer, der transcenderer holdenes holdbarhed, altså relationer der overlever holdet.
- Sprogbrug blandt spillerne.
- Fænomenet ”mix-hold”, som er kortvarige hold, der oprettes med henblik på deltagelse i konkurrencer.
- Holdenes holdbarhed, da denne har vist sig bemærkelsesværdig, hvilket bliver præciseret i analysen.

I den reviderede spørgeguide sætter jeg en smule mere fokus på de svage bånd ved at spørge ind til karakteren af det netværk spillerne opretter og vedligeholder omkring sig.

## **Evaluering af empiriindsamling**

I dette afsnit vil jeg gøre status over den overståede empiriske indsamling samt præsentere undersøgelsens informanter.

Min søgen efter informanter har som beskrevet foregået på to måder. Jeg foretog to pilotinterviews, som jeg begge fandt og foretog jeg ved LAN-arrangementet ”*DSRack LAN #2*”<sup>4</sup>.

Alle øvrige informanter har jeg fået kontakt til gennem opslag på internetfora. Jeg gjorde brug af forummet på både Xplayn.com og Gaming.dk, men alle informanter fik jeg kontakt til gennem Gaming.dk.

Jeg har i alt foretaget syv interviews, hvoraf tre af disse var gruppeinterviews. Jeg har foretaget interviews med to forskellige metoder; ansigt-til-ansigt og online via taleprogrammet ’Skype’. De tre gruppeinterviews foregik ansigt-til-ansigt, mens resten var online-interviews. Alle internetinterviews på nær ét foregik med webkamera. Den ene undtagelse skyldes, at informanten ikke var i besiddelse af et sådant kamera. Alle interviews foretaget via Skype, optog jeg ved hjælp af programmet ’PrettyMay Call Recorder’, der er specielt udviklet til lydoptagelse gennem netop Skype.

## **Sprogbrug**

Jeg har under de gennemførte interviews adskillige gange gjort brug af mit kendskab til informantens subkulturelle sprogbrug. At jeg som interviewer kender til Counter-strike-spillernes særlige sprogbrug kan ses ved, at jeg ikke stiller opklarende spørgsmål, når der under interviewet bruges udtryk, der er typiske for denne kultur. Dette gør, at jeg som interviewer har kunnet koncentrere interviewet om de, for problemstillingen, centrale spørgsmål.

Såfremt det bliver nødvendigt gennem analyseprocessen, vil jeg naturligvis udrede den indforståethed, der i visse passager kan præge interviewene.

---

<sup>4</sup> Til brug i den senere triangulerende analyse, havde jeg i forbindelse med gennemførelsen af de to første interviews, sideløbende mulighed for at foretage ustruktureret observation af spillernes indbyrdes interaktion.

## **Varighed af interviews**

Jeg kan konstatere en variation i varigheden af de foretagne interviews: fra 24 til 69 minutter. Jeg kan samtidigt se en tendens, der peger i retning af, at længden af mine interviews øgedes dels med min øgede erfaring med at interviewe og dels efter revurderingen af spørgeguiden, som også betød flere spørgsmål og en længere spørgeguide (se også "Erfaringer fra Indsamlingsprocessen", Bilag 4). Der var desuden stor variation i, hvilken grad informanterne uddybede deres svar, hvilket uden tvivl har været den mest afgørende faktor for interviewlængden.

## **Transskribering**

Som nævnt ovenfor optog jeg alle mine online-interviews med computerprogrammet 'PrettyMay Call Recorder'. Programmet gemmer hver samtale i en fil på computeren, som jeg efterfølgende har transskriberet ved hjælp af programmet 'SoundScriber'. Dette program er udviklet specifikt til transskribering og kan downloades gratis fra internettet. Samme program anvendte jeg også til at transskribere de tre offline-interviews. SoundScriber tilbyder muligheden for automatisk at afspille lydsekvenser i sløjfer et bestemt antal gange og med en bestemt varighed. Dette sikrer en fortløbende transskriptionsproces, hvor man kan koncentrere sig om nedskrivning af indholdet af interviewet frem for også at skulle spole og frem i optagelsen.

Den største udfordring i forhold til transskriberingen har været at skelne de forskellige informanter fra hinanden i de to gruppepilotinterviews og desuden adskille deres udtalelser fra hinanden, når de en sjælden gang imellem kom til at tale i munden på hinanden.

## **Præsentation af informanter**

Herunder præsenteres informanterne i to tabeller. Første tabel har dog fokus på hvert enkelt interview som helhed, mens Tabel 2 præsenterer informanterne ud fra de udvalgte demografiske faktorer; alder, bopæl og uddannelsesplan.

**Tabel 1 – Interviewoversigt** (kronologisk efter gennemførelse)

Hvem	Antal informanter	Interviewform	Kontaktmetode
”UPS det er LAN”	4	Ansigt-til-ansigt	Ansigt-til-ansigt
”Club-eSport”	4	Ansigt-til-ansigt	Opslag på forum*
Klaus	1	Internet m. video	Opslag på forum
Dennis og Victor	2	Ansigt-til-ansigt	Opslag på forum
Jakob	1	Internet u. video	Opslag på forum
Lasse	1	Internet m. video	Opslag på forum
Mads	1	Internet m. video	Opslag på forum

\* Dette interview sikrede jeg mig under det føromtalt LAN-arrangement ved at slå et opslag op på forummet på [www.Gaming.dk](http://www.Gaming.dk), hvor jeg specifikt søgte efter deltagere ved arrangementet til deltagelse i interview. Kontaktpersonen fra holdet svarede på opslaget og vi mødtes få minutter efter for at aftalte det nøjagtige tidspunkt for interviewet. Kontakten op til selve interviewet havde dermed også en ansigt-til-ansigt-karakter.

**Tabel 2 – Informantoversigt**

Hvem	Alder	Bopæl	Uddannelsesplan	Hold
Andreas*	16	Præstø	Landmand	Hold 1
Bjarke	15	Præstø	Usikker	Hold 1
Christian	16	Greve	Usikker	Hold 1
Emil	15	Korsør	HHX	Hold 1
Frederik*	22	Skanderborg	(videregående udd.)	Hold 2
Glenn	19	Vejle	Brandmand	Hold 2
Henrik	17	Brarup	HTX	Hold 2
Ivan	20	Jyderup	Web-integrator	Hold 2
Klaus	18	Als (Hadsund)	Folkeskolelærer	-
Dennis	17	Abild	Teknisk IT-supporter	-
Victor	17	Sønderborg	IT-programmør	-
Jakob	16	Næstved	Politibetjent	-
Lasse	15	Haderslev	Gymnasium + guide	-
Mads	17	Gevninge	Datamatiker	-

\* Disse informanter var mine kontaktpersoner på deres respektive hold

## **Køn**

En væsentlig faktor, som ikke fremgår af Tabel 2 er informanternes køn. Dette forhold er dog hurtigt redegjort for: Samtlige informanter i min undersøgelse er mænd/drenge og det samme er alle deres holdkammerater.

## **Alder**

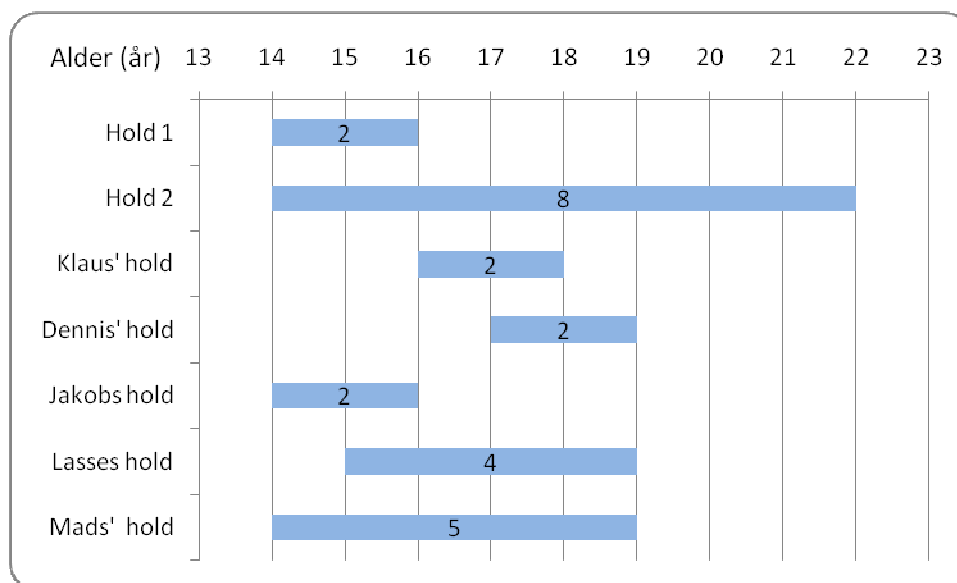
Det overordnede aldersspænd for informanterne i mit empirisæt er 14-22 år. Den gennemsnitlige alder for de 14 informanter ligger på lige over 17 år.

Alle holdmedlemmerne på Hold 1 og Hold 2 har jeg selv interviewet og deraf fået oplyst hvert enkelt medlems alder. De øvrige interviews var individuelle og jeg har derfor adspurgte den enkelte informant om alderen på ham selv og hans holdkammerater. Ser man på aldersfordelingen internt på holdene, så ligger informanterne relativt tæt. På mere end halvdelen af holdene er aldersspændet kun to år, mens det for to andre hold ligger på henholdsvis 15-19 år og 14-19 år. Den største aldersmæssige diversitet findes på Hold 2, hvor holdmedlemmerne er mellem 14 og 22 år, hvilket giver en forskel i alder, mellem yngste og ældste medlem, på otte år. Det er dog værd at bemærke, at den 14-årige på dette hold kan siges at stikke lidt udenfor, da den anden yngste på holdet er 17 år gammel.

Samlet set kan aldersforskellen på holdene afbildes som vist på Figur 2:



Figur 2



Figur 2: Den horisontale akse viser alderen, mens tallene inde i søjlerne viser forskellen i alder mellem yngste og ældste medlem.

Kort sagt illustrerer Figur 2, det aldersmæssige spænd, som informanterne *bridger* over, gennem deres hold.

### Bopæl

Geografisk er der stor diversitet blandt informanterne. De er ikke begrænset til hverken en bestemt region eller til byer af bestemt størrelse. De største danske byer er dog underrepræsenteret, med Vejle som den største by blandt gruppen af informanter.

De fleste hold består primært af medlemmer, der bor et stykke fra hinanden. Nogle af disse hold er spredt ud over hele landet, og én af informanterne – Dennis – havde sågar spillet på hold med udenlandske spillere. Medlemmerne fra Hold 1 bor ikke helt så spredt, da de begrænser sig geografisk til Sjælland. To af holdmedlemmerne fra Hold 1 kommer fra samme by og kendte hinanden udenfor Counter-strike-miljøet forud for holddannelsen.

Det virker ikke uvant, at enkelte spillere på et hold bor i samme by og deraf kender hinanden fra ikke-online sammenhænge, som eksempelvis skolen. Ingen af informanterne spiller dog på hold, der udelukkende består af medlemmer fra ét lokalområde.

## **Uddannelse**

Som forklaret tidligere er informanterne blevet spurgt til deres planer om uddannelse, da de fleste endnu er for unge til at kunne have færdiggjort en sådan.

På det generelle plan er ses der blandt informanterne en vis diversitet både set i forhold til faggrupper og uddannelseslængder. Nogle af uddannelsesplanerne lyder på folkeskolelærer, politibetjent, landmand og brandmand. Den eneste antydning af et uddannelsesmønster er, at fire af informanterne har planer om at uddanne sig i IT-relaterede retninger, men af forskellige uddannelseslængder. Herudfra kan der foretages en logisk slutning mellem interessen for computerspil og en generel interesse for computere og informationsteknologi, om end jeg dog ikke kan konstatere en meget stærk tendens ud fra mit empiriske materiale.

En stor del af informanterne er stadig uafklarede eller usikre på valg af uddannelse, eller har endnu kun bestemt sig for deres ungdomsuddannelse.

Derudover kan det påpeges, at der umiddelbart ingen tegn er på, at spillerne finder holdmedlemmer, der sigter efter samme uddannelsesniveau som dem selv.

## Computerspil som medie

Efter at have gennemgået de praktisk-metodiske forhold omkring undersøgelsen, vil jeg nu forsøge at klarlægge hvorledes computerspillets generelle form påvirker den måde mennesker bruger disse spil. Dette leder direkte over i næste afsnit, hvor jeg vil introducere det specifikke spil Counterstrike og den kultur der flourer omkring det. Herefter vil jeg adressere de teoretiske og definitionsmæssige sider af specialet, der dels ligger til grund for spørgeguiden og dels har til formål at fungere som begrebsligt fundament i mine analytiske fortolkninger senere.

Som medietype adskiller computerspil sig på flere måder fra andre elektroniske medier. Man skal dog være opmærksom på, at computerspil findes i mange forskellige genrer og udtryk og derfor kan have varierende egenskaber.

En central faktor for computerspil, uanset genre, er informationsudvekslingen mellem spillet og brugeren. Der finder også interaktion sted mellem andre medier og deres brugere. Forbrugeren kan eksempelvis ringe ind til et tv- eller radioprogram, eller kan skrive et læsebrev til avisen. Feedback er med andre ord en mulighed ved disse medier, dog i et begrænset omfang, og som udgangspunkt er denne feedback rettet mod afsenderen og ikke selv mediet.

I en kommunikationsmodel, der baserer sig på elementerne 'afsender', 'meddelelse' og 'modtager', identificerer jeg computerspillet til at være selve meddelelsen, mens afsenderen er spiludviklerfirmaet og modtageren er spilleren. Dertil kommer feedback-processen, som en ekstra faktor i modellen. Computerspil adskiller sig fra andre medier i den forstand, at feedback, eller med andre ord, interaktion mellem forbrugeren og *mediet*, er selve formålet med mediet. Der ville ikke være tale om et computerspil, hvis ikke denne interaktion var til stede. Computerspil er en interaktiv form for medieret underholdning, siger professor i kommunikation Jeroen Jansz og Lonneke Martens (2005:336). De nævner, hvordan der tidligere er blevet argumenteret for, at folk indtager en passiv rolle i deres anvendelse af medier, men at der i dag ikke kan herske tvivl om, at brugere af interaktive medier, så som internettet og computerspil, har en aktiv rolle (Jansz & Martens 2005:337).

Et karakteristisk træk ved interaktive medier, så som computerspil er, at de udelukkende kan fungere, hvis brugeren aktivt vælger den information han/hun søger, og involverer sig selv i en fortløbende udveksling af beskeder (Jansz & Martens 2005:337).

For computerspil, der spilles over internettet, kan den førnævnte kommunikationsmodel også anskues på anden vis: I spillernes daglige brug af spillet, kan de siges selv at agere som både afsendere og modtagere – med spillet som medie. Gennem spillernes interaktion med spillet sender de informationer til med- og modspillere, hvilket derefter afføder feedback til den enkelte spiller. Det er denne mellemmenneskelige interaktivitet ved Counter-strike, der er med til at skabe grunden for socialiteten i spilmiljøet.

At computerspil er en enestående form for kommunikation bekræfter også adjunkt Anne Mette Thorhauge i sin ph.d.-afhandling, "*Computerspillet som kommunikationsform*" (Thorhauge 2007). Hun siger at mødet

*"[...] mellem medieret kommunikation og spilaktivitet er noget nyt. I computerspillet indebærer den konkrete receptionssituation, at spilleren på én gang involveres i et stykke medieret kommunikation og en spilaktivitet, der afstedkommes af det samme programmerede system. Det gør computerspillet unikt i sammenligning med andre typer af medieret kommunikation"* (Thorhauge 2007:3).

Som nævnt ovenfor, kalder Jansz og Martens computerspil for medieret underholdning. Netop underholdning identificerer jeg som et andet fællestræk ved computerspil; de har underholdning som primære formål (selvom flere spil i dag også inddrager et læringsperspektiv). Spillene kan dog variere i typen af hvilken form for underholdning de tilbyder.

Spilforsker Jesper Juul fortæller i radioprogrammet 'Harddisken' på DR P1 (d. 10.02.2010), at man kan skelne mellem spil, der kræver tid og fordybelse, og de spil, man kan nøjes med at bruge fem minutter på ind i mellem (Juul 2010). Disse to typer spil henvender sig til forskellige målgrupper. Den essentielle forskel mellem disse to spiltyper er, at man i sidstnævnte tilfælde tilpasser computerspillet efter sin hverdag, ved at spille i få minutter når tiden er til det, mens man i forhold til de mere tidskrævende spil, i mange tilfælde tilpasser sit liv efter computerspillet (Juul 2010). Jeg mener dog ikke, at det 'at tilpasse sit liv' efter computerspil *nødvendigvis* skal forstås så drastisk som det umiddelbart kan lyde, men forstås på samme måde som når man tilpasser sin hverdag efter andre hobbyer som eksempelvis fodboldtræning. Dermed ikke sagt, at der ikke forekommer tilfælde, hvor computerspillet spiller så stor en rolle for den enkelte, at det udgør rammen for en identitetsopbygning – ligesom instrumentet kan gøre det for musikeren og motorcyklerne for *bikerne*.

De små og lettilgængelige spil, som ikke er særligt tidskrævende, og som også kaldes *casual games*, er i høj grad med til at trække gennemsnittet op for, hvor mange danskere, der spiller computerspil. Overhalvdelen af den danske befolkning spiller fra tid til anden spil på computeren, som eksempelvis kortspillet 'syvskabale', og dermed er det nu faktisk blevet normen at spille, mener Jesper Juul (2010). Har man eksempelvis en kort pause mellem to møder på sit arbejde, kan man nemt tage sig et lille spil på online-netværkssiden Facebook, siger han. Han mener, at vores forestilling om computerspil og computerspillere har ændret sig: ”Vi troede at computerspil skulle netop være sådan noget, hvor man skulle sidde oppe hele natten og man skulle være vildt betaget af at ens karakterer havde udviklet sig over flere måneder” (Juul 2010).

Spørgsmålet er dog, i hvor høj grad denne ændrede indstilling til computerspil, blandt den brede befolkning, også strækker sig ud over disse *casual games*, og også omfatter spillerne af de 'tunge' spil?

Juul mener, at der for cirka 30 år siden blev skabt en forståelseskluft mellem computerspil og befolkningen. Da de første spil blev lavet i 1970'erne henvendte de sig reelt set til et generelt publikum, og ikke til '*hardcore gameren*', siger Juul. I løbet af 80'erne blev spillene større og større og mere avancerede i takt med den teknologiske udvikling, hvilket skabte distance til det brede publikum (Juul 2010). De fleste mennesker har ikke de 20 timer om ugen, som et spil som *World of Warcraft* kræver at spille på højt niveau, siger Jesper Juul (Juul 2010).

I kategorien af spil, der kræver investering af meget tid for at mestre, er også *Counter-strike*. I afsnittet herunder vil jeg kort gennemgå spillets opbygning og derefter hvorledes det i praksis bliver spillet af speciallets målgruppe.

## **Counter-strike: spil og kultur**

Når jeg bruger betegnelsen 'Counter-strike', dækker det i realiteten over to særskilte spil. I 1999 blev det oprindelige "Counter-strike" udviklet, i dag kaldet "Counter-Strike 1,6"<sup>5</sup>, og i 2004 kom en opdateret udgave på markedet under navnet "Counter-strike: Source". De to spil har mange lighedspunkter og plottet i dem er fuldstændigt ens. Derfor dækker følgende beskrivelse begge spil

---

<sup>5</sup> Tallet "1,6" er et versionsnummer. "1,6" er den endelige udgave af det originale Counter-strike – producenter er ophørt med at opdatere spillet.

og spillene vil indgå samlet som en case i specialet. Beskrivelsen herunder vil i høj grad basere sig på mine egne erfaringer (se bilag 1).

Counter-strike er et såkaldt '*first-person shooter*'-spil, som betyder, at man i spillet ser gennem øjnene på den karakter man styrer. Dette skal ses i modsætning til spil, hvor man ser sin karakter 'ude fra', altså i tredje person.

Counter-strike er baseret på, at to hold spiller mod hinanden. Det er således ikke beregnet til, at man kan spille det på egen hånd mod computeres kunstige intelligens. Handlingsforløbet er ikke lineært, men består af korte kamprunder á få minutter.

De to hold består af henholdsvis terrorister og anti-terrorkorps. Forskellen mellem de to sider, består i, hvordan de har mulighed for at vinde runden. Som hovedregel kan man vinde på to måder; dræbe alle på modstanderens hold, eller forpurre modstanderens mission. Missionen kan for terroristerne være at placere en bombe og bringe den til sprængning, mens det for anti-terrorkorpset er at forhindre dette. Når et af holdene har fuldført et af sejrskriterierne, starter en ny runde automatisk umiddelbart efter, og vinderholdet fra foregående runde belønnes med virtuelle bonuspenge til at købe våben og udstyr for (Jansz & Martens 2005:339).

Typen af mission afhænger af, hvilken bane der spilles. De forskellige baner kræver forskellige taktiske tilgange for at sikre succes til sit hold. Derfor spiller planlægningen af taktikker også en stor rolle for dem, der spiller Counter-strike på mere seriøst hobbyplan. En anden vigtig faktor for succes i spillet er, hvor godt man som spiller sigter med sine våben, hvilket også er en egenskab, der kan trænes: "*A gamer must practice to play Counterstrike well*" (Jansz & Martens 2005:33).

Overordnet set, kan Counter-strike spilles *ukoordineret* og *koordineret*. Ved ukoordineret forstås, at de to hold dannes mere eller mindre tilfældigt af et væld af forskellige spillere, der ikke nødvendigvis kender hinanden. Det foregår ved, at man som spiller slutter sig til en valgfri *server* på internettet, hvilket blandt andet kan gøres via en integreret søgefunktion i spillet. Her er taktikker enten ikke tilstedeværende, eller sporadiske og improviserede. Denne spilform kaldes populært '*free for all*' eller i daglig tale blot '*FFA*'.

Den mere koordinerede måde at tilgå spillet på, er gennem et organiseret hold. Den mest normale måde at spille Counter-strike på i holdregi, er fem mod fem. I kampe spilles der enten efter fastsat tid, som i en håndboldkamp, eller efter et bestemt antal vunde runder, som i eksempelvis tennis.

## Introduktion til feltet

Kampe mod andre hold kan overordnet siges at foregå enten som træningskampe eller i turneringsregi. Via internettet kan findes en række forskellige turneringer, der præges af varierende grad af professionalisme og som sigter mod forskelligt spilleniveau. Nogle af disse udlover præmier til vinderne, ofte i form af enten penge eller computer-hardware.

Mens mange kampe spilles online, afvikles der også turneringer i fysiske miljøer. Der refereres her til computerspilsarrangementer, også kaldet LAN-parties, -arrangementer eller -events, hvor spillere mødes i haller, conferencecentre, gymnastiksale ol., og kæmper om pengepræmier.

Jansz og Martens kalder disse LAN-events for den offentlige side af en voksende spilkultur (Jansz & Martens 2005:350). Præmierne her, er i reglen større end ved online-turneringer, men Jansz og Martens tvivler på, at udsigten til præmier er spillernes grundlæggende motivation, for at deltage i sådanne arrangementer:

*”[...] it seems clear that LAN participants expect gratification from gaming at a LAN event which they cannot obtain through online gaming at home [...]. For most gamers it is quite an effort to participate. They must organize transport, move their PCs and screens to the event, risk equipment damage, pay an entrance fee and often endure rather primitive overnight facilities. It may very well be that the physical presence of other gamers and the possibilities of face-to-face communication make the effort worthwhile” (Jansz & Martens 2005:340).*

Denne antagelse bekræfter Jansz og Martens selv ud fra resultaterne af deres kvantitative undersøgelse. Motivet 'socialitet' viste sig at have den højeste score, blandt andre mulige motiver som konkurrencelyst og afslapning/afkobling fra hverdagslivet (Jansz & Martens 2005:346).

Hos de meget seriøse og professionelle spillere vægter konkurrenceelementet dog højere, end hos den gennemsnitlige spiller: *”[...] there may be a 'hardcore' element of LAN gamers, who are clearly motivated as much by competition as by social motives” (Jansz & Martens 2005:349).* Samme tendens har jeg også selv observeret ved et LAN-event (Pallesen 2008:41). Jeg vil dog samtidigt sætte spørgsmålstegn ved, om det reelt er hensigtsmæssigt at betragte socialt samvær og

konkurrenceelementet som en skarpt opdelt dikotomi. Kan konkurrence eksempelvis ikke være hyggelig? (Pallesen 2008:42).

I forhold til kønsfordelingen i denne kultur, så er den, måske ikke overraskende, af maskulin karakter, da piger og kvinder er stærkt underrepræsenterede i dette miljø (Jansz & Martens 2005:350; Pallesen 2008:50,58) Dette udmønter sig blandt andet ved, siger Jansz og Martens, at socialiteten ved et LAN-event tilbyder mange muligheder for skabelse af sociale og emotionelle bånd gennem fællesskaber om en aktivitet. Dette skal ses som modsætning til socialitet gennem fortrolig og intim samtale (Jansz & Martens 2005:350).

”Samtaler” af mange forskellige karakterer finder man derimod på de nyhedshjemmesider, der udelukkende koncentrerer sig om at formidle nyhedsstof og historier omkring Counter-strike (Pallesen 2008:15). Flere af disse sider har samtidigt velbesøgte debatfora og populære kommentarfunktioner. På disse fora diskuteres der bredt; alt fra musikmag til favoritvåben i Counter-strike.

At være computerspiller betyder desuden, at man er mål for en række fordomme som for eksempel, at man tilbringer dagen bag nedrullede gardiner, mens man lever af cola og chips, som avisen metroXpress har skrevet (Petersen 2009). Rheingold mener, at spil og leg generelt ganske enkelt ikke anses som passende opførsel, hvis ikke man er et barn eller en professionel atlet. Folk forventes at bruge deres tid konstruktivt, og spil og leg bliver ikke betragtet som værende konstruktivt (Rheingold 2000:194).

Det kan dog tyde på, at der kan være et begyndende opbrud i fordommene, hvilket Juul også antydede tidligere. Sportsjournalist Bo Børresen skriver følgende, der dog samtidigt bekræfter de værende fordomme: ”*Computerspil på konkurrenceniveau - kaldet eSport - er langt fra kun for bebumsede, cola-drikkende teenagere*” (Børresen 2009), og i samme retning går også journalist Berit Hartung: ”*Computerspil er nemlig blevet en folkesport, som ikke længere er forbeholdt nørder med fedtet hår og pizza og cola*” (Hartung 2009).

Det umiddelbart centrale for specialets problemstilling er dog ikke fordommene over for dedikerede computerspillere, eller spillenes påståede nyvundne folkelighed. Dette er dog faktorer som muligvis kan være med til at påvirke de interne fællesskaber, som computerspil udgør rammen for. Der er ikke tale om rent ”virtuelle” fællesskaber, og heller ikke om det jeg vil kalde en ”traditionel” social gruppering, for det hele er bygget op omkring et elektronisk medie, der spiller ind på interaktionens



former og indhold. Denne påstand er overordnet set kernen i min indgangsvinkel til problemstillingen.

Med denne korte præsentation af kulturen omkring Counter-strike, vil jeg nu koncentrere mig om den del af undersøgelsesspørgsmålet, der handler om sociale bånd og fællesskab. Dette sker gennem inddragelse af en række teorier i afsnittet herunder.

## **Teoretiske perspektiver**

I dette afsnit vil indledningsvist blive præsenteret og diskuteret en række overordnede teoretiske perspektiver, der har fokus på forholdet mellem det sociale liv og internettet som kommunikations- og interaktionsmiddel. Dette har til formål at øge forståelsen for dette mikroorienterede speciales placering i en bredere kontekst.

I anden hoveddel af dette teoretiske afsnit vil jeg via en række mere konkrete teoretiske pointer danne nogle arbejdsteser, der har fungeret som fundament til spørgeguiden.

## **Computermedieret kommunikation i samfundet**

Der kan ikke herske tvivl om, at computermedieret kommunikation har en fremtrædende plads i den vestlige verdens samfund i dag. Der er derimod større usikkerhed om, hvilken betydning dette forhold har for menneskers væren generelt og deres sociale liv i særdeleshed.

Sociologen Manuel Castells ser internettet som det helt centrale kommunikationsmiddel i det samfund vi kender i dag og kalder det for *“det middel, der betingede overgangen til en ny samfundsform – netværkssamfundet”* (Castells 2003:10). Castells mener, at det menneskelige liv grundlæggende er baseret på kommunikation og at vores liv i meget høj grad berøres af internettet, fordi internettet går ind og ændrer den måde vi kommunikerer på. Samtidigt ændrer menneskers brug af internettet også internettet selv, hvilket er et samspil, som resulterer i det Castells kalder *“et nyt socioteknologisk mønster”* (Castells 2003:12). Han påstår at vi i samfundet i dag er vidne til udviklingen af en kommunikationshybrid, der samler det fysiske og det elektroniske rum. Castells citerer professor Gustavo Cardoso for meget rammende at skitsere udviklingen på følgende måde: *“Vi står over for en ny forestilling om begrebet rum, hvor det fysiske og det virtuelle vil påvirke hinanden, og derved lægge grunden til nye former for socialisering, nye livsformer og nye former for social organisation”* (Castells 2003:127). Dette samspil mellem det fysiske og det virtuelle, samt konsekvenserne for det sociale liv heraf, vil jeg argumentere for, er en af grundstenene i de ængstelser, der er rettet mod computermedieret kommunikations effekt på *“det sociale”*.

## **Internettet og det sociale**

De bekymringer, der er og har været rettet mod computermedieret kommunikation, som kort blev nævnt i specialets indledende afsnit, optager også politologen Robert D. Putnam. Her henvises

blandt andet til påstande om, at internettet er årsag til et faretruende fald i omfanget af ansigt-til-ansigt-kommunikation. Putnam mener i den forbindelse, at det er en fundamental fejltagelse at antage, at de to kommunikationsformer er gensidigt udelukkende – at større forbrug af elektroniske medier nødvendigvis betyder mindre direkte menneskelig kontakt. Han henviser til tidligere forskning, som lægger op til, at computermedierede kommunikationsformer vil komme til at komplementere, og ikke erstatte, ansigt-til-ansigt-kommunikationen (Putnam 2000:179).

Castells synes overvejende at støtte op om dette synspunkt. Han fremhæver resultaterne fra en række undersøgelser og citerer fra konklusionen i én af dem: ”*der er intet i disse data, der tyder på, at personer, der har internet-adgang i husstanden, og som bruger den, tilbringer mindre tid med at se fjernsyn, læse bøger, lytte til radioen eller være involveret i sociale aktiviteter i husstanden end personer, der ikke (eller ikke længere) har internet-adgang i deres husstand*” (Castells 2003:117). I to andre studier viste resultaterne, at brugere af internettet henholdsvis var mere tilbøjelige end ikke-brugere til at mødes med venner og have et socialt liv uden for hjemmet, samt have et større socialt netværk end ikke-brugere (Castells 2003:117-118).

Af Rheingold tegnes der også et meget positivt billede af internettets sociale potentiale. Han beskriver internettet som et rum med kun få forskelle fra den fysiske verden:

*“People in virtual communities use words on screens to exchange pleasantries and argue, engage in intellectual discourse, conduct commerce, exchange knowledge, share emotional support, make plans, brainstorm, gossip, feud, fall in love, find friends and lose them, play games, flirt, create a little high art and a lot of idle talk. [...] People in virtual communities do just about everything people do in real life, but we leave our bodies behind. You can’t kiss anybody and nobody can punch you in the nose”* (Rheingold 2000:xvii).

Med andre ord er det ifølge Rheingolds synspunkt, kun det fysiske aspekt, der adskiller internetverdenen fra den verden vi ellers kender – alle andre handlinger, herunder også de sociale, kan udfolde sig mellem mennesker over internettet. Dette gør dermed også, at Rheingold tilskriver det sociale liv på internettet et stort potentiale i fremtiden.

Castells stiller sig dog kritisk overfor denne meget optimistiske tilgang til fænomenet: ”*Løftet var ubegrænset socialisering*” (Castells 2003:116), siger Castells, direkte henvendt til Rheingolds standpunkt. Han er dog af den mening, at internettets indflydelse på socialisering, nu hvor det har

bredt sig til samfundet i almindelighed, har vist sig at være langt mindre betydningsfuld end antaget af blandt andre Rheingold. I en kritisk tone udlægger Castells, Rheingold som værende den person, der ”[...] angav tonen for debatten ved kraftigt at argumentere for, at en ny kommunikationsform var født; en kommunikationsform der ville samle folk on-line omkring fælles værdier og interesser og derved knytte bånd til støtte og venskab, der også kunne udvikle sig til ansigt-til-ansigt interaktion” (Castells 2003:116). Dette citat berører meget nøjagtigt det centrale aspekt for dette speciales problemstilling. Det felt der undersøges, består netop af personer, der ofte mødes online om en fælles interesse og som derigennem også efterfølgende deltager i ansigt-til-ansigt-interaktion. Hvorvidt disse møder, som både har online og offline-karakter, kan siges at skabe bånd til støtte og venskab, er derimod en del af det centrale spørgsmål for projektet.

Ifølge Putnam er internettet og computermedieret kommunikation en uundværlig faktor i forbindelse med det han kalder genskabelsen af socialt engagement i det civile samfund (Putnam 2000:180). Det interessante for nærværende problemstilling er ikke, hvorvidt der sker eller er sket et fald i socialt engagement, men at computermedieret kommunikation kan siges at have potentiale til at skabe og vedligeholde sociale bånd. Putnam taler i den forbindelse om en række udfordringer, der kan forhindre internettet i at fostre nye (og forbedrede) fællesskaber. En af disse udfordringer, er det han kalder ”cyberbalkanization”, hvilket udspringer af den mulighed, der er for at kunne skabe meget specialiserede fællesskaber via internettet. Putnam antyder, at den virtuelle verden er mere homogen set i forhold til interesser, blandt andet fordi man i virtuelle fællesskaber ikke behøver at forholde sig til mennesker, der er forskellig fra en selv, hvilket man er tvungne til i den fysiske verden.

Putnam kalder dette for en af internettets store attraktioner men ser det også en underliggende trussel mod ’brobyggende’ social kapital, som dermed også en potentiel trussel for den generelle sociale sammenhængskraft i samfundet (Putnam 2000:177-178). Selvom det makroorienterede perspektiv ikke har hovedfokus i dette speciale, så er jeg opmærksom på, at fællesskabet om computerspil kan siges at være et meget specialiseret fællesskab baseret på interesse, og derved potentielt være en del af en ”cyberbalkanization”.

## Fællesskab og netværk

Indtil nu er begrebet 'fællesskab' blevet nævnt adskillige gange, og det har en central plads i specialets problemstilling. Selvom betydningen af begrebet umiddelbart kan synes indlysende, så er definitionen af 'fællesskab' på flere måder til diskussion. Fællesskaber kan have forskellige karakterer, og kan anskues på forskellige måder. Sociolog Barry Wellman definerer på formel vis begrebet således: "*Fællesskab er netværk (bestående) af interpersonelle bånd, der er med til at frembringe socialisering, støtte, informationer, tilhørsforhold og social identitet*" (Castells 2003:123). Det essentielle i denne definition, mener Castells, er forskydningen fra fællesskab til netværk, som den centrale form til organisering af menneskelig interaktion.

Dette leder op til italesættelsen af en distinktion, som er fundamental for problemstillingen; skelnen mellem lokalt bundne fællesskaber på den ene side og de territorielt uafhængige på den anden side, hvilket også kan kaldes henholdsvis traditionelle og moderne fællesskaber. Den historiske udvikling af sociale relationer deler Castells op i tre fællesskabstyper:

1. Primære relationer (hvor nøgleordene er familie og fællesskab)
2. Sekundære relationer (som dækker over foreninger)
3. Tertiære relationer

Tertiære relationer består af selvcentrerede netværk, der tilsvare det som Wellman kalder "personliggjorte fællesskaber". Ifølge Castells ser vi i dag et nyt socialiseringsmønster i vore samfund, der er karakteriseret ved en netværksbaseret individualisme, hvor fællesskabet er selektivt funderet (Castells 2003:124-125).

Man har tidligere set på fællesskab (*community*) som et rumligt fænomen, altså som værende knyttet til et fysisk sted, siger Wellman (Wellman 1999:xiv). Et af trækkene ved den nye form for fællesskab er som sagt, at de er mere eller mindre territorielt uafhængige. Wellman og sociolog Milena Gulia mener således ikke, at man skal definere fællesskab ud fra *rum*, som tidligere, men ud fra sociale netværk (Wellman & Gulia 1999:333). Med andre ord påpeger Wellman, at man skal betragte fællesskab som et egocentrisk netværk, et "personligt fællesskab", og ikke som et nabolag (Wellman 1999:xiv). I dag går netværk ind og erstatter lokalområdet som grundlag for socialisering, siger Castells, der dog samtidigt også pointerer, at territorielt definerede fællesskaber ikke er "*forsvundet fra verden i almindelighed, men [...] spiller klart en mindre rolle for størstedelen af*

*befolkningen i de udviklede lande, når det drejer sig om opbygningen af sociale relationer”* (Castells 2003:122).

I forlængelse af Castells vil jeg trække på socialteoretiker Andreas Wittels begreb; ’netværkssocialitet’. Denne form for socialitet er, ifølge Wittel, karakteristisk for relationsformer i de vestlige samfund i dag. I sin artikel *”Toward a Network Sociality”* forsøger Wittel at transformere Castells’ makrosociologiske teori om netværkssamfundet, til en mikrosociologi om skabelsen af sociale netværk i *”informationsalderen”* (Wittel 2001:52). Wittel ser begrebet ’netværkssocialitet’ som en modsætning til ’fællesskab’ (*gemeinschaft*).

Hvor fællesskab som begreb står for stabilitet og handler om at ’høre til’ (Wittel 2001:51), så består en netværkssocialitet af flyvske og kortvarige sociale relationer. De traditionelle fællesskabsformer er baseret på narrativitet, en fælles historie blandt medlemmerne i det enkelte fællesskab. Et sådant fundament, baseret på fælles erfaringer og oplevelser, skaber det, som Wittel kalder en ’indlejthed’ og en nærhed. Dette udmønter sig i længerevarende og stærke sociale bånd blandt medlemmerne (Wittel 2001:51).

Netværkssocialiteten er på den anden side præget af en umiddelbar og ikke-indlejret intersubjektivitet, hvor flygtige men intense møder er normen. Relationer i en netværkssocialitet skabes og eksisterer på projektbasis og er primært baseret på udveksling af information og data. Wittel mener at begrebet netværkssocialitet kan opfattes som det sociale udtryk for det sociolog Zygmunt Bauman (2000) kalder for flydende modernitet (Wittel 2001:51).

Wittels begrebsverden læner sig op ad aktør-netværk-teori (ANT), hvilket betyder at han definerer ’netværk’ til at bestå af henholdsvis *subjekter, teknologier og forbindelserne* herimellem (Wittel 2001:51-52). Denne definition relaterer sig direkte til den særlige relevans af Wittels teori for dette speciales problemstilling, hvilket Wittel blandt andet selv tydeliggør således:

*“the rise of a network sociality [...] is most visible among the new middle class of culturally educated and media- and computer-literate people. One of the fields where this network sociality is particularly visible is the cultural industry, especially the field of new media [...] Network sociality is a technological sociality insofar as it is deeply embedded in*

*communication technology, transport technology and technologies to manage relationships” (Wittel 2001:53,69).*

Netværkssocialitet skulle med andre ord være særlig evident i miljøer, der er præget af en høj grad af computerkyndighed og som kan karakteriseres til at bevæge sig omkring de såkaldte nye medier, som computerspil betragtes som en del af (Wittel 2001).

I tråd med Wittel påpeger Wellman og Gulia, at fællesskabsbånd i dag generelt kun i minimal grad er geografisk afhængige, og i meget høj grad opretholdes gennem telekommunikation. Derfor giver det mest mening, at iagttage fællesskaber med individet som udgangs- og omdrejningspunkt (Wellman & Gulia 1999:355). Et personligt fællesskab udgøres således af et individs sociale netværk af uformelle, interpersonelle bånd, fra de få og meget tætte relationer, til de hundreder af svagere tilknytningsforhold.

I forhold til personlige fællesskaber og internettet siger Wellman og Gulia:

*”På samme måde som nettet understøtter nabolagslignende gruppefællesskaber af tæt knyttede bånd, så understøtter det også personlige fællesskaber, hvor end disse bånd er placeret i det sociale og geografiske rum, og hvor løst de end er knyttet. Både gruppefællesskaber og personlige fællesskaber eksisterer såvel online som offline” (Wellman & Gulia 1999:355).*

Direkte henvendt hertil siger Castells, at de sociale netværk under dette perspektiv træder i stedet for fællesskaber i den traditionelle forstand. De lokalt baserede fællesskaber bliver således blot én af mange muligheder for at skabe og opretholde sociale netværk, mens internettet er et andet alternativ (Castells 2003b:331).

### **Virtuelle fællesskaber**

Rheingold mener at essensen af det som kaldes 'virtuelle fællesskaber', allerede havde sin begyndelse med udbredelsen af trykpressen, og dermed bøger og aviser, hvorigennem fællesskabsfølelse omkring værdier og sager opstod hos de enkelte læsere. Dermed fjernede folk sig på den ene side fra de traditionelle lokale fællesskaber, men skabte samtidigt broer over afstande,

der tidligere havde adskilt folk (Rheingold 2000:347). I forhold til den gængse opfattelse af begrebet 'virtuelle fællesskaber', som værende et resultat af computermedieret kommunikation, fremlægger Rheingold følgende definition: "*Virtual communities are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace*" (Rheingold 2000:xx).

Det er værd at bemærke, at Rheingolds beskrivelse bærer præg af hans personlige tilgang til interaktion via internettet. Hans erfaringer stammer primært fra hans aktive deltagelse i et online debatforum, hvilket afspejler sig i hans fokus på diskussion som omdrejningspunkt for virtuelt fællesskab. Jeg vil argumentere for, at faktoren 'diskussion' i Rheingolds definition vil kunne skiftes ud med andre aktiviteter, der involverer interpersonel interaktion, som eksempelvis 'det at spille flerspiller-computerspil'.

Castells kommenterer også på Rheingolds personlige erfaringer, der har været med til at forme hans positive forventninger til internetsocialisering:

*"I den banebrydende bog Virtual Communities slog Howard Rheingold debattens tone an ved med stor styrke at argumentere for, at der var ved at opstå en ny type fællesskaber, som bragte folk sammen online omkring fælles værdier og interesser. På baggrund af sine egne erfaringer [...] udtrykte han desuden den overbevisning, at elektroniske fællesskaber [...] kunne udvikle sig til fysiske møder, venskabelige selskaber og håndgribelig opbakning til andre medlemmer af det virtuelle fællesskab"*  
(Castells 2003b:329-330).

Anvendelsen af begrebet 'virtuelt fællesskab', medfører dog indtil flere uheldige konsekvenser, mener Wittel. Rheingolds begreb, 'virtuelle fællesskaber', lægger op til, at man gennem internettet kan genvinde det fællesskabsliv, der allerede er gået tabt – et tab som især også Putnam taler om – hvilket Wittel mener, er urealistisk (Wittel 2001:62). Han ser ikke begrebet om 'virtuelle fællesskaber' som værende særligt brugbart i forhold til bedre at kunne forstå den transformation af sociale relationer, der finder sted (Wittel 2001:62). Han kalder begrebet for 'tekno-deterministisk' og mener, at det er vildledende på følgende måder:



- Det har ikke øje for forbindelsen mellem kulturel og teknologisk forandring. Wittel mener, at antagelsen om, at en kulturel proces (så som 'mistet fællesskab') kan omvendes gennem teknologiske værktøjer, virker ret naiv (Wittel 2001:62).
- Brugen af termen 'fællesskab' (*community*) i relation til elektronisk kommunikation er i bedste fald problematisk og forvirrende. Dette skal ifølge Wittel ses i forhold til den traditionelle opfattelse af karakteristikken ved fællesskaber, som er blandt andet fælles geografisk territorium, fælles historie osv..

I forlængelse af diskussionen om begrebet 'fællesskab' skal det nævnes, at Wellman og Gulia bruger begrebet '*computer supported social networks*' om samme fænomen som Rheingold benævner 'virtuelle fællesskaber' (Wellman & Gulia 1999:333). Wellman og Gulas betegnelse har Rheingold senere har bifaldet og anerkendt som værende mere rammende for fænomenet.

- Termen 'virtuel' er misledende, da den foreslår en fordobling af virkeligheden. Wittel mener at denne skelnen mellem en 'såkaldt virkelighed' på den ene side og en 'egentlig virkelighed' på de anden, i høj grad har formet hele debatten om 'cyberspace' og interaktive medier (Wittel 2001:62). Den centrale problematik for denne opdeling, er antagelsen om, at der findes en 'virkelig virkelighed', altså en virkelighed der *ikke* er medieret.

Wittel påpeger, at alle de erfaringer mennesker gør sig online, er ganske virkelig oplevelser for de implicerede (Wittel 2001:63).

Han vil dog ikke undsige, at der eksisterer en fundamental forskel mellem online-socialitet og ansigt-til-ansigt-socialitet. Den vigtigste forskel, mener han, er manglen på en almen og gensidig opfattelse af *kontekst* i online-kommunikation, hvilket betyder, at enhver strukturering af det sociale rum nødvendigvis må skulle produceres internt af deltagerne. Denne forskel mellem online- og offline-kommunikation retfærdiggør dog ikke et teoretisk koncept, der deler de to i forskellige virkeligheder, mener Wittel (2001:63).

Professor i sociologi Deborah Stevenson tager også afstand fra denne tvedeling af virkeligheden: "*Cyberspace is frequently positioned as being somehow outside the sphere of the social and the geographical, as being a place of freedom and placelessness, a naive 'utopian' vision for postmodern times*" (Stevenson 2003: 129). En af de afgørende konsekvenser heraf er, at sociale

bånd, der skabes og vedligeholdes via et elektronisk medie, ikke skal betragtes og analyseres som eksisterende i en alternativ ”virkelighed”, som defineret ovenfor.

Som ovenstående også vidner om, så drejer en stor del af det eksisterende teoretiske materiale omkring samspillet mellem socialt liv og internettet, sig om kritik; enten rettes der kritik *mod* socialiseringsaktiviteten på internettet eller også *kommenteres* denne kritik. Derfor vil jeg forsætte det videre teoretiske oplæg gennem denne diskussion og dermed samtidigt lægge grunden til den efterfølgende tesedannelse.

## **Diskussion af kritikken**

På trods af Rheingolds overvejende positive indstilling til social interaktion over internettet, så medgiver han samtidigt, at de forhold mellem mennesker, der i stadig højere grad er teknologisk medieret, bliver mere og mere overfladiske. Den holdning har han, efter eget udsagn, fået efter at have set, hvordan stadig mere af den sociale kommunikation overgår til former som email, mobiltelefon, chat og online lejlighedskort (Rheingold 2000:360).

Et andet kritikpunkt er baseret på offline- og online-verdenerne som værende adskilte virkeligheder. Socialkritiker Mark Slouka har således ”*kritiseret den dehumanisering af de sociale relationer, som følger med computerne, når livet i det elektroniske netværk kommer til at virke som en let flugt fra det virkelige liv*” (Castells 2003b:330).

Temaet ’dehumanisering’ går igen i en stor del af kritikken mod computermedieret kommunikation. Rheingold citerer professor Sara Kiesler o.a. for at identificere fire egenskaber, der adskiller computermedieret kommunikation fra konventionel kommunikation:

- 1) et fravær af regulerende feedback
- 2) ufuldstændig eller begrænset udtryk af følelser
- 3) en mangel på indikationer på social status
- 4) social anonymitet

De mener, at når en kommunikationssituation mangler dynamisk personlig information, så flyttes fokus fra mennesket til selve beskeden. På den måde føler de kommunikerende en højere grad af anonymitet og registrerer dermed en mindre grad af individualitet hos modparten, end når de taler i telefon eller mødes ansigt-til-ansigt. De føler dermed mindre empati, mindre skyld og er i mindre

grad påvirket af normer (Rheingold 2000:351). Der kan argumenteres for, at disse egenskaber på én og samme tid dehumaniserer og sætter individet mere frit. I forhold til det påståede fravær af regulerende normer, er Putnam af den holdning, at sociale forbindelser blandt andet er vigtige da de er med til at opretholde regler for god opførsel. Han mener at netværk, næsten per definition, involverer gensidige forpligtelser (Putnam 2000:20). Dette punkt vil der blive vendt tilbage til senere i tesedannelsen.

I forhold til problematikken vedrørende anonymitet i online-interaktion, udtaler Castells, at det virker som om det virkelige liv former interaktionen online. Han citerer videre professor i kommunikation Nancy Baym for at sige, at *"virkeligheden synes at være sådan, at mange, sandsynligvis de fleste, sociale brugere af computerformidlet kommunikation danner on-line jeg'er, der er i overensstemmelse med deres off-line identitet"* (Castells 2003:115). Her afvises med andre ord tanken om total anonymitet og unikke online-identiteter i online-relationer.

Ud over at rette kritik mod kvaliteten af online-relationer, så sættes der blandt kritikere også spørgsmålstegn ved selve eksistensen af fællesskab over internettet:

*"Calhoun (1991) argues that the modern condition is one of "indirect social relationships" in which connectivity with others is more imagined, or parasocial, than "real." The media's ability to broaden the range of our experiences creates the illusion of greater contact or membership in large-scale social organizations. Rather than creating "communities", however, we are merely developing "categorical identities" or "imagined communities" that are nothing more than the "feeling" of belonging to some group. He argues that a true "community" requires direct relationships among its members"* (Rheingold 2000:350).

I denne kritik ses slående ligheder med politolog Benedict Andersons teori om forestillede fællesskaber. Anderson kalder nationen for 'forestillet', blandt andet i den forstand, at *"medlemmerne af selv den mindste nation aldrig vil kende de fleste af deres fæller, møde dem eller endsige høre om dem"* (Anderson 2001:48). På samme måde mener Rheingold, at virtuelle fællesskaber er nødt til at eksistere i bevidstheden hos fællesskabets medlemmer for overhovedet at

eksistere: “[...] *nations and, by extension, communities are imagined in the sense that a given nation exists by virtue of a common acceptance in the minds of the population that it exists. Nations must exist in the minds of its citizens in order to exist at all*” (Rheingold 2000:54). Selvom denne betragtning kan være væsentlig i forhold til det generelle fællesskab blandt computerspillere, så har den umiddelbart mindre betydning for de holdbaserede fællesskaber, som er det primære fokus for specialet, da det fysiske møde *er* til stede der.

Som svar på en stor del af de kritiske røster, anklages kritikerne for at se problemstillingen i sort/hvid – at anskue fænomenet som en enten-eller-ligning. Således citerer Rheingold blandt andet den amerikanske forsker Clifford Stoll for at udtale, at computernetværk i højere grad isolerer mennesker fra hinanden end at de bringer dem tættere sammen (Rheingold 2000:349). Wellman og Gulia mener, at kritikere generelt behandler ‘fællesskab’ som et nulsumsspil, hvor det antages, at jo mere tid folk bruger på at interagere online, des mindre tid vil de bruge på at interagere i ”det virkelige liv” (Wellman & Gulia 1999:348). Desuden mener Wellman og Gulia ikke, at mennesker deler deres sociale verden skarpt op i ’folk de kender offline’ på den ene side og ’folk de kender online’ på den anden side: *”Rather, many community ties connect offline as well as online. It is the relationship that is the important thing, and not the communication medium”* (Wellman & Gulia 1999:349). Castells opsummerer meget præcist Wellman og Gulas resultater på disse punkter, og imødekommer også selv kritikken mod computermedieret kommunikation:

*”Wellmans centrale pointe er en påmindelse om, at ”virtuelle fællesskaber” ikke nødvendigvis er en modsætning til ”fysiske fællesskaber”. Det er en anden form for samvær med specifikke regler og egen dynamik, der indgår i et samspil med andre former for fællesskab. Desuden trækker kritikerne alt for ofte implicit på en idyllisk opfattelse af det fysiske fællesskab – en skarpt afgrænset, rumligt veldefineret kultur præget af solidaritet og tilhørsforhold, som sikkert aldrig har eksisteret i de landlige områder og med sikkerhed er forsvundet fra de højtudviklede industrilande”* (Castells 2003b:331).

Castells gennemgår resultaterne af en række studier, der undersøger af effekten af internetbrug på menneskers hverdagsliv. Han henviser til to amerikanske undersøgelser, hvor den ene fandt

mønstre, der viste, at der blandt såkaldte tunge brugere af internettet kunne registreres en faldende person-til-person-interaktion, mens der for størstedelens vedkommende ikke observeredes nogen markant ændring i socialt liv (Castells 2003:119-120). Det andet studie konkluderede at "[...] *et større brug af Internettet var forbundet med et fald i forsøgspersonens kommunikation med familiemedlemmerne i husstanden, en nedgang i størrelsen af de sociale omgangskreds og en stigning i depression og ensomhed*" (Castells 2003:120). Castells sætter dog spørgsmålstejn ved metoden i de to undersøgelser og forholder sig derfor kritisk til deres generelle gyldighed. Han mener dog, at der er indikatorer, der peger i retning af, at internetbrug i nogle tilfælde kan fungere som erstatning for andre sociale aktiviteter (Castells 2003:121).

Mange undersøgelser peger dog i den modsatte retning, mener Castells, og opsummerer blandt andet resultaterne af en eksperimentel undersøgelse foretaget af Wellman og sociolog Keith Hampton, som viste, at internetbrug forstærker socialisering, både inden for lokale fællesskaber og over afstande. Denne styrkelse af sociale forbindelser gælder både for tætte og løse forbindelser og både for instrumentelle eller følelsesmæssige formål. Således viste undersøgelsen, at brug af internettet forstærkede og opretholdte sociale forbindelser og et socialt engagement for størstedelen af brugerne (Castells 2003:119). Også en anden undersøgelse påviste en positiv, kumulativ effekt mellem intensiteten af brug af internettet og omfanget af sociale relationer (Castells 2003:118).

Castells konkluderer at det samlede bevismateriale, overordnet betragtet, ikke støtter en tese om, at internetbrug resulterer i lavere social interaktion og større social isolation.

## **Tesedannelse**

Efter kort at have præsenteret nogle teoretiske betragtninger over fællesskab og internettet, vil jeg herunder danne en række teser på baggrund af en mere konkretiseret teoretisk diskussion. Afsnittet er delt op i undertemaer, der er bestemt først og fremmest ud fra min problemstilling og sekundært efter de temaer, som de respektive teoretikere sætter fokus på inden for fællesskab, sociale bånd og internetrelationer.

## **Sociale bånd**

Putnam mener, at én af de vigtigste distinktioner mellem forskellige former for social kapital, er den mellem *bonding* og *bridging*. Begrebet *bonding* dækker over ekskluderende social kapital udmøntet i tæt knyttede netværk, hvor solidaritet og følelsesmæssig opbakning er nøgleord. Putnam siger at denne form for social kapital er "*good for "getting by"*". *Bridging*, den brobyggende kapital, er

derimod inkluderende i den forstand, at medlemmer af denne type netværk optages på tværs af forskellige sociale skel. Disse netværk er blandt andet velegnede til at tilegne sig ny information igennem, og denne type social kapital kan derfor siges at være ”*crucial for ”getting ahead”*”, ikke mindst i den vestlige verdens såkaldte informationssamfund (Putnam 2000:22-23).

Begreberne *bonding* og *bridging* relaterer sig kraftigt til det som Mark Granovetter i 1973 præsenterede som *stærke* og *svage* bånd (Granovetter 1973). Som disse begreber er blevet fremlagt ovenfor, og som Granovetter selv udlagde dem, udgør de nærmest en form for dualitet. Han stiller dog selv spørgsmålet om, hvorvidt opdelingen bør være hårfin: ”*Should tie strength be developed as a continuous variable?*” (Granovetter 1973:1373). Dette er Putnam enig i. Han mener ikke at begreber skal ses som enten-eller-kategorier, hvori alle sociale netværk nydeligt kan placeres. Der er snarere tale om ’mere eller mindre’-dimensioner, som forskellige former for social kapital kan sammenlignes op imod. (Putnam 2000:23)<sup>6</sup>.

Det interessante for mig er dermed, hvorledes interaktion på nettet, nærmere betegnet det at spille computerspil på nettet (og hvad der deraf følger), relaterer sig til skabelse og vedligeholdelse af henholdsvis stærke og svage sociale bånd.

I forhold til dette påstår Wellman, at de såkaldte virtuelle fællesskaber har potentiale langs alle dimensioner: ”*Computer-supported social networks sustain strong, intermediate and weak ties that provide information and social support in both specialized and broadly based relationships*“ (Wellman m.fl. 1996:213, Putnam 2000:171). Putnam anfører desuden, at mange grupper på én og samme tid *bonder* langs nogle sociale dimensioner og *bridger* over andre. Som eksempel nævner han, at chat-grupper på internettet kan *bridge* over skel som geografi, køn, alder og religion, mens de er meget homogene hvad angår uddannelse og ideologi (Putnam 2000:23).

## **Svage bånd**

Som allerede klargjort, så relaterer *bridging* sig til det som Granovetter kalder *weak ties*, altså svage bånd. Alle sociale ”broer” er, ifølge Granovetter, svage bånd, men omvendt så er svage bånd ikke

---

<sup>6</sup> Disse betragtninger erklærer jeg mig enig i, men med henblik på mit analysearbejde vælger jeg som udgangspunkt at behandle dem som en dualitet – som idealtyper. Derefter har jeg muligheden for at elaborere på de respektive konklusioner.

nødvendigvis ”broer”. I stedet kan de være ”lokale broer” og dermed i høj grad fungere mere som stærke bånd (Granovetter 1973:1364-1365).

Svage bånd er ifølge Granovetter ofte blevet beskyldt for at fostre fremmedgørelse mellem mennesker (Granovetter 1973:1378). Han lægger dog vægt på de meget vigtige funktioner som de svage bånd har; blandt andet at informationer kan nå ud til flere mennesker og krydse større sociale afstande via svage bånd end gennem stærke. Fjerner man et gennemsnitligt svagt bånd, så vil det udrette større skade mod muligheden for udbredelse af information end hvis der var tale om et stærkt bånd, siger Granovetter (Granovetter 1973:1366). Fra et individs synspunkt er svage bånd derfor en vigtig ressource for mobilitetsmuligheder. De svage bånd ser Granovetter som helt essentielle for de enkeltes muligheder for integration i fællesskaber og for deres muligheder generelt (Granovetter 1973:1378). Castells er enig i vigtigheden af de svage bånd: *”Det faktum, at størstedelen af de relationer, som folk har, er ”svage relationer” betyder dog ikke, at de ikke er vigtige. De er kilder for informationer, arbejdsmæssige forhold, fritid, kommunikation, samfundsengagement og underholdning”* (Castells 2003:124).

Fra et makroperspektiv har svage bånd en betydningsfuld rolle i samfundets sociale sammenhængskraft (Granovetter 1973:1373).

### **Svage bånd på internettet**

Internettet er især velegnet til at udvikle svage bånd, mener Castells (Castells 2003b:331). Han siger, at flere undersøgelser synes at pege på:

*”at Internettet er effektivt til at vedligeholde de svage forbindelser, som ellers ville være gået tabt i afvejningen mellem den indsats en fysisk interaktion kræver [...] og værdien af selve kommunikationen. Under visse betingelser kan det også skabe nye former for svage forbindelser, som for eksempel i de interessefællesskaber, der dukker op på Internettet med vekslende lod”* (Castells 2003:125).

Disse pointer understøttes ligeledes af Wellman og Hampton (Wellman & Hampton 1999:650).

I forhold til, på hvilken måde de mange svage bånd på internettet er brugbare, siger Wellman og Gulia blandt andet, at der på internettet er stor velvillighed til at kommunikere med fremmede – en velvillighed som ikke er til stede ellers – og dermed kan det være nemmere at finde støtte og hjælp end i et offline offentligt forum. Dette er der flere årsager til, men Wellman og Gulia siger blandt andet, at fraværet af statusindikatorer kan opmuntre til kontakt mellem svage bånd (Wellman & Gulia 1999:341). Det er mere sandsynligt, at svage bånd<sup>7</sup> skaber forbindelse mellem forskellige grupper end at stærke bånd gør det, siger Granovetter (1973:1376). Han påstår desuden, at de personer vi har svage bånd til, har en højere sandsynlighed for at begå sig i andre kredse end vores egen (Granovetter 1973:1371). Dette er en del af princippet i brobyggende social kapital som Putnam også omtaler.

## Stærke bånd

Gode naboer, tætte venner, nær familie og intime forhold er eksempler på relationer med stærke bånd. De er kendetegnet ved en høj grad af følelsesmæssig involvering og gensidig forpligtelse:

*”strong ties have greater motivation to be of assistance and are typically more easily available”* (Granovetter 1983:209). Disse socialt tætte, stærke og intime bånd kalder Wellman og Gulia for kernen i fællesskab (Wellman & Gulia 1999:344).

I forhold til relationer via internettet, så nævnes stærke bånd ikke så ofte som de svage. Det skulle da være i forhold til deres fravær, ifølge kritikere. Der virker til at være en udbredt enighed om, at internettet er bedst egnet til at skabe og vedligeholde svage bånd.

På internettet findes et utal af forskellige specialiserede fællesskaber – eller netværk, alt efter definitionen. Mange af disse grupper har form af støttegrupper for mennesker med sociale, fysiske eller mentale problemer. Dertil kommer også steder, hvor enhver kan hente generel følelsesmæssig støtte (Wellman & Gulia 1999:337). Selv grupper, som ikke er opstået med det formål at være støttende, er det ofte alligevel, hævder de (Wellman & Gulia 1999:338), og henviser desuden til, at

---

<sup>7</sup> Der kan sættes spørgsmålstegn ved, om Granovetters forståelse af begrebet ‘svage bånd’, kan overføres direkte til studiet af sociale bånd via internettet, da han skrev sin omtalte tekst før udbredelsen af internettet. Jeg bekræftes også i denne tanke af, at Granovetter i et af sine eksempler, måler styrken af bånd gennem hyppighed af møder mellem mennesker (Granovetter 1973:1371). Jeg vil dog argumentere for, at internetbrugere i nogle tilfælde, kan ”møde” deres svage internetrelationer lige så ofte som flere af deres stærke kontakter. I den henseende læner jeg mig derfor op ad eksempelvis Wellmans, Castells’ og Putnams forståelser af begrebet ‘svage bånd’.



der er væsentlige beviser for tilstedeværelsen af gensidig støttekultur på internettet, selv mellem svage bånd (Wellman & Gulia 1999:343). Følelsesmæssig støtte, som er et af de centrale træk ved stærke bånd, er dermed, ifølge Wellman og Gulia, ikke vanskeligt at finde over internettet: *“Emotional support, companionship, information, making arrangements, and providing a sense of belonging are all nonmaterial resources that are often possible to provide from the comfort of one’s computer”*(Wellman & Gulia 1999:338-339). Kritikere mener, at alle disse faktorer ikke har samme kvalitet, som hvis de udspillede sig i offline-verdenen. Dette afviser Wellman og Gulia, mere eller mindre, ved blandt andet at henvise til, at kritikerne maler et forskønnet og urealistisk billede af den ’rigtige’ verdens sociale liv (Wellman & Gulia 1999:339).

Da ’støtte’ bliver defineret til at være en central indikator på styrken af sociale bånd, vil jeg fremsætte følgende påstand i form af en tese:

## **Tese 2: Computerspilsfællesskaber er støttende**

Wellman og Gulia stiller spørgsmålet om, hvorvidt stærke og intime bånd er mulige i en online-kontekst. Det svar, som visse kritikere umiddelbart lægger op til, er ’ja’ – så længe relationen suppleres med ansigt-til-ansigt-interaktion (Wellman & Gulia 1999:345).

Wellman og Gulia er dog ikke overbeviste om, at den fysiske nærværende kontakt er nødvendig for skabelsen af stærke bånd: *”In one study, some participants came to feel that their closest friends were members of their electronic group, whom they seldom or never see”* (Wellman & Gulia 1999:346).

Professor i kommunikation Joseph Walther siger ifølge Wellman og Gulia, at internettet som medie ikke forhindrer udviklingen af tætte forhold, men blot sinker processen. Dette skulle blandt andet skyldes, at kommunikationen og interaktionen via internettet ofte er asynkron, hvorfor mindre information overføres per udveksling (Wellman & Gulia 1999:346). På baggrund af mine tidligere erfaringer med computerspilleres interaktion over internettet, forholder jeg mig dog kritisk overfor om kommunikationen faktisk er asynkron, hvilket jeg vil undersøge nærmere gennem den empiriske indsamling.

Wellman og Gulia fremsætter en række karakteristika, som kan være med til at vise styrken af sociale bånd. Jo stærkere et bånd er, des mere vil det udvise følgende:

- (1) en følelse af at forholdet er intimt og specielt, (2) gennem en frivillig investering i båndet, og (3) en trang til kammeratskab (*companionship*) med pågældende person;
- (4) en interesse i at være sammen så ofte som muligt, (5) i forskellige sociale kontekster, (6) over en lang periode;
- (7) en følelse af gensidighed i forholdet, (8) og med kendskab og støtte til partnerens behov;
- (9) intimitet som ofte er styrket af delte sociale karakteristika som eksempelvis køn, socioøkonomisk status og livsstil.  
(Wellman & Gulia 1999:345).

Wellman og Gulia pointerer dog, at disse karakteristika kun skal ses som vejledende typologi til at vurdere styrken af menneskelige online-forhold, og ikke som en facitliste. Jeg vil inkorporere relevante karakteristika herfra i min dataindsamling og efterfølgende analyse, til brug i en analytisk diskussion af båndenes styrke.

### **Fællesskabernes diskontinuitet**

Wellman hævder, at mange netværk, der starter som instrumentelle og specialiserede, med tiden kommer til at yde personlig opbakning på både det materielle og følelsesmæssige plan (Castells 2003b:331). Denne støtte er et af kendetegnene ved stærke bånd, så med andre ord kan online-netværk udvikle sig fra at bestå af svage bånd, til at få karakter af stærke relationer.

Såfremt tiden er en afgørende faktor for udviklingen af sociale relationer, i retningen af stærkere bånd, kan dette dog muligvis være selve årsagen til, at stærke bånd ikke opstår i Counter-strike-miljøet. Som tidligere nævnt, mener Castells, at internettet især er fordrende for etableringen af svage relationer og netværk, og disse relationer mener han samtidigt sjældent er langtidvarige: *”Folk går on- og off-line, de skifter interesser, de afslører ikke nødvendigvis deres identitet (skønt de heller ikke skaber en falsk en), de vandrer videre til andre on-line partnere”* (Castells 2003:125).

Wellman og Gulia mener også, at internettet giver folk mulighed for hurtige skift mellem relationer. De siger, at det er nemmere for folk at trække sig ud af problematiske situationer når de er online, end når der er tale om en ansigt-til-ansigt-situation. Det eneste der kræves er, at man som bruger lukker for den pågældende forbindelse (Wellman & Gulia 1999:341). Der kan trækkes visse paralleller herfra til sociolog Anthony Giddens’ teori om ’rene forhold’. Et rent forhold er

karakteriseret ved at være forholdsvis refleksivt organiseret på en åben måde og på et kontinuerligt grundlag (Giddens 1996:112). Denne type forhold er baseret på, at begge parter får opfyldt personlige behov gennem forholdet. Det forudsætter altså en gensidighed, og er ikke forankret i sociale eller økonomiske omstændigheder. Giddens kalder rene forhold for ”frit flydende” (Giddens 1996:109).

Denne ustabilitet og diskontinuitet skaber, ifølge Putnam, nogle problemer for online-relationer: *”Anonymity and fluidity in the virtual world encourage ”easy in, easy out,” ”drive-by” relationships. [...] it discourages the creation of social capital. If entry and exit are too easy, commitment, trustworthiness, and reciprocity will not develop”* (Putnam 2000:177).

Castells ser positive sider ved onlinekommunikationens egenskaber, da den fremmer uindskrænket diskussion, hvilket giver mulighed for ærlighed og åbenhed. Denne ligefremhed har dog omkostninger i form af det, som Castells kalder onlinevenskabernes høje dødsrate, da *”en uheldig sætning kan blive straffet med et museklik, der udsletter relationen for altid”* (Castells 2003b:332). Det kan med andre ord være yderst relevant for mig, at sætte fokus på fællesskabernes udvikling over tid, eller mere nøjagtigt, deres ”levetid”, da dette synes at være afgørende for typen af bånd, der binder gruppen sammen. De overstående betragtninger leder mig derfor frem til følgende tese:

### **Tese 3: Fællesskaber omkring computerspil er kortvarige og ustabile**

#### **Tonen i kommunikationen**

I ovenstående afsnit talte Castells om ligefremhed i kommunikationen og om ”uheldige sætninger” som følger deraf. Wellman nævner også, at onlinekommunikation ofte er mere uindskrænket, kreativ og direkte end ansigt-til-ansigt-kommunikation (Wellman m.fl. 1996:213). Samtidigt kan den føromtalte nemme ’flugtmulighed’ på internettet gøre det mindre risikofyldt at opføre sig dårligt. Putnam er enig heri: *Participants in computer-based settings are less inhibited by social niceties and quicker to resort to extreme language and invective – “flaming” is the commonly used term among cybernauts, a compelling image of communications as hand-to-hand combat with flamethrowers* (Putnam 2000:176). En række gængse sociale normer tilsidesættes med andre ord af internetbrugerne. Det er blandt andet manglen på nonverbale signaler, der kan være med til at gøre internettet som medie til et fjendtligt miljø for kommunikatører, mener Rheingold, og henviser desuden til en undersøgelse, som viser, at internetbrugere udviser ikke-støttende adfærd og ”flamer”

hinanden (Rheingold 2000:351). Snyd og bedrag er simpelthen mere almindeligt i online-kommunikation, hvor fordrejelser og misforståelser er nemmere, siger Putnam (2000:176).

Wellman og Gulia nævner også 'flaming' men synes at nedtone fænomenet som et problem:

*"Despite lurid media reports, there may not be much antisocial behavior online other than uttering hostile "flaming" remarks and "spamming" [...] However, social-psychological studies report that CSSNs seem to foster uninhibited discussion, nonconforming behavior, and group polarization"* (Wellman & Gulia 1999:346).

Udsagnene i dette afsnit tegner dog hovedsageligt et negativt billede af tonen og opførslen blandt internetbrugere, som tilsyneladende bærer præg af mangel på gensidig respekt. Et af de essentielle kendetegn ved stærke sociale bånd er netop gensidig respekt, så spillernes opførsel overfor hinanden er dermed en indikator for, om der kan genereres stærke bånd i dette miljø. Derfor vil jeg opstille og teste følgende tese, inspireret af Putnams citat her ovenfor:

#### **Tese 4: Interaktionen i Counter-strike-miljøet præges af "normløshed"**

##### **Sociale skel**

Putnam taler om det problem han kalder "the digital divide"; den sociale ulighed i adgangen til internettet (Putnam 2000:174). Castells nævner gentagne gange, at undersøgelser viser, at det især er højtuddannede, der bruger internettets muligheder, hvilket skyldes et større socialt netværk med flere langdistancekontakter (Castells 2003:116-119). Han mener, at internettet blot kan blive en forstærkning af de i forvejen kulturelt dominante sociale netværk (Putnam 2000:175). Han udtrykker dog på den anden side også en behersket optimisme:

*"Det kunne se ud til, at den magtsymbolik, der er indbygget i kommunikationen ansigt til ansigt, endnu ikke har fundet noget udtryk i den computerbaserede kommunikation. På grund af mediets historiske nyhed og den relative forbedring af de traditionelt underordnede gruppers magtstatus kan den computerformidlede kommunikation måske give os en mulighed for at imødegå de traditionelle magtspil i forbindelse med kommunikationsprocessen"* (Castells 2003b:333).

Jeg er dog opmærksom på, at alle nævnte teoretikere nedskrev deres betragtninger i en tid, der, set i lyset af internettets hastige udvikling, var en ganske anden end i dag. Udsagnene i dette afsnit strider da også imod påstanden om, at gruppens medlemmer internt adskiller sig fra hinanden demografisk set, mens konsekvenserne af påstandene her ovenfor ville betyde at alle medlemmer ville være fra højere sociale lag. Jeg vil derfor ikke formulere en tese ud fra dette afsnit, men lade det stå som en kommentar til Castells og Wellmans betragtninger over svage bånd på internettet.

## **Teser**

Herunder operationaliserer mine tre teser i forhold til de væsentligste nøglebegreber:

### **Tese 1: Computerspilsfællesskaber er støttende**

Når man skal udvælge en faktor, der kan indikere tilstedeværelsen af stærke sociale bånd, er der en række forskellige at vælge imellem. Når jeg vælger 'støtte' som indikator, så er det fordi begrebet kan fungere på flere niveauer og ikke bare er en enten-eller-faktor. Som tidligere diskuteret, så burde styrken af sociale bånd i højere grad analyseres som et flydende fænomen, altså som et kontinuum, i stedet for som en dikotomi. Selvom jeg af analytiske årsager har fravalgt at gøre dette, så kan jeg gennem begrebet 'støtte' indfange gradbøjninger af styrker, hvilket giver plads til analytisk diskussion.

Hvis det viser sig, at spillerne kan finde (og søger) støtte gennem spilfællesskabet, betyder det, at spillerne *involverer* sig selv i fællesskabet, hvilket er en tydelig indikator på tilstedeværelsen af stærke bånd. I forhold til begrebet støtte, vil jeg dog samtidigt også undersøge forholdene for ikke-følelsesmæssig støtte i form af ressourcetilgængelighed gennem spilrelationer. Heri ligger muligheden for gradbøjninger af 'støtte' og dermed styrken af bånd.

### **Tese 2: Fællesskaber omkring computerspil er kortvarige og ustabile**

Dannelse af stærke bånd er afhængig af tid. Med andre ord er kontinuitet i relationer en nødvendig for udviklingen af stærke bånd fra svage bånd. Vurderingen af hvorvidt spillernes relationer kan opfattes som kontinuerte, kommer til at bero på en opvejelse af forskellige faktorer. Med andre ord ønsker jeg ikke at opsætte en fast variabel for en tidsperiode, der angiver kontinuitet eller ej.

### **Tese 3: Interaktionen i Counter-strike-miljøet præges af ”normløshed”**

Når jeg bruger begrebet ”normløshed” gøres det med en klar bevidsthed om, at det sandsynligvis er en kraftig tilsnigelse, da et socialt felt uden normer virker utænkeligt. I stedet skal begrebet her forstås som et fravær af visse normer, som vi kender fra hverdagslivet.

Såfremt der i onlinemiljøer faktisk er en mangel på statusindikatorer og situationelle indtryk, har det nødvendigvis en række konsekvenser for socialiteten heri.

Jeg vælger at fokusere på *den* teoretiske pointe, at denne tilstand medfører en mere upersonlig kontakt, der udmønter sig i høj grad af åbenhed og i en form for normløshed. Helt konkret skal dette kunne ses som udbredt brug af ekstremt sprog og dårlig opførsel generelt.

## **Analyse - del 1**

Analysen er opbygget i to hoveddele. Første del bygger på kondensering af de præsenterede teorier, i form af mine teser. Teseerne inddrages dog ikke kronologisk. I analysearbejdet vil jeg trække på de nøglebegreber og essenser som teseerne oprindeligt blev udledt af, og det empiriske grundlag for denne del af analysen vil udelukkende være de, til formålet, indsamlede interviews. Den analysemetode jeg vil benytte mig af, beskrives af Kvale som *meningskondensering* (Kvale 1997:192). Gennem denne fremgangsmåde ønsker jeg at identificere de, for problemstillingen, centrale dele af informanternes udsagn og formulere disse i en ”nedkøgt”, opsummerende form. Selve fortolkningsprocessen bliver derved et samspil mellem kondenseret teori, kondenseret empiri og min egen videnskabelige og personlige forståelseshorisont.

I anden del af analysen vil jeg tilføje processen endnu en dimension ved at inddrage sekundære empiriske data, som jeg selv indsamler, samt resultater af andre undersøgelser. Dette har til formål at tilføje konklusionerne mere tyngde gennem triangulering.

## **Normløs socialitet**

Sociale bånd skabes gennem mellemmenneskelig kommunikation, og internettet er blevet beskyldt for at være et rum for uforpligtende kommunikation mellem anonyme aktører, hvilket, ifølge teorier, virker degenererende for sociale bånd.

**Tilknyttet tese:** Interaktion i onlinemiljøer præges af ”normløshed”.

Som tidligere nævnt skal en eventuel ”normløshed” ses som et resultat af høj grad af anonymitet mellem spillerne. Som en indgang til at analysere et muligt fravær af sociale spilleregler, ser jeg på karakteren og indholdet af spillernes kommunikation med hinanden.

## **Anti-social adfærd**

Rheingold nævner mangel på empati og mindre følelse af skyld som en del af onlinedeltageres frigjorthed fra normer. Disse to faktorer skinner kraftigt igennem i fænomenet *flame*. Jeg spurgte direkte ind til fænomenet under mine interviews, men det skete også at informanterne selv nævnte

begrebet før jeg nåede så langt, hvilket er med til at understrege dets tilstedeværelse i spillernes bevidsthed. Omkring dårlig opførsel i forbindelse med spillet, siger Dennis og Victor:

**Dennis:** ” ... hvis du er god, så får du selvfølgelig *flame* af de andre”

**Victor:** ”Ja. De tror man snyder og sådan noget”

**Dennis:** ”Og hvis der er for eksempel en, der bare sidder og camper, så flamer du selvfølgelig... også nogle gange”(Interview4:20)

Tilstedeværelsen af fænomenet *flame* er der ikke tvivl om. Dennis italesætter her, at *flame* finder sted i forskellige spillesituationer. De to eksempler han nævner er, hvis en spiller udviser gode spille-evner og hvis spilleren ”camper”. At ”campe” betyder, at man i et spil vælger at placere sin figur på et taktisk punkt på den bane der spilles på, og gemmer sig der. Når modstandere kommer forbi dette sted, kan man ofte skyde dem uden at skulle teste sig selv i direkte kamp mod vedkommende, hvilket kan være til stor irritation for ”offeret”. Samtidigt kan en person, som gemmer sig på denne måde, være årsag til, at de øvrige spillere i samme spilsession tvinges til at vente på, at *camperen* er blevet fundet, før spillet kan fortsætte. *Camping* er med andre ord en defensiv og passiv adfærd og Dennis giver udtryk for, at dette ikke er acceptabelt. Overholder man ikke normen for offensivitet, bliver man som spiller sanktioneret gennem *flame*.

Allerede nu kan jeg dermed afvise, at Counter-strike-kulturen skulle være definitivt ”normløs”, hvilket da også ville være en urealistisk forventning. Forventningen går i højere grad på, at denne kultur er *mere* normløs end hvad vi kender fra det hverdagslige.

I den forbindelse er det bemærkelsesværdig, at Dennis to gange her ovenfor omtaler *flaming* som en selvfølgelighed – som en del af spillet. Også Klaus nævner et tænkt eksempel på en spilsituation, hvor man som spiller kan blive udsat for andres irritation:

**Klaus:** ”[...] hvis nu man spiller dårligt i en mix, med fire andre personer man ikke kender, så begynder de at sige: ”Hold kæft hvor er du ringe. Find en anden hobby”, og sådan noget. Og så bliver du lidt træt af det”(Interview3:17)



Det er dog ikke udelukkende inde i selve spillet, at denne type adfærd forekommer, men også i miljøet omkring det. Dennis nævner selv online-fora som et rum, hvor personlige angreb af forskellig karakter er udbredt: ”Cirka hvert andet indlæg, er der i hvert fald *flame*”.(Interview4:20) De fleste informanter omtaler det som et generelt problem, at denne adfærd finder sted. Frederik mener, at det er ”*et KÆMPE problem*”(Interview2:13) og Christian kalder det åbenmundet for ”*pisse irriterende*”(Interview1:14). Dennis og Victor italesætter også direkte *flaming* som værende et problem for det sociale miljø omkring Counter-strike:

**Dennis:** ”*Det er nok den, der ødelægger stemningen*”

**Victor:** ”*Hvis den var helt væk, så ville det være meget bedre socialt tror jeg*” (Interview4: 21)

Der tales om ødelagt stemning og dårligt socialt miljø, hvilket jeg umiddelbart tolker som værende dårlige kår for dannelse af sociale relationer. Lasse nævner desuden et nyere fænomen kaldet ”*trolls*”, som er personer, der ”*sidder og skriver alt muligt lort med vilje for at forvirre folk og irritere folk, det bliver mere og mere udbredt på hele Internettet, efterhånden*”(Interview6:18). Derfor vil jeg med andre ord tale om et anti-socialt miljø, såfremt der er tale om, at dette er den dominerende stemning omkring Counter-strike.

Der eksisterer dog nogle nuancerende faktorer ved *flaming* i Counter-strike-miljøet, som også skal tages i betragtning. Jeg vil herunder sætte fokus på to punkter, valgt ud fra informanternes udsagn. For det første tyder informanternes udtalelser på, at *flaming* har stigmatiserende elementer, forstået således, at en specifik gruppe er mere tilbøjelig til at *flame*, og at en anden gruppe oftere er mål for den aggressive opførsel. I forhold til førstnævnte gruppe siger Dennis om tonen på ’scenen’, at den især blandt de bedste spillere er ret arrogant, mens den i middelgruppen af spillere er ”*fin*”. Det samme synspunkt har Klaus, som i en uhøjtidelig og sarkastisk tone udtrykker det således:

**Klaus:** ”*Det er mit indtryk, at de gode spillere... det er nogle arrogante røvhuller. De er de bedste og: ”der er ingen, der kan røre os”, og: ”I er ikke på niveau med os”, og sådan noget*”(Interview3:17)

Mens de refererede synspunkter ovenfor nævner de gode spillere som de værste, så mener Frederik, at det især er de meget unge spillere, der begiver sig ud i tilsvininger af andre: ”*Altså det er meget tit hvor det er mindre børn, altså, decideret børn [...] 10-, 11-, 12-årige ik*” (Interview2:18).

Klaus nævner også de unge spillere i forbindelse med *flaming*, men italesætter dem i stedet som ofrene for fænomenet:

**Klaus:** ”[...] *hvis man er yngre, så bliver man flamet meget, i hvert fald. Jeg ved ikke om det er på grund af, om man kan sige, hvem der flamer mest, men jeg ved bare, at dem der er yngre og dem der har en lys stemme – som bliver kaldt ”helium” – det er dem, der får meget flame hen på sig*”(Interview3:17).

Her er der ikke tale om, at spillere bliver talt ned til på grund af deres evner i spillet, men som følge af deres alder og deraf deres lyse stemme. Årsagen til, at dette overhovedet kan lade sig gøre, er den udbredte brug af taleprogrammer, hvor spillerne anvender en mikrofon mens de spiller, til at kommunikere med andre i spillet.

Tilstedeværelsen af ovennævnte forskelle kunne tyde på, at der eksisterer nogle magtstrukturer og statusforskelle i Counter-strike-miljøet. Der synes at være en social distance mellem de gode og de mindre gode spillere, samt mellem de unge og de lidt ældre spillere. Denne problematik vil jeg komme nærmere ind på senere.

En anden interessant dimension omkring fænomenet *flaming* er, hvilke(t) rum det foregår i. De eksempler, som informanterne bidrog med, omhandler alle online-situationer. Dette forekommer ikke at være en tilfældighed, da det er et mønster, som de selv er opmærksomme på. Dette viser følgende tre udtalelser meget tydeligt:

**Christian:** ”*Ja, men også angående flame, det vil jeg også sige, at det er der også meget mere af online end der er [...] til events*”(Interview1:13).

**Andreas:** ”[...] *man spiller mere smart over nettet end man gør til events*”(Interview1:14).

**Frederik:** ”Der er virkelig nogen, der er nogle fandens karle, når de sidder derhjemme [...] så møder man dem ved LAN ik... så er de jo så bløde som en mis. [Det er] jo også, fordi folk ikke er sammen i virkeligheden altså, så er der nogen der siger noget mere... altså, der tør noget mere, kan man sige, ik? At gå lidt længere”(Interview2:13).

Frederik uddyber sit synspunkt ved at forklare, at der som en del af den dårlige opførsel online, bliver fremsat mange trusler om vold og lignende, som dog aldrig bliver ført ud i livet. Denne problematik omkring diskrepans mellem online- og LAN-adfærd vil jeg komme nærmere ind på i analysens anden del.

Ud fra udsagnene præsenteret i dette afsnit kan jeg konkludere, at dårlig opførsel generelt og ekstremt sprog i særdeleshed, er en del af Counter-strike-miljøet. Dermed kan jeg også udlede, at visse normer er ophævet når spillerne interagerer med hinanden i online-miljøer.

Jeg kan ikke med sikkerhed konkludere, at problemet med dårlig opførsel er ”værre” blandt Counter-strike-spillere end det er i samfundet generelt, men jeg antager, at informanternes referenceramme for opførsel, er deres hverdagsliv og det øvrige samfund som helhed. Når informanterne derfor tydeligt italesætter *flaming* som et ikke ubetydeligt problem, antager jeg at de oplever fænomenet som værende mere markant, end hvad de kender fra deres øvrige hverdagsliv. Dette taler også for en vis omgåelse af gængse normer for passende adfærd.

Det tyder på, at mange spillere investerer stærke følelser i spillet, hvilket til tider kommer til udtryk gennem kraftudtryk og nedsættende bemærkninger rettet mod andre spillere. De stærke følelser og den aggressive adfærd kan også udmønte sig på anden måde end gennem *flaming*. Det viser Dennis da han fortæller om en episode til et LAN-arrangement: ”Jeg kan huske, jeg var til event [...] hvor jeg selv rev en mus i stykker. Men det var fordi vi tabte til nogen, der var temmelig dårlige”(Interview4:9). Den tilnærmelsesvis hæmningsløse adfærd behøver dog ikke kun at vise sig som et resultat af negative følelser men kan også komme til udtryk i positive situationer. På spørgsmålet om, hvordan man som spiller, reagerer efter at have vundet en kamp, svarer Dennis: ”Det er lige fra at råbe og skribe, til at være glad”(Interview4:8), og Mads bekræfter denne forløsende stemning:

**Mads:** ”Jamen man er selvfølgelig meget lettet og glad og... Specielt hvis det har været en [...] meget intensiv kamp og man har haft sin adrenalin oppe at køre. Altså nogen gange, så kan jeg bare mærke... Det er nok de tidspunkter, hvor mit hjerte det pumper hårdest” (Interview7:6).

En stor del af kommunikationen mellem Counter-strike-spillere foregår, som beskrevet tidligere, via internettet, mens en mindre del foregår ved LAN-events. Alligevel viser det sig, at online-socialiteten ikke nødvendigvis dominerer LAN-socialiteten. Det tyder på, at normer som er ophævet ved online-interaktion, genskabes når spillerne mødes ansigt-til-ansigt. Der er med andre ord forskel på spillernes opførsel over for hinanden, alt efter om de interagerer online eller offline<sup>8</sup>, og *flaming* er dermed primært et onlinefænomen, som teorien også konstaterede.

Dermed kan det kort opsummeres til disse to pointer: (1) Visse normer er ophævet i online-situationer (2) men nogle af disse træder i kraft igen i offline-situationer.

Når Putnam derfor siger, at deltagere i computerbaseret kommunikation er: “*quicker to resort to extreme language and invective [...] “flaming”*”, så kan dette bestemt ikke afvises i forhold til Counter-strike-miljøet. Denne opførsel kan også siges at stemme overens med Rheingolds beskrivelse af manglende empati i online-interaktion, som følge af anonymitet i kommunikationen.

Jeg har også set stærke indikationer på gruppepolarisering, som Wellman og Gulia nævner som en konsekvens af computermedieret kommunikation. Her tænker jeg på polarisering inden for de to kategorier; ’alder’ og ’evner i spillet’, som efter informanternes udsagn kommer til udtryk diskursivt i miljøet. Her er med andre ord tale om to former for statusindikatorer. Teoretikere som Rheingold og Wellman taler om fravær af sociale statusindikatorer i online-interaktion, men alligevel viser en faktor som ’alder’ at være gældende. Dertil kommer også ’evner i spillet’ som en mere unik faktor, der i dette miljø synes at fungere som et socialt statussymbol. Dette vil jeg behandle nærmere senere i analysens anden del.

*Flaming*-adfærden forekommer at være en direkte modsætning til flere af de faktorer, der kendetegner stærke sociale bånd så som intimitet, empati og følelsesmæssige støtte. Samtidigt vurderer jeg heller ikke, at denne adfærd er gunstig for dannelsen af svage bånd, da den synes direkte anti-social og dermed ikke tilskynder dannelsen af nogen former for bånd andet end en bevidsthed om modpartens umiddelbare tilstedeværelse.

---

<sup>8</sup> Her tænkes primært på spillere, der er fremmede for hinanden.

Efter ovenstående fremstilling af fænomenet *flaming*, kan den dårlige opførsel umiddelbart virke meget omfattende og massiv i dette miljø. Jeg er dog samtidigt nødt til at hæfte mig ved, at spillerne faktisk vælger at deltage frivilligt heri, og at de negative sider ved et spilmiljø som dette, måske ikke er så dominerende som de kan synes. Dette giver Klaus også udtryk for i en kommentar til emnet *flaming*:

**Klaus:** ”[...] *men normalt så er det meget stille og roligt, og man kan have det sjovt uanset hvor man kommer hen, og... ja, det er bare hyggeligt*”(Interview3:17).

Det er min vurdering, at et begreb som ”hygge” relaterer sig kraftigt til begreber som intimitet og gensidighed i følelsesmæssig investering og dermed, at denne sociale stemning kan virke som katalysator for dannelse og vedligeholdelse af stærke sociale bånd.

Det er også min opfattelse, blandt andet i kraft af informanternes udsagn, at folk generelt opfører sig pænere overfor hinanden internt på de enkelte hold. Det kan dermed tyde på, at spillerne føler sig mere bundet af normer her og at anonymitet i mindre grad er en gældende faktor. Med andre ord (og ikke overraskende) lærer spillerne sandsynligvis hinanden bedre at kende internt på deres hold, end i forhold til de spillere de møder mere tilfældigt over internettet i deres hverdag. Denne betragtning er væsentlig i forhold til analysen af muligheden for dannelse af stærke bånd i Counter-strike-miljøet.

### **Ressourceadgang og personlig involvering**

Eftersom ovenstående afsnit overordnet tegner et billede af Counter-strike-miljøet som værende forholdsvist fjendtligt, giver det ikke umiddelbart indtryk af at være et rum, hvori man som deltager kan hente støtte, eller hjælp på andre planer. Omvendt kan det siges, at jeg har konstateret en vis grad af, hvad der kan kaldes ligefremhed og åbenmundethed i det pågældende miljø, og derved kan disse normmæssige vilkår muligvis også fordre en åbenhed på det man kan kalde ’det personlige plan’ samt på et ressourceadgangsplan. En del af baggrunden for at opstille denne hypotese er desuden også mine tidligere erfaringer med miljøet, hvilket jeg vil komme nærmere ind på senere i afsnittet ”Åbenhed i det åbne”.

## Tilknyttet tese: Computerspilsfællesskaber er støttende

For at undersøge, i hvor høj grad spillerne kan hente støtte i dette miljø, skelner jeg igen mellem de to sociale rum 'holdet' og 'scenen', da forskelle i graden af intimitetsfølelse heri antageligt kan påvirke lysten til, og normerne for, meget personlig samtale og deraf også kan diktere forholdene for 'støtte'.

I distinktionen mellem 'holdet' og 'scenen' lægger jeg som udgangspunkt også den antagelse, at 'holdet' er et privat og internt rum, mens 'scenen' i højere grad er et offentligt rum. Der kan muligvis forekomme undtagelser herfra, hvilket jeg i det konkrete tilfælde vil gøre opmærksom på. Den overordnede distinktion jeg vil foretage i dette afsnit, er dog den mellem svage og stærke bånd. Jeg vil således først kort analysere informanternes muligheder for at trække på forskellige ressourcer af praktisk art gennem deres spilmiljø (indikator for svage bånd), og dernæst undersøge forholdene for den mere følelsesmæssige støtte (indikator for stærke bånd).

### Ressourcedeling på scenen

Som tidligere nævnt kan svage sociale bånd, ifølge Castells og Granovetter, blandt andet identificeres ved deres evne til at give individer adgang til mange forskelligartede ressourcer. Disse ressourcer kan både være af materiel karakter og have form af information. Hvorvidt et Counter-strike-hold kan være forum for sådanne ressourcer, svarer tre af medlemmerne fra Hold 2 således på:

**Glenn:** *"Ja, rigtigt meget"*

**Ivan:** *"For eksempel sådan med... Frederiks tidligere team-kammerat, han har bygget min computer til mig [...] Så jo, bestemt"*

**Frederik:** *"Og så kan man også sige, hvis der er én, der har en mus, og han har gode erfaringer med den, så siger han jo også: "Jamen, den er helt vild god" (Interview2:9).*

Frederiks udsagn herover er et eksempel på, hvordan spillerne kan få adgang til information gennem deres hold. Denne information har i dette tilfælde form af gode råd om computerhardware.

Flere andre informanter bekræfter, at deres Counter-strike-hold er et oplagt sted at søge gode råd og dele erfaringer om især spilrelaterede emner:

**Klaus:** *”Helt sikkert. [...] vi har snakket med hinanden omkring nye headsets, og nye mus, og [...] hvis der kommer en ny computer, snakker vi om den. Kommer der et nyt spil, snakker vi om det”*(Interview3:9).

Det er dog ikke kun råd og tips som disse, at informanterne kan tilegne sig gennem nuværende medlemskab af et hold. Som refereret ovenfor, har Ivan eksempelvis draget fordel af arbejdskraft fra en holdkammerats tidligere holdkammerat. Dette kan være en indikation på, at spillerne muligvis er forbundet i et netværk af relationer.

Spillerne kan også få adgang til mere materielle ressourcer gennem dette netværk. Frederik fortæller, at han tidligere har været med til computerarrangementer i privat regi, hvor deltagerne har kopieret og delt deres musik- og filmfiler med hinanden. Klaus beretter også om en høj grad af velvillighed på hans hold til at hjælpe hinanden gennem ressourcedeling:

**Klaus:** *”Altså, hvis der er én, der mangler en mus eller sådan noget på LAN, så er vi normalt en, der har en ekstra, som han tager med. Og så må han selv bestemme; hvis han ku’ lide at spille med den, så kan han få den eller købe den. [...] Til sidste LAN, der fik jeg en mus af én af mine mates, fordi jeg havde en lidt dårlig en, og så gav han mig den, fordi han havde rimeligt mange”*(Interview3:10).

Samlet ser giver dette indtryk af, at de enkelte spillere i høj grad kan få adgang til en række forskellige ressourcer i form af soft- og hardware, samt gode råd herom, gennem deres hold. Dette viser, at der eksisterer sociale bånd mellem holdmedlemmerne men fortæller ikke entydigt, hvilken styrke disse bånd har. Det tyder på, at båndene mellem holdkammerater ”som minimum” er svage, men kan også vise sig at være stærke, hvilket vil blive undersøgt nærmere senere.

Flytte fokus i stedet fra det brede miljø inden for Counter-strike, og hen mod holdene, så ses et tydeligt billede af muligheder for ikke-materiel ressourcedeling. Andreas’ udtalelse herunder er

egentligt hans svar på spørgsmålet om, hvorvidt *holdet* kan bruges til at søge gode råd. Alligevel drejer han det hurtigt hen til at handle om hele spilscenen.:

**Andreas:** ”Ja! Der giver man meget gode råd. Også selvom at man ikke er i team med dem. For eksempel ham jeg kendte i nede fra det der [hold], eller hvad det hed, der kender jeg også en, hvis jeg skal have gode råd om et eller andet, så spørger jeg også ham fordi at han ved måske lidt mere om det end jeg gør, så spørger jeg også ham om råd til det. [...] Men hvis man skal have en computer, så kan man jo spørge alle, jo! Eller dem der har forstand på det jo selvfølgelig”(Interview1:7).

Når Andreas inddrager hele scenen i et spørgsmål om holdet, kan det skyldes, at han mener, at scenen er bedre egnet til at kunne tilvejebringe den ønskede information. Tendensen blandt informanterne synes at pege i den retning. Klaus fortæller eksempelvis, at flere af hans holdkammerater har søgt råd ude i spilmiljøet i forbindelse med køb af ny computer (Interview3:16). De havde i forvejen udset sig nogle forskellige computere og spurgte derefter til, hvilken af disse, der var bedste køb.

Set i lyset af afsnittet omhandlende *flame* kan det være nærliggende at spørge, hvorvidt det overhovedet er muligt at få folk til frivilligt at hjælpe, da *flame* som sagt kan ses som en anti-social handling, mens et godt råd er en social og imødekommende handling. Det viser sig dog, at informanterne ser positivt på mulighederne for at få hjælp til sine problemer. Frederik fortæller, at folk, der opretter 'tråde' på internetfora, ofte får svar på deres spørgsmål indenfor få minutter, og får en række forskellige bud på, hvordan deres dilemma kan løses (Interview2:10). Klaus mener også, at folk gerne vil hjælpe andre på Counter-strike-scenen med problemer der kan løses gennem råd og oplysning:

**Klaus:** ”Ja det vil de helt sikkert. [...] Selvfølgelig er der altid de der nederen typer inde på Gaming.dk, der altid skal flame, øh... sidder og svine hinanden til. Der er altid mindst én der hjælper”(Interview3:16).



Klaus tegner dog også her et billede, der er todelt og præges af både de hjælpsomme og de fjendtlige tilbagemeldinger. Overordnet set efterlader informanternes udsagn dog ikke tvivl om, at der er støtte at hente, hvis man som aktør i Counter-strike-miljøet mangler råd eller information om især computerorienterede tvivlsspørgsmål. Denne adgang til information, som ikke går gennem stærke bånd, er umiddelbart en klar indikator på svage bånd. Det virker dog også til, at man i dette miljø kan tilegne sig disse informationer fra personer man ingen social relation har til, men kun har det tilfælles med, at begge bruger samme Counter-strike-internetforum.

Efter at være nået frem til, at informanterne kan finde support på det informationsmæssige plan via Counter-strike-scenen, vil jeg nu kort se på, hvilke emner spillerne taler med andre om i dette miljø, og om disse emner kan være personlige og intime.

Ud fra informanternes udsagn fremgår det dog klart, at samtaleemnet i dette rum, ofte er relateret til spillet selv, altså til Counter-strike. Svaret nedenfor er affødt af et spørgsmål om, hvad man taler med andre om, uden for sit hold:

**Andreas:** *"[...] om, hvordan deres hold har det og hvordan – om de spiller godt eller om de er dårlige, eller om de vil spille en kamp måske, eller et eller andet. [...]"*

**Interviewer (Martin):** *"Så det handler mest om spillet kan man sige?"*

**Andreas:** *"Ja. Meget!"*(Interview1:12).

Dette bekræfter Klaus, der dog også inddrager andre interesser i disse samtaler:

**Klaus:** *"Vi kan godt finde ud af at snakke sport, hvis nu der er en stor fodboldkamp i fjernsynet. Ellers så, højst sandsynligt bare om nogen kampe, der har været i Counter-strike... eller, hvis der er en turnering i gang, så sidder vi og snakker om det"*(Interview3:16).

Andre informanter bekræfter også, at der udover Counter-strike også kan tales om øvrige interesser, selvom spillet klart synes at være dominerende her. Ingen af disse emner kan dog siges at være særligt intime eller af personlig karakter. For at afdække dette yderligere spurgte jeg mere direkte til informanternes indstilling til at bruge offentlige rum, så som onlinefora, til at diskutere personlige

emner og problemer. Dette var de dog generelt afvisende overfor. Dennis og Victor afslår, at de selv, eller andre de kender, har gjort brug af dette (Interview4:19). På spørgsmålet om, hvorvidt det er udbredt, at bruge de offentlige fora i Counter-strike-miljøet til dette formål, svarer Dennis:

**Dennis:** *”Det tror jeg ikke. Det er ikke så godt set ved folk. Altså, du får ikke så godt ry”*(Interview4:19).

Med andre ord, italesætter Dennis faktisk dette som en afvigende og socialt uacceptabel adfærd. Dette kan siges, ikke at adskille sig synderligt fra hverdagslige normer for adfærd, hvor det, efter min overbevisning, heller ikke er velset at dele ud af sine inderste følelser overfor fremmede i det offentlige rum.

## **Holdets ressourcer**

Mens det at dele personlige problemer med andre i det offentlige rum, virker til at være undtagelsen snarere end reglen, så ser billedet mere nuanceret ud, såfremt man ser på intern kommunikation på holdene. Her ses dog også en deling af ressourcer lig den på scenen.

Andreas fortæller, at de på hans hold eksempelvis deler internetlinks til sjove videoklip med hinanden (Interview1:8), hvilket også er noget Frederik nævner (Interview2:9). Fælles interesser kan, ligesom på scenen, også på holdet fungere som udgangspunkt for social interaktion:

**Frederik:** *”Hvis vi har nogle ting til fælles, i det virkelige liv, så kan man snakke om det. Det er da tit vi har det.”*

**Henrik:** *”Jeg tror det kan være... det er ligesom at have et venskab, hvor man hygger sig og snakker om interesser, ligesom Frederik siger. [...] Sport, hvis man har en sport til fælles, for eksempel”*(Interview2:9).

Ikke overraskende fylder spillet som samtaleemne, ligesom på scenen, også meget internt på holdene.

Selvom samtaleemnerne på henholdsvis 'scenen' og holdene, ud fra ovenstående, ikke virker til at adskille sig, så er det bemærkelsesværdigt, at Henrik siger: *”det er ligesom at have et venskab”*(Interview2:9).

Faktisk tyder nogle udsagn fra informanterne på, at selve spillet ikke er altoverskyggende i holdenes interne interaktion:

**Victor:** *”Jeg vil sige; når man ikke spiller, eller når man ikke skal til at spille, så er det mest alt muligt andet man snakker om. Det er ikke så meget spillet”*(Interview4:10).

Det viser sig da også, at samtalerne internt på et hold *kan* antage mere personlig og intim karakter end det der er blevet præsenteret indtil nu. Således ser jeg flere eksempler på, at der tales om personlige emner af mere hverdagslig karakter, men disse virker dog ikke til at være en selvfølgelig del af det at spille på et fast hold:

**Victor:** *”Jeg vil sige, det kommer lidt an på, hvor meget tiltro man har til de andre spillere, og sådan noget”*(Interview4:11).

Den samme essens kan læses ud af følgende udtalelse:

**Dennis:** *”På de hold, hvor [vi har haft det godt sammen], så har vi snakket om, hvordan dagen har været, og hvad man skal i løbet af ugen, og hvordan det går derhjemme... og sådan”*(Interview4:10).

Et hold er med andre ord ikke nødvendigvis et intimt rum – visse præmisser skal opfyldes før de personlige emner kommer på tale. De to præmisser der nævnes ovenfor er ”at have det godt sammen” og ”tiltro”. Disse relaterer sig tydeligt til de karakteristika jeg tidligere har forbundet med stærke sociale bånd. Jakob siger da også, at han som udgangspunkt ikke vil dele sine personlige problemer med alle på sit hold: *”men måske med én speciel person som jeg har kendt igennem længere tid”* (Interview5:6).

Et eksempel på et hold, hvor præmisserne synes at være opfyldt, er det Klaus spiller på. Han fortæller at medlemmerne på hans hold i høj grad taler om personlige emner, så som problemer med skolen, forældre eller kæresten. Han pointerer også, at de stoler på hinanden og har det rigtig godt sammen:

**Klaus:** ”[...] vi snakker om alt fra mad, og så til piger, altså, vi snakker om alt. Det er som om vi var brødre, vi har det så godt sammen [...] Har vi problemer med en pige, så snakker vi om det. Alt”(Interview3:9).

Han bruger ordet ”brødre”, hvilket må siges at være et begreb med konnotationer i retning af stærkt følelsesmæssigt sammenhold og fortrolighed. Klaus udtaler desuden også om sit hold: ”vi elsker hinanden, vi stoler på hinanden” (Interview3:17) Med andre ord investerer Klaus sine følelser i sit hold, eller nærmere betegnet, sine holdkammerater, på en sådan måde, som i min optik kun kan tolkes som tilstedeværelse af stærke sociale bånd.

Lasse understøtter ligeledes påstanden om, at holdrelationer kan fungere som følelsesmæssig støtte:

**Lasse:** ”Der var faktisk en periode hvor én fra min klasse mistede sin mor, og det var jeg selvfølgelig meget ked af i den periode der, og der var så holdlederen dér, Peter, som er den ældste der, han hjalp mig lidt i gennem tingene med at snakke lidt med mig om det, og han kendte tilfældigvis også én der havde mistet sin mor, så han kunne hjælpe mig med nogle gode inputs og andre ting” (Interview6:7).

Mere moderat i sine udtalelser omkring holdet som et rum for intimitet og fortrolighed er Mads:

**Mads:** ”Altså, jeg nævnte nogle af mine tidligere problemer – faktisk her for nogle dage siden – men det var kun fordi vi tilfældigvis kom ind på det. Men nu er jeg ikke, personlig er jeg ikke en person, der overhovedet – ikke engang til venner eller noget – der sidder og fortæller om mine tidligere oplevelser. Ikke at jeg har noget imod det – jeg er ligeglad altså. Men det er ikke noget, der som regel falder mig ind at fortælle, men jo, nogen gange så hører man på sine holdkammerater; noget med, hvis han har haft nogle problemer med sine kærester eller venner” (Interview7: 11).

Selvom Mads nedtoner betydningen af, at han på sit hold kan bringe de mere personlige emner op i en samtale, er det ikke desto mindre tilfældet, at han og hans holdkammerater faktisk har en

relation, der gør det muligt. Ifølge Wellman er dette en tydelig indikator for stærke sociale bånd. Mads kompromitterer dog denne antagelse ved at mene, at man kan tale personligt med sine holdkammerater netop fordi de ikke er meget tætte relationer:

**Mads:** *”Det kan jo være meget rart, ligesom hvis du går til psykiater, jamen så kender du heller ikke personen personligt, og dermed så kan det være lettere at komme ud med tingene, fordi du ved, at det er jo ikke en eller anden, der ville se forkert på dig – i hverdagen i hvert fald. Det er heller ikke nogen du har nogen relation til sådan”* (Interview7:12).

For Mads kan holdet dermed i højere grad siges at være et støtteforum frem for et rum for intime relationer.

Det er dog ikke alle, der ser sit hold som hverken et fortroligt rum eller som et støtteforum. Glenn er eksempelvis generelt forbeholdende med at bruge sit hold til fortrolige samtaler:

**Glenn:** *”[...] Og hvis man gør, så risikerer man jo bare at blive gjort til grin og sådan noget, fordi folk i gaming-verdenen, de kan ikke finde af at holde mund længere, de skal fortælle alt mulig videre. Sådan er det, ofte...”*(Interview2:12).

Glenn har givetvis ikke etableret et tillidsforhold til sine holdkammerater, og kan dermed heller ikke siges at have stærke bånd til dem. I sin udtalelse skelner han ikke mellem holdkammerater og alle øvrige spillere men erklærer, at man ikke kan betro sig til nogen i det han kalder gaming-verdenen.

Andre informanter i mit interviewsæt giver heller ikke udtryk for at være så fortrolige med deres holdkammerater, at de i udbredt grad fører meget personlige samtaler over internettet.

Frederik fortæller, at den eneste oplevelse han har haft i den henseende, var da en kammerat mistede sin kæreste, og han tog en snak med ham om det (Interview2:11). Da jeg spørger ind til situationen kommer det dog frem, at der ikke var tale om en egentlig online-relation mellem Frederik og vennen:

**Frederik:** ”Ja altså, jeg kendte ham RIGTIGT godt, i virkeligheden som sagt. [...] Vi kendte hinanden i forvejen, inden vi begyndte at spille også [...] Så... det var nok derfor tror jeg. Ellers så tror jeg ik... har jeg sgu ikke prøvet, hvor der er nogen der har siddet og... hvad kan man sige... grædt over Ventrilo<sup>9</sup>”(Interview2:11).

Idet Frederik kendte denne kammerat i forvejen, er det sociale bånd mellem dem allerede skabt, og er dermed ikke et resultat af online-interaktion gennem Counter-strike.

Henrik, der spiller på samme hold som Frederik, siger i forlængelse af ovenstående citat:

**Henrik:** ”Det var det samme jeg vil sige, altså. Det har sgu nok kun været hvis man kendte en udenfor spillet, altså man spillede sammen med. Ellers tror jeg aldrig, selv i hvert at jeg ville sidde og diskutere hverdagsproblemer”(Interview2:11).

Disse udsagn peger ikke i retning af eksistensen af stærke bånd mellem holdkammerater, der har påbegyndt deres bekendtskab over internettet og gennem spillet.

Jeg hæfter mig dog samtidigt ved, at Henrik, som tidligere refereret, også udtalte, at relationen til holdkammeraterne var ligesom at have et venskab. Derfor må han alligevel føle en hvis form for følelsesmæssig tilknytning, om end der ikke er tale om meget stærke bånd<sup>10</sup>.

Det er desuden interessant, at begge ovenstående citater viser, at informanterne vedligeholder eksisterende venskaber gennem spillets miljø, og især Frederiks udtalelse tyder på, at der *kan* være tale om relationer af stærke bånd.

### **Tid og mix**

Udtalelserne herover fra Glenn, Frederik og Henrik tydeliggør, at de ikke finder følelsesmæssig støtte i deres online-relationer. Dette vurderer jeg, muligvis kan skyldes, at de to hold som de tre spillere begik sig på da interviewet fandt sted, var såkaldte 'mix-hold'. Mix-hold kan beskrives som

---

<sup>9</sup> Ventrilo er et computerprogram, der gør det muligt for brugerne at tale med hinanden over internettet via en mikrofon.

<sup>10</sup> Jeg er opmærksom på, at jeg her gradbøjer styrken af sociale bånd, og ikke anvender den dikotomi jeg tidligere redegjorde for at ville gøre. I stedet anskuer jeg styrken af bånd som et kontinuum. Dette vil jeg diskutere nærmere senere

hold, der oprettes med det formål at deltage i en turnering og/eller til et LAN-arrangement. Når turneringen eller arrangementet er overstået, går holdet igen mere eller mindre i opløsning, medmindre holdets medlemmer aftaler at fortsætte som et mere fast hold. Hvor ofte dette sker, har jeg ikke mulighed for at vurdere. Jeg anser dog som udgangspunkt mix-hold for at være midlertidige konstellationer – altså sammenhold af kort varighed.

Bjarke og Andreas italelsætter selv varigheden af relationerne som en faktor for følelsesmæssig støtte og intimitet på et hold. I nedenstående diskuteres der, i hvor høj grad man kan tale om personlige emner på deres hold, som er et mix-hold:

**Bjarke:** *”Det kan jo også være at man har provokeret skolelæreren og man er blevet sendt ud og sådan noget. Men det er ikke noget om ens forældre, om at de er ved at dø eller et eller andet – store emner, men små emner, personligt, kan man godt tage med, men det er ikke sådan nogle kæmpe emner.”*

**Andreas:** *”Det tror jeg så at der er nogle andre, der godt kunne gøre.”*

**Bjarke:** *”Ja, ja.”*

**Andreas:** *”Dem som er [sammen] rigtigt lang tid”(Interview1:9).*

På samme spørgsmål svarer Glenn desuden: *”Det kommer an på hvor lang tid man har spillet sammen – hvor godt man kender dem”(Interview2:12).* Det tyder dermed på, at der én altoverskyggende faktor i spillernes vurdering af, om holdet kan være et tillidsvækkende rum: tiden. Hvor lang tid man har spillet sammen som hold, virker med andre ord til at være afgørende for tilstedeværelsen af fortrolighed og tillid herpå. Dette er et synspunkt, der på forskellig vis optræder i samtlige interviews i mit interviewsæt.

Mulige konsekvenser for socialiteten i Counter-strike-miljøet af, at tiden fremstår som afgørende for fortrolighed heri, vil jeg diskutere i nedenstående afsnit.

## **Kontinuitet**

Jeg har konstateret, at varigheden af relationerne er meget afgørende for, om de sociale bånd mellem spillerne kan udvikle sig i retning af stærke bånd. Dertil kommer, at flere af informanterne giver indtryk af, at langt fra alle hold har udviklet tætte relationer mellem holdmedlemmerne.

Dermed bliver det interessant at undersøge holdenes holdbarhed med henblik på at klarlægge mulighederne for stærke bånd udvikling.

**Tilknyttet tese:** Fællesskaber omkring computerspil er kortvarige og ustabile

Når jeg ønsker at vurdere holdenes holdbarhed må jeg dog forholde mig til en definitionsproblematik omkring varighed; hvor længe skal et hold have holdt sammen, før det er ”lang tid nok” til at stærke bånd kan udvikles? Dette lader jeg bero på vurdering gennem analytisk diskussion samt på informanternes egne udsagn.

I den forbindelse italesætter Mads en tidsramme – der ganske vist er meget løs – for hvornår holdmedlemmernes samtaler kan bevæge sig væk fra udelukkende at handle om Counter-strike: ”*jeg tror også på, at hvis man har været sammen i en længere periode, som et halvt år eller et år, jamen så kommer der selvfølgelig mange andre dagligdagsting ind over*” (Interview7:9). Senere siger han dog også: ”[...] *fordi man bruger så meget tid sammen, så er det allerede efter to-tre-fire måneder, at man begynder allerede at kende hinanden rigtigt godt*” (Interview7:11). Jeg vil dog forsøge at analysere mig frem til en mere kvalitativ beskrivelse af sammenhængen mellem holdenes holdbarhed og fortrolighed mellem spillerne.

Som allerede nævnt, er de såkaldte mix-hold ofte kortvarige konstellationer. Som repræsentanter for de to mix-hold i mit interviewsæt, styrker Andreas og Frederik også denne antagelse. Frederik siger, at deres hold kun har været sammen i to uger (Interview2:1) og Andreas fortæller: ”*det er sådan et hold vi har sat på benene for nyligt for at bare at vi skulle komme af sted*”(Interview1:1). Da jeg spurgte til deres planer om at forsætte med de nuværende hold, svarede de henholdsvis:

**Andreas:** ”*Ja det skal vi også have fundet ud af nu*”(Interview1:2).

**Frederik:** ”*Hmm, det må tiden jo vise*”(Interview2:1).

Dette giver ikke indtryk af, at der på forhånd var en fast forventning om, at de to hold skulle holde sammen i en længere periode. Interessant i forhold til kontinuitet af relationer, er dog også de mere faste hold, da de øjensynligt er mere holdbare end de hold, der karakteriseres som mix-hold.



Klaus fortæller, at hans nuværende hold har været i oppe i to måneder og at alle de hold han har spillet på har holdt mere end tre måneder. Det hold han har spillet længst på, holdt i cirka et halvt år(Interview3:2). Endnu længere har Henriks hold dog bestået, da har i sine fire år som Counter-strike-spiller kun har været på to hold (Interview2:2). Dermed må han minimum have spillet i to år på ét og samme hold.

Selvom det dermed er en mulighed, så lader hold af denne varighed dog ikke til at være normen. Informanterne beretter i udbredt grad om at have spillet på adskillige hold:

**Glenn:** *”Hvis det kun er Source, så har det været fire hold, som man kalde hold. Men hvis jeg også tæller 1.6 med, så jeg altså spillet for sådan noget 20 hold eller sådan noget, for det har jeg spillet i næsten 7 år tror jeg”*(Interview2:1).

Dette kan omregnes til cirka tre hold om året. Flere andre informanter har også erfaring fra en del forskellige hold. Eksempelvis har Frederik spillet på 10-15 hold, Victor på 15-20 mens Dennis fortæller at have været medlem af over 40 hold i alt. Grundet deres alder kan informanterne kun kan have spillet Counter-strike i en forholdsvis begrænset periode. Der er med andre ord tale om, hvad jeg vil karakterisere som forholdsvis hyppige holdskift blandt spillerne. Dette kan givetvis have konsekvenser for de sociale båndes udvikling, hvilket jeg vil komme nærmere ind på senere. Det kan dog konstateres, at sociale tilknytninger holdmedlemmerne imellem ikke er tilstrækkeligt til at holde sammen på holdene, men når et hold opløses kan det ifølge informanterne have mange forskellige årsager:

**Frederik:** *”Øh, ja lidt af hvert. Altså, jeg har oplevet efter et LAN, hvor det var en skuffelse ik? [...] hvor holdet simpelthen lukkede ned på grund af det. Og så har jeg også oplevet, at fordi folk ikke har tid til det - og de gerne vil prøve nogle nye ting og sådan noget. Det er lidt forskelligt. Der er mange forskellige årsager til det”*(Interview2:2).

Mads ser meget negativt på denne del af Counter-strike-kulturen: *”[...] det der er det største problem i alle sådan nogle konkurrencespil, det er at folk de meget tit hopper fra et hold og tror græsset er grønnere på den anden side. Hvilket er jo – ni ud af ti gange ikke sandt”* (Interview7: 9).

Klaus beretter desuden, hvordan han oplevede holdkulturen da han selv startede med at spille Counter-strike: *”hvis man så bliver uvenner med bare én, så går man ud; det gider man ikke mere, og går hen i den næste”*(Interview3:2). Klaus ”shopper” dog stadig mellem holdene. Han fortæller, at han kan finde på at skifte mellem at spille den gamle og den nye udgave af Counter-strike alt efter, hvor han kan finde et hold. Denne adfærd, hvor der skiftes mellem de to spil, har jeg dog ikke konstateret hos andre informanter.

Der tegnes samlet set et billede af en kultur, hvor på jævnlig basis hold starter op og lukker ned og hvor spillerne uden megen tøven skifter sit hold ud med et andet. Dette må umiddelbart ses som en hindring af de sociale relationers kontinuitet og dermed også af udviklingen af stærke bånd mellem spillerne.

Blandt andre Klaus, Jakob og Dennis mener, at et holds præstationer generelt forbedres, hvis holdmedlemmerne kender hinanden godt og kender til hinandens spillemønstre, men et godt gensidigt kendskab forudsætter som nævnt samvær over tid. De spillere, der konstant higer efter at finde det bedst mulige hold og tror, at græsset altid er grønnere på den anden side, som Mads beskriver det (Interview7:9), ender derfor givetvis ud i det dilemma, at de sjældent når at etablere et godt socialt forhold til deres holdkammerater, og afskriver dermed muligheden for at få sig et sammenspillet hold. Pointen heri er, at den type spiller, der i for høj grad drives af den umiddelbare jagt efter hurtige resultater, også er mindre tilbøjelige til at få skabt stærke sociale bånd. Denne type virker til at være meget udredt på Counter-strike-scenen. Lasse kæder adfærden for denne type sammen med en generelt manglende erfaring eller umodenhed, og reflekterer over sin egen tidligere adfærd således:

**Lasse:** *”Ja før i tiden, da jeg ikke havde den store viden om, hvad det var jeg egentligt gik rundt og lavede, der var der rigtigt megen skiften hold, men nu hvor jeg har indset at jeg ikke lige er den bedste spiller i Danmark, og derfor bliver nødt til at blive på et hold og få noget teamwork op at køre, da 50 % af spillet handler om at have et godt samarbejde, så er det vigtigt at blive sammen, [...] men det tager noget tid at indse, men når du indser det, ja så skifter du ikke hold på samme måde”* (Interview6: 19).

Hyppige holdskift var også en del af Mads' Couter-strike-liv:

**Mads:** *"Men jeg har også lært med tiden, at jeg måske hellere bare skal arbejde på tingene end at være så kræsen, så kan det godt være, at jeg nogen gange laver hold sammen med folk, der måske ikke er så taktisk kloge omkring spillet som man synes man selv er. Men så kan man jo altid lære dem det"* (Interview7: 24).

Både Lasse og Mads antyder, at det handler om at nå frem til en erkendelse af, at gode præstationer kræver internt socialt arbejde på holdet.

Counter-strike-hold går let og ofte i opløsning og kan siges at være flygtige fællesskaber men samtidigt opstår de også let og hurtigt. Spillerne er dermed meget bevægelige og har flere ligheder med Wittels beskrivelse af mobil arbejdskraft, som er en central faktor i en netværks socialitet. Han beskriver individerne heri som nomadiske (Wittel 2001:65), hvilket synes at være et passende adjektiv for Counter-strike-spillerne.

I en sådan netværks socialitet skabes sociale bånd på det, som Wittel kalder for *"project-by-project basis"* (Wittel 2001:51) – de sociale bånd skabes aktivt gennem til- og fravalg. Holdene er umiddelbare og opretholdes kontinuerligt. De er i høj grad afhængige af gensidig forståelse mellem medlemmerne for at kunne eksistere og er i denne forstand også meget demokratiske konstruktioner. Klaus fortæller eksempelvis, at de på hans hold har en formel leder, en kaptajn, der dog ikke har nogen reel "magt" på holdet. Bestemmelsesretten på holdet ligger derimod hos: *"[...] alle fem, vi bestemmer. For vi kan ikke li', hvis der er nogen der bestemmer over de andre, og så er der nogen, der ikke får sagt, hvad de mener. [...] Så vi skal være fælles om det her"* (Interview3:3). Holdene kan på den vis siges at være valgte eksempler på 'rene forhold' jævnfør Giddens, og passer godt med beskrivelsen af at være *"frit flydende"* (Giddens 1996:109).

Jeg er kommet frem til, at tiden er afgørende for udviklingen af fortrolighed mellem spillere på et hold. Når dette ses i forhold til, at Counter-strike-miljøet bærer karakteristika fra en netværks socialitet, hvilket blandt andet ses gennem holdenes forholdsvis korte levetid, tegner det et billede af dette miljø som bestående af fortrinsvis svage bånd.

### Spiller-til-spiller kontinuitet

Indtil nu har jeg i dette afsnit primært haft fokus på socialitet i kraft af hold. Den umiddelbare antagelse og konklusion er, at holdet er forudsætning for dannelsen af stærke bånd i Counter-strike-miljøet. Dette vil jeg stadig fastholde som hovedregel. Jeg vil dog samtidigt modificere den delkonklusion, at et holds opløsning nødvendigvis betyder afskrivning af muligheden for dannelsen af stærke bånd mellem spillere. Der er ikke meget stabilitet i holdene, som hold, men det kan der være i båndene mellem de enkelte holdmedlemmer.

Både Mads, Lasse og Jakob fortæller eksempelvis, at de stadig har kontakt med tidligere holdkammerater fra to-tre år tilbage, da de begge startede med at spille Counter-strike, og Jakob beretter videre, at en af de personer han kender fra dengang, er blandt dem han kan tale personligt med og i øvrigt er den eneste personer han har mødtes med ansigt-til-ansigt uden for LAN-regi. Mads giver på samme måde udtryk for, at disse – i informanternes optik – langvarige relationer, har gode muligheder for at udvikle sig i retning af mere intime bånd:

**Mads:** ”*det er faktisk dem jeg måske mest kan snakke personligt med. [...] Men der er jo så også nogen af dem som man slet ikke ville snakke personligt sammen med, fordi man bare har haft... man har kun haft det sjove tilfælles*”(Interview7:15).

Mads siger dermed samtidigt også, at der er tale om, at udviklingen af længerevarende relationer i retning af stærke bånd, er et potentiale og ikke en selvfølgelighed. Dette virker meningsfuldt set i forhold til Wellman og Gulias udsagn om, at hvert individ kan have talrige svage bånd men som oftest kun få stærke, samt i forhold til antallet af informanternes længerevarende relationer: Mads mener at have kontakt til lidt over halvdelen af sine tidligere holdkammerater, det vil sige 20-25 stykker efter hans egen vurdering (Interview7:15), mens Jakob synes at nå op på et endnu større antal: ”*jeg snakker med de fleste som jeg har spillet på hold med. Så er der selvfølgelig nogen idioter imellem, hvis man kan sige det på den måde*” (Interview5:7), hvilket skal ses i forhold til, at Jakob mener at have spillet på cirka 30 forskellige hold. Det forholdsvis høje antal relationer af denne type, betinger dermed, vurderet ud fra Wellman og Gulias udsagn, at de fleste af disse nødvendigvis må være svage relationer.

Jeg kan konkludere, at de sociale relationer mellem tidligere holdkammerater ofte forsætter med at eksistere efter et holds opløsning. Dermed har enkelte relationer mulighed for at udvikle sig over tid. Spillerens tidligere holdkammerater kan dermed deles op i tre kategorier: Ingen efterfølgende kontakt, svage bånd og stærkere bånd. Jeg vælger betegnelsen *stærkere bånd*, frem for stærke bånd, da min indsigt i disse relationer ikke berettiger at kunne fastslå, hvorvidt de besidder tilstrækkelig af de stærke båndes karakteristika til entydigt at kunne blive betegnet som dette.

### **Spillerens sociale netværk**

En spillers tidligere holdkammerater må anses for værende en del af personens generelle sociale netværk. Når spillerne derfor skifter fra hold til hold, er der samtidigt også tale om en udvidelse af den enkeltes netværk. Et sådant netværk består, som nævnt, af en mængde svage relationer som individet kan trække på til forskellige formål, eksempelvis til at danne hold. Her fortæller Klaus om sammensætningen af det hold han spiller på:

**Klaus:** *”jamen, tre af dem kendte hinanden i forvejen. [...] Og så kendte jeg dem fra tidligere teams og sådan noget og... så har vi ikke snakket sammen et stykke tid, og nu mødte vi så hinanden igen”*(Interview3:2).

Dennis og Victor beretter også, at såfremt man forsøge at finde sig et mix-hold, kan man som spiller trække på de kontakter man har i forskellige internetfora, chat-rum, venne-lister og lignende (Interview4:15). I det hele taget virker det sociale netværk til at være en vigtig faktor for spillerne. Dette kan spillerne tilsyneladende enten være forholdsvist ubevidste om eller som i følgende eksempel ganske reflekterede omkring:

**Klaus:** *”[...] det er jo altid godt at skabe kontakter, hvis nu det her team går ned, så er det dejligt, hvis man hurtigt kan finde et andet team fordi... det er ikke så sjovt, hvis man lige pludselig ikke har noget team. Så gider man ikke rigtigt at spille mere. Og ved at jeg kender mange, [...] jamen så kan jeg godt ind og spille med de andre i mix eller sådan noget”*(Interview3:15).

Disse kontakter – og mange andre kontakter – forekommer mange af spillerne at organisere via det program, der håndterer Counter-strike på computeren, og går under navnet ”Steam”. Det er med andre ord en nødvendighed at anvende programmet Steam for overhovedet at kunne spille Counter-strike, og derfor kan det logisk antages, at alle Counter-strike-spillere har programmet installeret og bruger det i et vist omfang. Steam har en række andre funktioner, end blot at håndtere computerspil; det har blandt andet en indbygget ’venneliste’ som spillere kan tilføje hinanden på og chatte med hinanden gennem. Selvom alle spillere bruger programmet kan det dog variere i hvor høj grad de anvender programmets sekundære funktioner. Jakob siger, at ikke rigtigt bruger denne venneliste, men har alligevel omkring 40 personer på den. I den modsatte retning går Mads, som drager stor fordel af listen:

**Mads:** *”Ja, jeg havde på et tidspunkt – nu har, tror jeg har næsten 200 venner men jeg har før i tiden haft helt op til 4-500 venner på Steam. Så ja, det er faktisk der, som jeg kommunikerer mest med folk”*  
(Interview7:19).

Lasse fortæller også, at han bruger vennelisten rigtigt meget. Det gør han til at kunne se, hvornår dem på hans liste er i gang med et spil og til at chatte. Da jeg spurgte ind til, hvor mange han har på sin venneliste, gættede han først umiddelbart på cirka 50 stykker, men kontrollerede det og fandt frem til, at han faktisk havde 83, hvilket han selv kalder for *”en okay sum”*(Interview6:16). Denne liste fungerer som rum for en del af hans sociale netværk og Lasse giver – ligesom Klaus – også udtryk for at være bevidst herom:

**Lasse:** *”Der er folk som jeg ikke sådan på den måde har kendskab til og chatter med hver dag, men det er som sagt kontakter – måske hvis personen har en organisation, som kunne bruges i fremtiden, hvis jeg skulle på et nyt hold eller noget”*(Interview6:16).

For flere af informanterne kan funktionen ’Steam Friends’ dermed siges at være deres primære eller mest umiddelbare indgang til deres netværk indenfor Counter-strike-miljøet.

En interessant detalje i Lasses udtalelse herover er, at han har folk på sin venneliste, som han ikke *”på den måde har kendskab til”* (Interview6:16). På en mere direkte måde svarer Mads og Jakob, at

der er folk på deres vennelister, som de slet ikke kan huske, hvem er. Mads finder det dog tilsyneladende ikke skamfuldt, at have glemt identiteten af hans vennelistekontakter: *"Nogen gange så kan jeg også finde på at spørge dem: "Hvem er du?". Så ja, der er mange personer som man ikke ved hvem er"* (Interview7: 19).

Set i dette lys passer Wittels beskrivelse af netværkssocialitet som bestående af flygtige sociale relationer, der samtidigt kendetegnes ved intense møder, ganske præcist på ovenstående. Relationerne kan eksempelvis opstå gennem et nyt hold eller gennem tilfældigt såkaldt FFA-spil. Det intense i disse møder består blandt andet i den forholdsvis store mængde tid, som spillerne lægger i træningen med holdet og udmønter sig også i de stærke følelser, der, som vist, gør sig gældende omkring kampene. Som også beskrevet er det dog ikke alle relationerne, der er flygtige, da nogle manifesterer sig som mere værende bånd. I hvor høj grad disse bånd er varige over en længere årrække er dog uvist.

Jeg vurderer, at det ofte er holdene, der lægger kimen til de stærkere bånd og længerevarende relationer i Counter-strike-miljøet, men at de ikke er nødvendige for, at spillerne kan holde kontakten med hinanden ud over det respektive holds levetid.

## Analyse – del 2: Scenens sociale rammer

I denne del af analysen vil jeg diskutere forskellige parametre som kan have indflydelse på styrken af sociale bånd mellem spillere, som tesaerne ikke direkte kommer omkring eller ikke dækker grundigt nok. Der vil blandt andet blive lagt mere vægt på LAN-arrangementer som en afgørende faktor for socialiteten blandt spillerne.

I dette afsnit vil der både blive anvendt materiale fra de indsamlede interviews, men også øvrige empiriske kilder, så som kvalitative data indsamlet fra internettet til dette speciale, pointer fra mit bachelorprojekt, samt udenlandske undersøgelser.

### Sådan ligger LAN'et

Som nævnt opererede jeg med to udvælgelseskriterier for informanterne: de skulle spille på et Counter-strike-hold og de skulle have deltaget til mindst et LAN-arrangement. Indtil nu har jeg overvejende beskæftiget mig med kulturen og de sociale bånd ud fra et holdperspektiv. I dette afsnit vil jeg derfor sætte fokus på LAN-arrangementets betydning for de sociale relationer i Counter-strike-miljøet.

Jeg ved på forhånd, at mine informanter har deltaget i mindst et LAN-arrangement. Nogle af dem har kun været af sted én gang, Klaus har deltaget i tre styk, mens Dennis mener at have oplevet til 10-12 af disse arrangementer. Mit næste interessepunkt derefter er, hvilke bevæggrunde informanterne har, til at deltage i LAN-arrangementer. Jeg opererer i den forbindelse som udgangspunkt med en idealtypisk dikotomi over bevæggrunde, der lyder: konkurrence eller samvær. Denne konstruktion er dog blot tænkt som et analytisk udgangspunkt for feltets antageligvis mere nuancerede fremtoning. De to motivationsgrunde var også centrale i mit bachelor-projekt, men her kom jeg gennem analysen også frem til følgende: *”Faktisk kan de to bevæggrunde sandsynligvis slet ikke adskilles ift. LAN-deltagere. For eksempel kunne ’konkurrence’ godt være hygge”* (Pallesen 2008:41-42).

Denne distinktion viser sig i praksis da to brugere på Counter-strike-nyhedssiden Xplayn.com, kommenterer på en nyhed omhandlende en konkurrence, hvor man kan vinde billetter til et LAN-event. De diskuterer i den forbindelse den primære motivation til at deltage ved LAN-arrangementer:



”russell”: ”[...] Det er en enestående måde at se sine mates og blive rystet mere sammen på, men er meningen med LAN ikke at komme for at spille sit spil [...]”

”thade”: ”Jeg ville tage til LAN fordi det er en god mulighed for at se hinanden, og der er internet så man kan stadig pracce<sup>11</sup>. Samt er det en fed stemning der er til LAN” (“russell” & “thade” 2011).<sup>12</sup>

I dette udpluk af diskussionen argumenterer ”russell” for konkurrenceelementet som den primære bevæggrund og ”thade” for samværet, men ”russell” anerkender samtidigt at LAN-deltagelse er en ”enestående måde” at møde sine holdkammerater på. Der ses dermed, for det første, at der ikke er fuldstændig enighed om emnet, men også, at det sociale element ikke er til diskussion som en signifikant motivationsfaktor. Hvorvidt dette også gælder ud over denne diskussion vil jeg diskutere og analysere mere i dybden herunder, startende med inddragelse af mine interviews.

Dennis forklarer, at såfremt man spiller på eliteplan, så er konkurrencedelen selvfølgelig meget vigtigt (Interview4:13). Indtil flere tophold inden for Counter-strike modtager sponsorater fra firmaer, der ofte betaler holdets deltagelse ved LAN-arrangementer og/eller sponsorerer spillernes udstyr (så som tastatur, mus og hovedtelefoner). Som elitespiller har man derfor ofte en forpligtelse til at deltage i LAN-arrangementer, for at sikre sin sponsor eksponering. Dette kan vise sig at være et centralt skel mellem de spillere, der dyrker computerspillet som hobby og de spillere, som udøver computerspil på et meget seriøst niveau. Det er vigtigt at påpege denne forskel, da den efter min vurdering kan have indvirkning på spillernes tilgang og indstilling til relationer i spillets rum og til motivation for at deltage ved LAN-arrangementer.

Denne forskel kom især til udtryk i interviewet med Dennis og Victor. Dennis spiller på et meget seriøst niveau og er tilknyttet et hold, der sponsoreres af computerhardware-firmaer, mens Victor kan betegnes som en spiller på hobby-niveau (Interview4). I forhold til, hvordan man på deres

---

<sup>11</sup> ’at pracce’ er en forkortelse og fordanskning af det engelske ’to practice’, altså at øve sig.

<sup>12</sup> Navnene ”russell” & “thade” er angivet i anførselstegn, da der ikke er tale om personernes rigtige navne. Der er derimod tale om deres ’nick names’ eller dæknavne, som de selv har angivet. Deres rigtige navne har de ikke oplyst. Flere kilder af denne type vil blive anvendt i dette afsnit.

respektive hold forholder sig, hvis en holdkammerat har spillet en dårlig kamp, svarer de to informanter således:

**Dennis:** *”så siger du nok til ham, han skal til at spille lidt mere, og forberede sig lidt bedre til kampene. Ellers så bliver du nok nødt til at skifte ham ud, hvis han bliver ved med at spille dårligt”*

**Victor:** *”Men jeg vil sige, at alle kan jo selvfølgelig have en dårlig dag, så det er nok mere; sige til ham, at han skal fokusere lidt mere på, hvad han laver, og så give den en skalle i næste kamp”(Interview4:9).*

Den gennemgående holdning blandt informanterne synes at støtte op om Victor, som for eksempel Klaus’ udtalelse herunder gør:

**Klaus:** *”Det er ikke sådan noget med, at vi begynder at sige: ”Du var rigtigt ringe, og hvis du ikke spiller bedre, så vil vi ikke have dig med” og sådan noget”(Interview3:9).*

Det interessante i denne sammenhæng er, at Dennis giver udtryk for at vil afregne mere kontant overfor holdmedlemmer, der ikke lever op til forventninger for niveauet. Dette tyder på, at der kan eksistere en mere en professionel distance til holdkammerater på de seriøse hold, hvor de sociale bånd nedprioriteres som en faktor for holdets eksistensgrundlag.

Mads, som tidligere har spillet på hold, der har modtaget sponsorater, betoner også konkurrenceelementet, men fremhæver også det sociale samvær:

**Mads:** *”Det sociale det vejer en KÆMPE del, men er også meget... det afhænger af som sagt, hvad formålet med du tager af sted. Som regel, hvis man tager af sted som mix-team, mix-hold, jamen så tager man som regel af sted for hyggens skyld, og får drukket en hel masse bajere og får hygget sig, og får snakket om nogle damer og sådan nogle forskellige ting. Men hvis man tager til LAN som et hold, jamen så vil jeg altid forvente selv, at jeg tager det 110% seriøst indtil vi er ude af turneringen, så... den sidste*

*aften til sådan et LAN-event, der bliver der som regel spillet høj musik og der hygger man sig og får nogen øl indenbords” (Interview7:13).*

Mads giver dermed udtryk for, at motivationsfaktoren ikke nødvendigvis er konstant for hver spiller, sådan at samme person eksempelvis altid prioriterer konkurrencen højest, men kan variere alt efter hans/hendes holdstatus. Det er desuden værd at bemærke, at Mads nævner ordet ”hygge” tre gange i ovenstående citat, hvilket er et begreb, der ifølge min fortolkning kan beskrives som socialt samvær i en forholdsvis intim stemning, og som jeg i denne forbindelse vil associere med engelske ”bonding”, som Putnam også bruger.

Også Lasse vælger at betone det sociale men lægger samtidigt også vægt på at fortælle om betydningen af at fokusere på sine konkurrencemæssige resultater:

**Lasse:** *”[...] hvis jeg tænker på mig selv, så er det for at møde de mates, som man bruger så meget tid på over nettet hver dag, og alle dem man spiller mod og møde dem man nu har været til LAN-events før. Kigger man holdmæssigt, så er det for at præstere og for at vise sig selv frem på scenen og vise at man er sgu et rigtigt dygtigt hold og at folk de skal frygte én lidt” (Interview6: 10).*

Det er dog ikke alle, der lægger så stor vægt på konkurrence og resultater som Lasse og Mads. Jakob siger for eksempel entydigt, at det mest er for hyggen og sammenholdets skyld, at han deltager, og fra Hold 2 svarede to af holdmedlemmerne følgende på spørgsmålet om, hvorfor de tog til LAN:

**Frederik:** *”Stemningen! [...] det er 100 procent det, der tæller for mig”*

**Henrik:** *”For at møde en masse andre mennesker med samme interesser, og snakke med folk, og... se hvordan de er i forhold til når man snakker på nettet... og hvordan de så er i virkeligheden. Måske danne venskaber, det kan jo også godt ske” (Interview2: 14).*

For dem er der med andre ord ingen tvivl om, at de sociale oplevelser er den primære årsag til, at de tager til LAN-arrangementer. Overordnet set vægter denne faktor tungere for informanterne end

konkurrencedelen gør. Denne konklusion kommer Jansz & Martens også frem til gennem deres kvantitative undersøgelse af et LAN-arrangement: *“LAN gamers turned out to be far more socially motivated than the stereotype suggests. The possibility to game in each other’s presence at a LAN event was the foremost gratifying property of LAN gaming”* (Jansz & Martens 2005:349).

Dette er en vigtig viden i forhold til vurderingen af forudsætningerne for dannelsen af sociale bånd. Kendskab til spillernes motivation er essentiel for at kunne besvare spørgsmålet om, *hvordan* Counter-strike er med til at forme fællesskaber.

### **Det sociale LAN**

Det ligger klart, at LAN-events er bygget op omkring konkurrencerne. De er, hvad man kan kalde for disse arrangementers instrumentelle formål. Ikke al spillernes vågne tid går dog med at spille turneringskampe når et LAN-event afvikles (hvilket jeg ved jeg blandt andet ved, som følge af den ustrukturerede observation jeg foretog i forbindelse med dette speciale samt det observationsstudie mit bachelor-projekt byggede på). Jeg er derfor interesseret i, hvad spillerne bruger denne ”overskydende” tid til. Som en oplagt aktivitet fortæller Mads, at noget af tiden går med at gøre sig klar til de kommende kampe og at han ellers bare hygger sig med at gå rundt og snakke lidt (Interview7: 13). På samme korte og lidt uspecifikke måde svarer Dennis: *”Man gør meget sammen”*(Interview4:12), hvilket alligevel viser sig at være meget rammende for de øvrige informanternes beskrivelser:

**Klaus:** *”sidste LAN jeg var til, der... om natten, så, da vi ikke skulle spille mere, der gik vi hen og spillede Tekken og drak nogle øl, øh... ellers så går vi ud og spiller fodbold eller tager ud i byen, og ser byen og køber nogle hotdogs, hvor vi nu kan finde dem, øh... går rundt og ser de andre spille* (Interview3: 12).

I forbindelse med flere af de aktiviteter Klaus her omtaler, bruger han stedordet ”vi” og henviser dermed til sit hold. Holdet foretager sig dermed en række forskellige ting sammen, som ligger udover selve spillet, og holdmedlemmerne gør sig nogle fælles erfaringer på tværs af deres interesse for Counter-strike. Ifølge Wittel er et af de centrale træk ved et fællesskab, at medlemmerne har en fælles historie – de er baseret på narrativitet. Dette vil typisk kunne udvikle stærke sociale bånd blandt medlemmerne, men det forudsætter en kontinuitet i relationen, hvilket,

som tidligere vist, er en udfordring for denne kultur. At deltage ved LAN-events *kan* med andre ord være med til at katalysere stærke bånd på et hold, såfremt holdet forbliver sammen over en vis periode.

De små sociale foretagender mellem kampene fortæller blandt andre også Lasse om:

**Lasse:** *”der er altid nogle gode aktiviteter til de LAN-event, så som, at der bliver sat nogle konsoller op [...] eller at der er noget bordtennis, men ellers går man egentligt lidt rundt to og to måske og chatter med nogle af de der mates man har haft, man har spillet med på andre hold, hvor man ikke har nået at tage til LAN-events sammen. Ellers går du tit rundt og skaber dig nogle kontakter, til når du skal ind på nettet, hvis der er nogle sponsorer, så snakker du måske lidt med dem”* (Interview6: 11).

Mens Klaus taler om, at hele – eller det meste af – hans hold laver en række forskellige ting sammen, så fortæller Lasse at han ofte går rundt sammen med én anden men også med det formål at lave forskellige aktiviteter sammen. På samme måde som beskrevet ovenfor, så kan dette være med til at danne stærke bånd, og som tidligere argumenteret for, er det ikke usandsynligt, at sådanne bånd kan skabes mellem individer i dette miljø, da de er mere stabile end holdene som konstruktion. Derudover ses det også ud fra Lasses citat, at han (og andre) ”netværker” aktivt – altså skaber forskellige kontakter og etablerer et netværk af svage bånd. Dette er et fænomen jeg også konstaterede eksistensen af tidligere, men da var der tale om online-adfærd.

### **In Real Life-effekten**

De to sidstnævnte udtalelser fra henholdsvis Klaus og Lasse er begge blevet afkortet i deres gengivelse herover. De italesætter nemlig hver især yderligere et centralt fænomen i forbindelse med LAN, som jeg ønsker at sætte fokus på herunder. I forhold til, hvad man som deltager ved et LAN-event, foretager sig udenfor kampene, afslutter de to informanter deres svar med henholdsvis:

**Klaus:** *”eller går hen og hilser på alle dem man nu har mødt, man har snakket med online, og det er jo altid fedt lige at sætte ansigt på dem. [...] Og så er det lidt federe at snakke med hinanden når man kommer hjem igen”* (Interview3:12).

**Lasse:** ”hvis der er nogle du altid godt har kunnet tænke dig at kunne spille med derhjemme, så går du hen og snakker lidt med dem, og folks attitude på LAN den er fuldstændig anderledes end hvad den er over nettet” (Interview6:11).

Det fænomen, eller den faktor, jeg ønsker at fremhæve her, er overgangen fra online- til offline-interaktion. Det er et fænomen som næsten alle informanter uopfordret italesætter og som viser sig interessant i forhold til interaktionsnormer men også omkring den generelle diskussion om, hvorvidt der er væsensforskel mellem online- og offline-interaktion.

Klaus taler i generelle termer om den oplevelse det er, at møde folk ansigt-til-ansigt som man tidligere udelukkende har haft online-kontakt med. Han giver udtryk for, at det tilfører en relation noget nyt eller noget ekstra, at have mødt hinanden ansigt-til-ansigt.

Fænomenet optager også Andreas og hans hold (Hold 1): ”Især lige inden DSRack<sup>13</sup> der sad vi meget og snakkede med hinanden på Mumble om hvordan vi var i IRL<sup>14</sup> og sådan noget, lige inden vi skulle mødes”(Interview1:6). Holdmedlemmerne har så at sige forsøgt at forberede hinanden på, hvordan deres ansigt-til-ansigtmøde ville udarte sig. Der ligger i denne handling også implicit, at holdmedlemmerne hver især ville kunne komme til at opleve nye eller andre sider af hinanden i forhold til, hvad de kendte fra online-interaktionen.

At folk kan optræde forskelligt alt efter om der er tale om en online- eller offline-situation omtalte jeg i afsnittet, ”Normløs socialitet”, hvor jeg satte fokus på *flame*. Her citerede jeg blandt andre Frederik, som mente, at nogle folk gik fra at være ”nogle fandens karle” til at blive ”bløde som en mis” når de mødte op ved LAN-events (Interview2:13). Lasse virker til at være fuldstændig enig og uddyber sin kommenter om, at folk har en anden attitude på LAN, således:

**Lasse:** ”Jamen folk de er mindre konfliktoptrappende og søgende, på den måde, på LAN. Fordi man er sammen og man skal have det sjovt. Over nettet er der, hvis man nu lige ser bort fra holdet, så er der bare rigtig mange mennesker der sidder bag skærmen og er ’untouchable’ altså, de

---

<sup>13</sup> Navnet på et LAN-event. Også omtalt tidligere.

<sup>14</sup> Forkortelse af ’in real life’

*tror at de kan de hele og skal lige fyre svinercommentarer af, og selvom de ikke rigtigt har noget at have det i. Og så møder du dem på LAN en måned efter og så er de super nice personer alle sammen. [...] Så det er sådan lidt sådan, der er mange der får den der onliner-status, for bare at være en stor idiot på internettet, men flink på LAN” (Interview6: 11).*

Jeg kan dermed ganske sikkert konkludere, at informanterne oplever betydningsfulde forskelle mellem online- og offline-verdenen. Jeg vurderer, at en væsentlig del af årsagen til disse forskelle i folks opførsel er, at spillerne ved et LAN-event ikke længere har mulighed for at udslette en hvilken som helst relation med et museklik, som Castells beskrev det. De er i højere grad tvunget til at forholde sig til en eventuel konflikt eller konfrontation skabt af deres optræden overfor deres meddeltagere. Når Putnam siger: *”because of the paucity of social cues and social communication, participants in computer-based groups find it harder to reach consensus and feel less solidarity with one another”* (Putnam 2000:176), så passer det på Counter-strike-kulturen så vidt, at der udelukkende fokuseres på online-delen, men passer kun delvist, så snart LAN-events inddrages som faktor i kulturens socialitet.

En af årsagerne til, at LAN-events har en fordrende effekt på udviklingen af sociale bånd, vurderer jeg derfor er, at det jeg kalder anti-social adfærd, forekommer i langt mindre grad her end det er tilfældet online. Derudover giver nogle af informanterne direkte udtryk for, at den blotte tilstedeværelse af deres holdkammerater og medspillere – ”tilsat” lidt hygge – kan være med til at udvikle deres forhold og knytte dem tættere sammen:

**Mads:** *”hvis man er til et LAN-event [...] jamen så selvfølgelig, når man så er ude af den turnering, så vælger man som regel at hygge sig sammen. Og få noget godt ud af det, fordi... jeg mener; jo bedre man har det sammen, jo bedre sammenhold kan det skabe, og så kan det skabe mere stabile resultater i spillet”*(Interview7:5).

Det vil kort sagt sige, at holdene får det bedre sammen af at mødes i et fælles fysisk rum, hvilket skaber et mere effektivt hold i forhold til resultater. Dermed kan holdets fysiske møde også siges at have et mere instrumentelt formål end udelukkende *bonding* for handlingens egen skyld.

## Åbenhed i det åbne

Jeg har tidligere konstateret, at det ligger uden for normen, at dele sine personlige problemer og tanker med andre i det offentlige Counter-strike-miljø. Det er dog ganske interessant at iagttage reaktionerne når denne norm brydes, da de to oppositionerende responstyper – støtte og *flame* – kommer til at fremstå tydeligt.

Internettets, af flere teoretikere, påståede uforpligtende form, vurderer jeg, er med til at skabe rum for udbredelsen af den omtalte *flame*. Jeg vurderer dog også, at den samtidigt muligvis kan være fordrende for åbenhed og ærlighed på et andet plan. Jeg tænker her på den åbenhed, der udmønter sig i, at nogle folk vælger at berette om deres oplevelser gennem følelsesmæssigt svære perioder i deres liv. Mit kendskab til at dette finder sted, kommer ikke fra informanternes beretninger, men fra observation af nogle af de nyhedshjemmesider og internetfora som spillerne bruger.

Et eksempel på denne åbenhed ses i en Counter-strike-spillers blog på hjemmesiden [www.slap.dk](http://www.slap.dk), der arrangerer turneringer i Counter-strike. Her fortæller han, over mere end syv A4-sider, om sin historie med psykiske og helbredsmæssige problemer som følge af social isolation og dårlig kost (Meco 2010). Det er interessant i sig selv, at en spiller fortæller en sådan historie på en offentlig tilgængelig hjemmeside, men andre folks reaktioner på den, mener jeg er mindst lige så vedkommende. Andre brugere på denne hjemmeside kommenterer således på fortællingen, og skriver blandt andet: ”*Blev virkelig fanget af din historie, og synes du har taget fat i det helt rigtige. Alt respekt for dig, og håber, at dette budskab, ikke kun komme ud til os gamere*” (”Mumace” 2010). Ingen af kommentarerne til bloggen har negativ tone, men er tværtimod støttende og anerkendende.

I en anden personlig blog, med overskriften ”*When live goes wrong...*”, skriver en spiller om blandt andet kæresteproblemer og selvmordstanker. Han indleder med: ”*Jeg sætter mig op til computeren, tænder en smøg og skriver mine tanker ned. Nu er det nemlig på tide at få det hele ud*” (”NFX” 2010). Han bruger med andre ord bevidst bloggen til en form for selvterapeutisk formål. Han får dog samtidigt også opbakning fra andre brugere, som det ses i denne kommentar:

”*Wow dude, må have været svært at skrive alt det ned, og så dele det med alle os andre. Jeg føler mig privilegeret over at læse hvad du føler. Jeg ved selv hvor svært det kan være, har også selv haft sådanne perioder*” (”snoqy” 2010).



Samme terapeutiske formål virker det også til, at en anden spillers fortælling, om familiens problemer som følge af broderens psykiske sygdom, har ("karrigan" 2010). Også her er langt de fleste af de mere end 100 kommentarer støttende. En af disse kommentarer lyder:

*"Jeg har selv en masse problemer i min familie for tiden, som jeg ikke har lyst til at komme ind på herinde, men flot at du stiller dig op og kommer ud med det. Kunne jeg selv godt få lyst til somme tider. Håber du går en lysere tid imøde mht. familien og at du får en fed weekend med din bror"* ("turkizh" 2010).

Kommentaren viser, ud over den åbenlyse støtte og udtryk for forståelse, også, at det ikke er alle, der ønsker at dele så personlige emner i et offentligt forum som dette, hvilket bekræfter informanternes udtalelser herom. Kommentaren giver dog også udtryk for, at brugeren selv kunne have lyst til at følge blog-skriverens eksempel, hvilket han undlader – måske frygt for, hvad andre ville tænke om ham eller for mere direkte sociale repressalier gennem eksempelvis *flame*. At dømme ud fra kommentarerne til de blogs jeg har læst af denne karakter, er frygten for *flame* dog ubegrundet.

Det er uden tvivl muligt for brugerne at hente en vis form for støtte gennem et offentligt rum, så som et forum, i Counter-strike-miljøet. Jeg mener dog ikke, at dette skal forveksles med den form for støtte, som kan opnås gennem mere nærværende person-til-personkontakt (offline såvel som online). Den opbakning spillerne kan hente gennem kommentarer til en blog, vil jeg nærmere karakterisere som et 'virtuelt klap på skulderen'. Interessant er det dog, er der *kan* hentes støtte fra personer, som afsenderen ikke kender, og dermed ingen sociale bånd har til. Dette understøtter desuden Wellman og Gulias påstand om, at der er stor velvillighed til at kommunikere med fremmede på internettet og at det derfor kan være nemmere at finde støtte her end i offentlige fora uden for internettet.

## **Statusindikatorer på scenen**

I online-kommunikation er sociale statusindikatorer i høj grad fraværende, mener Rheingold og Wellman. Jeg har dog tidligere identificeret to faktorer, der tilsyneladende har betydning for social

status i Counter-strike-kulturen. Det drejer sig om *alder* samt evner i spillet (af spillerne ofte omtalt som '*skills*'). Hvorledes de hver især har betydning for sociale relationer vil jeg forsøge at analysere mig frem til herunder.

### **Alder og helium**

Jeg citerede tidligere Klaus for at bruge ordet "helium"(Interview3:17). At være, eller have, "helium" refererer til den lyd en persons stemme får, hvis han/hun indtager helium, og henviser i Counter-strike-miljøet i praksis til den lyse karakter drengestemmer har før de er gået i overgang. Udover at være et udmærket eksempel på *flame*, så viser nedenstående meningsudveksling på et onlineforum, tydeligt en fælles sproglig forståelse af begrebet "helium" som en reference til drenge med lyse stemmer. En person med brugernavnet "fischerb" har skrevet et indlæg med det formål at finde et hold at spille med og opremser sine krav til de øvrige holdmedlemmer:

**"fischerb"**: *"i skal bare være friske på at game og have humør, iq og skills  
[...] og 14+ INGEN HELIUM!"*

Interessant er den særlige vægt han her lægger på, at han ikke vil spille med folk der har "heliumstemmer". Dertil kommenterer brugeren "Judah" således:

**"Judah"**: *"Brækker mig over en 14 årig, som siger ingen helium. Tvivler på du kommer til at spille med nogle på 14-17 år, hvor ingen af dem har helium"*

**"fischerb"**: *"hvor er du sjov judah?. seriøst der er få der har helium, på 14-17 år?. har mødt 3-4 stk, og synes ik det var værst?"*

**"Judah"**: *"Nej der er ikke få. Er du idiot? Ved ikke hvor langt tid du har spillet, hvis du kun har mødt 3-4 med lys stemme"*

(“fischerb” 2008).

"Judah" refererer til "fischerb" som værende 14 år, men ifølge hans brugerprofil, er han ("fischerb") faktisk 17 år gammel. Hvorvidt "Judah" faktisk er klar over dette er uvist, men han taler under alle omstændigheder nedsættende om unge spillere og italesætter dermed de yngre spilleres lavere status.

På samme forum men i et andet forumindlæg, søger en ung spiller med brugernavnet ”skoder”, også efter et hold. Han forekommer at have oplevet de sociale konsekvenser af ung alder og sin lyse stemme, på egen krop: *”Jeg er 14 år og bor på Lolland - Maribo. Jeg er helium så jeg gider ikke spille med folk der kritissere mig/andre fordi man er helium”* (”skoder” 2009).

På et konkret plan handler ”helium” ikke om alder som sådan, men er dog bundet op på alder. Der er nærmere tale om en praktisk konsekvens af alder, der har lav status i kulturen. Alder gøres dog ikke kun til en gældende statusindikator indirekte gennem heliumbegrebet, men også mere direkte. ”fischerb” opsætter eksempelvis både et krav om, at ingen på et potentielt hold må have lyse stemmer, men sætter desuden også helt specifikt en nedre aldersgrænse på 14 år for holdkammerater.

I et tredje opslag, som også er en søgning efter et hold at spille med, indgår også en nedladende passage overfor yngre spillere: *”jeg ser det en fordel i er 18 eller ældre så vi evt. kan drikke et par øl til lan og generelt komme til lan uden mor og far hiver jer i ørene”* (”DARING!” 2011).

I første halvdel af sætningen herover, begrundes hans aldersgrænse på 18 år forholdsvist sagligt, men sidste halvdel forekommer at være et forsøg på sarkastisk humor på de unge spilleres bekostning.

Det fremstår forholdsvist tydeligt, at det for nogle Counter-strike-spillere ikke er ønskværdigt at være på hold med unge spillere. Som det ses ovenfor, sættes der nogle gange en nedre grænse for alder i ansøgninger, men sjældent en øvre grænse.

Dette må som følge heraf begrænse det aldersspænd hvorover spillerne etablerer sociale bånd – både svage og stærke.

## **Resultater og skills**

I endnu et opslag, hvori der søges efter et hold, er der opsat krav om minimumsalder. Dette er dog ikke det eneste krav, der fremsættes til de mulige holdkammerater: *”Jeg forventer at klanen er 16+. Jeg forventer at klanen har aim & iq i orden”* (”Lyzhe” 2011).

At have sit ”aim” i orden er direkte taget fra engelsk, og betyder, at man kan ’sigte’ og ramme godt med sine våben i spillet. Der kræves i opslaget også, at ”iq” er i orden – altså intelligens kvotienten – og referer til at have en god forståelse for spillets dynamik samt have en taktisk forståelse. Tilsammen henviser disse to faktorer til et krav om et vist niveau i forhold til holdets evner, og gode spilleevner øger chancen for gode resultater. Det er en mulighed, at gode resultater kan være et mål

i sig selv for spillerne, men udover tilfredsstillelsen ved sejr, så kan resultater også påvirke et holds og en spillernes anseelse i spilmiljøet.

Dette ses tydeligt, hvis man ser på den ”stemning”, der er bygget op omkring de bedste Counter-strike-hold. Når disse hold spiller kampe, er der ofte arrangeret mulighed for, at kampene kan følges af alle. Dette foregår gennem folks egen computer, hvorigennem de kan se kampe, lidt på samme måde som man kan se en fodboldkamp på TV. Til de ”største” af kampene er der desuden kommentatorer på, som det kendes fra sportskampe.

Ved LAN-arrangementer har jeg gennem observation kunnet konstatere, at topholdenes kampe fungerer som tilløbsstykker for mange af de øvrige deltagere. Det sker ved, at folk stiller sig bag det spillende hold (som altid sidder fem mand på en række side om side), så de kan følge med i, hvad der sker på skærmene.

Dette skal ses som et eksempel på, at popularitet og status kan skabes gennem resultater – ikke ulig, hvad der ses i sportsverdenen.

Det viser sig dog, at der er forskel på prestigeniveauet i de forskellige resultater, alt efter i hvilken kontekst de er skabt: *”Online-turneringer de er ikke nær så højt prioriterede hos langt de fleste personer, end LAN-turneringer”*(Interview7:16), siger Mads. At resultaterne skabt ved LAN-arrangementer har større prestige end resultater i online-turneringer, bekræfter Lasse også:

**Lasse:** *”Og det er jo LAN-resultater som folk de går ud fra, så når man så kommer hjem, det kan være at der er 3 måneder imellem det næste LAN event. Så er det, det folk de kigger tilbage på: ”Nå okay, de kom på en 5.plads til det LAN der, så derfor er de faktisk ret så gode”* (Interview6: 10).

Gode resultater fra især LAN-events kan med andre ord sikre et godt ry og forbedre status for et hold og dets spillere, i Counter-strike-miljøet. Jeg kan dermed konstatere, at faktorer, der kan tildele individer en bestemt status i dette miljø, ikke er fraværende. Denne konstatering fremsætter jeg på baggrund af, at Rheingold og Wellman som nævnt mener, at online-kommunikation mangler statusindikatorer. Min konklusion på dette område, rækker da også ”kun” til at sige, at statusindikatorer ikke er fuldstændigt fraværende. Så dermed ikke sagt, at der muligvis er langt færre indikatorer for status til stede i Counter-strike-kulturen, end i andre hverdagslige ansigt-til-ansigtrelationer, hvilket mine undersøgelser da også peger i retning af.

De to teoretikere italesætter ikke de samme konsekvenser af dette påståede fravær. Rheingold mener, at de involverede som følge heraf, i mindre grad lader sig styre af normer, mens Wellman siger, at det tilskynder kontakt og dannelse af svage bånd.

Med udgangspunkt i Rheingolds påstand, betyder fastlæggelsen af statusindikatorernes tilstedeværelse, at disse er med til at sikre tilstedeværelsen af visse styrende normer i feltets miljø. Det er umiddelbart ikke lige så nemt, at vende Wellmans pointe om, for hvad er modsætningen til at tilskynde skabelsen af svage bånd – er det ingen bånd eller er det stærke bånd? Med udgangspunkt i mine empiriske data vil jeg konkludere, at tilstedeværelsen af statusindikatorer både er med til at forhindre skabelsen af nogle svage relationer, men samtidigt er medvirkende årsag til, at stærke bånd kan knyttes, da disse indikatorer er egenskaber som spillerne finder sammen omkring. Når spillerne i deres efterlysning af andre at spille med, blandt andet angiver et krav om et bestemt niveau for spilleevner, så ligger det nemlig implicit heri, at indlæggets forfatter, efter egen vurdering, ligger på samme niveau.

### **Taleprogrammer**

I specialets teoretiske afsnit nævnes en pointe fra Kiesler m.fl, som går på, at de kommunikerende i en internetkommunikation føler en højere grad af anonymitet og at de derfor registrerer en mindre grad af individualitet hos modparten, end når de taler i telefon eller mødes ansigt-til-ansigt. Det betyder ifølge Kiesler m.fl., at de føler mindre empati, mindre skyld og i mindre grad styres af normer. Det er interessant, at der som eksempel på en kommunikationssituation, hvor anonymisering af modparten ikke finder sted, nævnes telefonen. Det interessante består i, at Counter-strike-spillere, som allerede vist, i udbredt grad gør brug af mikrofon og taleprogrammer i deres daglige online-interaktion. Disse programmer har i princippet samme egenskaber som en telefon. Set i dette lys må brugen af taleprogrammer, ifølge Kiesler m.fl., fungere som modvirkende faktor overfor anonymisering spillerne imellem.

Samtidigt er dette også en teoretisk bekræftelse af, at "LAN-faktoren" kan være med til at tilføje Counter-strike-kulturen empati og forstærke normeffekter blandt spillerne, det vil sige, at spillerne tager mere hensyn til deres medspillere. Dette er som sagt egenskaber, der er forudsætninger for stærke bånd.

En anden teoretisk påstand, gengivet af Wellman og Gulia (1999:346), og som jeg tidligere har redegjort for, er, at internettet som medie sinker den proces, hvorigennem tætte forhold dannes.

Dette skulle skyldes, at kommunikation via internettet er asynkron. Jeg kan dog nu konstatere, at en stor del af informanternes kommunikation med hinanden, sker gennem taleprogrammer, hvilket er synkron kommunikation. Dermed mindskes en del af den effekt som internettets ellers asynkrone kommunikationsform skulle have på dannelsen af nære sociale bånd.

## **Counter-strike som socialt medie**

I et aktør-netværksperspektiv kan netværk defineres til at bestå af henholdsvis *subjekter, teknologier* og *forbindelserne* herimellem (Arnoldi 2003:15). I dette afsnit er fokus rettet mod selve *teknologien*, som i dette tilfælde er konkretiseret gennem computeren, internettet og i sidste ende Counter-strike. Herunder vil sidstnævnte ganske kort blive analyseret i forhold til vilkårene for sociale bånd. Nærmere betegnet vil jeg her forsøge at identificere nogle af de elementer ved selve spillet, som efter min vurdering har størst betydning for en række af de fænomener, der er blevet præsenteret gennem analysen indtil nu. Dette vil desuden hjælpe mig til, at vurdere mulighederne for generalisering af mine resultater og konklusioner.

## **Kønnet spil**

Langt størstedelen af Counter-strike-spillerne i mit undersøgelsesmiljø er drenge og mænd, hvilket jeg også selv tidligere har konstateret gennem observation (Pallesen 2008). Dette kan ikke blot tilskrives, at computerspil generelt er et maskulint domæne. En amerikansk undersøgelse har vist, at kvinder ikke holder sig fra at spille computer: ”*To ud af tre, der spiller computer mindst én gang om ugen, er ifølge undersøgelsen mænd, men når det gælder de nyere, populære onlinespil, er 64 procent af spillerne kvinder*” (Sabroe 2006). Dermed vurderer jeg, at den mandlige interesse for Counter-strike i en vis grad må skyldes lige præcis dette spils form og udtryk. I den forbindelse tænker jeg især på, at der er tale om et action-spil, hvor det store og detaljerede våbenarsenal samt terrorister, gidsler og bomber er hovedrolleindehavere. Jeg vil argumentere for, at dette er elementer, som traditionelt kan sammenkædes med en maskulin kultur. Som tidligere nævnt ville nogle også tilføje vold og aggression i beskrivelsen af spillet, hvilket jeg ikke vil uddybe yderligere her, men disse bliver også typisk forbundet med det maskuline frem for det feminine. Spillets form og indhold virker dermed tilskyndende til en maskulin kultur.

Umiddelbart ser jeg det som en mulighed, at den aggressive tone i online-samtalerne kunne være påvirket af det mandlige overtal. Jeg vurderer dog ikke, at *flame* udelukkende er et resultat af den unikke form som Counter-strikes har. Det virker i højere grad til at være en tendens i visse

onlinespil. Min vurdering er, at kombinationen af konkurrenceprægede spil og online-formen lægger kimen til at *flame* bliver udbredt.

### **Holdkultur**

Som vist er holdene i Counter-strike-kulturen ganske centrale for de sociale bånd mellem spillerne. At der overhovedet eksisterer hold indenfor Counter-strike skyldes ganske givet, at spillet er konstrueret til at udspille kampe mellem to parter og at disse parter hver især består af et antal af spillere. Denne fundamentale egenskab er dermed også en del af grundlaget for, at der kan skabes stærke bånd i dette miljø. Når holdene præcis udgøres af fem spillere, så forekommer det dog at være en kulturel konstruktion, da intet i spillet direkte dikterer størrelsen af holdene, men kun at en kamp består af to hold. I princippet kunne et ”hold” bestå af én spiller.

Selvom det på denne måde er en mulighed at spille uden hold, så er det ikke et tiltalende alternativ for informanterne:

**Klaus:** ”... i et team, jamen, der råber vi, vi har adrenalin, vi skaber stemning, vi... vi bruger hjernen. Når du spiller alene, jamen der kan du bare løbe rundt, så skyde: ”Ok, der var en”... Når du spiller en kamp, så spiller du fem mod fem, og hvis du dør, så taber I højst sandsynligt runden. Hvis du skyder en, så vinder I højst sandsynligt. Laver du noget godt; planter du bomben eller sådan noget, så vinder I højst sandsynligt. Så der bruger du hjernen, og så er det meget federe at spille.”(Interview3:15).

Dette udsagn giver indtryk af, at det er to ganske forskellige spiloplevelser at spille med og uden hold. Klaus giver udtryk for at holdspil er meningsfyldt mens han fremstiller ’solospil’ som mere formålsløst. Hans beskrivelse taler for, at spillet tilbyder en større udfordring gennem holdspil – en udfordring som spillerne søger.

### **Evnebaseret**

Spillet er ikke baseret på tilfældigheder og held (selvom disse faktorer også kan udøve sin indflydelse). Den enkelte spillers evner er vigtige og spillets form gør, at der er mulighed for at forbedre sit sigte gennem øvelse. Dette underbygges også af forskerne Jansz & Martens: ”A *gamer*

*must practice to play Counterstrike well*” (Jansz & Martens 2005:33). Derudover er holdets samlede evner også essentielle, hvilket informanterne har bekræftet. De ”baner” der spilles på gør, at spillernes placeringer, våbenvalg, synsretning med mere, kan være afgørende for kampens udfald. Derfor kræves der også nogle gode og velindøvede taktikker, der koordinerer spillernes handlinger i forhold til hinanden og modstanderen. Det er netop i forhold til dette aspekt af spillet, at holdmedlemmerne kan drage fordel af at kende hinanden godt, og stærke bånd kan være en fordel for holdets præstationer.

### **Talekommunikation**

Det intense holdspil og kravet om mulighed for hurtige udvekslinger af taktikker og statusrapporter, er efter min vurdering årsagen til, at spillerne gør brug af taleprogrammer. Dette er den hurtigste og mest optimale måde at kommunikere på, da spillet kræver fuld opmærksomhed fra spilleren, som hverken kan afse tid til at skulle *skrive* sin besked eller for den sags skyld flytte fingrene fra de taster, der styrer spillerens figur, for at kunne skrive sine overvejelser til holdkammeraterne.

### **LAN-egnet**

Det er efter min vurdering ikke en selvfølge, at et computerspil er velegnet til LAN-arrangementets form. Det yderst populære spil World of Warcraft ses eksempelvis sjældent på programmet ved LAN-events – efter min vurdering fordi det ikke besidder det samme kondenserede action-element som Counter-strike gør, men er mere narrativt opbygget.

Det er dog især Counter-strikes simple konkurrenceprægede form, med to hold nogle få og klart definerede mål for sejr, der især er med til at gøre det velegnet at bygge LAN-arrangementer op omkring. På dette plan er Counter-strike ikke unikt, da mange andre spil besidder samme egenskaber.

På trods af det, er den overordnede pointe for dette afsnit, at det har en betydning for socialiteten, og dermed for de sociale båndes forhold, hvilket computerspil den er bygget op omkring; spillets form er med til at udstikke rammer for spillernes interaktion. Hvorvidt dette speciales resultater kan hæves fra det specifikke til det mere generelle niveau må blandt andet bero på, hvor afgørende et computerspils tekniske detaljer faktisk er for det sociale liv, der opstår omkring det. Det er dog også muligt, at visse konklusioner over Counter-strike-kulturen kan siges at være gældende for nutidens ungdomskulturer helt generelt, så som eksempelvis aggressive taleformer (*flame*) eller relationers lave kontinuitetsgrad.



## Fællesskab eller netværk?

For at kunne give et retvisende svar på undersøgelsesspørgsmålet, må jeg nødvendigvis også adressere problemstillingen vedrørende distinktionen mellem fællesskab og netværk. Dette har jeg tidligere gjort i en rent teoretisk diskussion, hvilket der blive taget udgangspunkt i når jeg herunder vil analysere, hvorvidt Counter-strike er med til at forme *fællesskaber*, som det blev antaget i undersøgelsesspørgsmålet, eller er der i højere grad tale om *netværk*?

Ved at trække på teoretikere som Wellman, Castells, Wittel og Putnam vil jeg på herunder, på tabelform, gengive en række af de centrale kendetegn ved henholdsvis netværk og traditionelle fællesskaber.

Traditionelle fællesskaber	Netværk
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Nærhed</li><li>▪ Støtte</li><li>▪ Tilhørsforhold</li><li>▪ Lokalitet</li><li>▪ Stabilitet</li><li>▪ Narrativitet</li><li>▪ <b>Stærke bånd</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Territoriel uafhængighed</li><li>▪ Flyvskhed</li><li>▪ Informationsudveksling</li><li>▪ Transcendering</li><li>▪ Det perifere</li><li>▪ <b>Svage bånd</b></li></ul>

Mest centralt for dette speciale er distinktionen mellem de to typer af sociale bånd, hvor fællesskab er knyttet til de stærke bånd mens netværk er karakteriseret ved svage bånd. Derfor bliver spørgsmålet om, hvorvidt der skabes fællesskab eller netværk gennem denne kultur, samtidigt et spørgsmål om, hvorvidt der skabes stærke eller svage bånd.

I dette afsnit vil jeg dog også forsøge at lægge vægt på Wellman og Gulias iagttagelse om, at det i dag giver mest mening at betragte fællesskaber ved at tage udgangspunkt i individet (Wellman & Gulia 1999:355), hvilket jeg også præsenterede i det teoretiske afsnit. Wellman bruger i den forbindelse betegnelserne 'personligt fællesskab' og 'egocentrisk netværk' om denne måde at tilgå studiet af fællesskaber på (Wellman 1999:xiv). Et fællesskab af denne type definerer Wellman og Gulia således: "*an individual's social network of informal interpersonal ties, ranging from a half-dozen intimates to hundreds of weaker ties*" (Wellman & Gulia 1999:355).

De formelle fællesskaber i Counter-strike-miljøet – holdene – har vist sig at være ganske ustabile og diskontinuerte konstruktioner. Dette er så udtalt, at der oprettes hold – de omtalte mix-hold – der har som en del af sit formål, kun at eksistere i ganske kort tid. Ifølge informanterne selv, forholder det sig på denne måde, fordi spillerne konstant søger efter de bedste resultatmæssige muligheder. Såfremt fællesskab forstås ud fra den klassiske anskuelse om lokal forankring, stabilitet og narrativitet, så eksisterer denne sociale form praktisk talt ikke i det felt jeg har undersøgt. Tages der derimod udgangspunkt i begrebet 'personligt fællesskab', så kan det muligvis hjælpe til mere nøjagtigt at forstå, *hvad* Counter-strike er med til at forme (jævnfør undersøgelsesspørgsmålet). Som følge af holdenes korte levetid, giver det ikke mening at begrænse sig til at lede efter stærke relationer inden for denne ramme. Jeg vurderer, at hvis man betragter et holds opløsning fra individ niveau, så kan dette individ og de øvrige holdmedlemmer idealtypisk set antage tre forskellige positioner i forhold til hinanden:

- De kan helt *afskære sig* fra hinanden, hvilket eksempelvis kan ske, hvis den ene ser den anden som årsag til at holdet ikke fungerer socialt, og derfor vælger at forlade holdet. Ud over utilfredsstillende resultater, så kan et hold dermed også gå i opløsning fordi nogle af holdmedlemmerne ikke "klikker" sammen socialt.
- De kan, i den modsatte ende af skalaen, holde en *hyppig kontakt* og udvikle (eller bibeholde) en *tæt relation* som de kan være fortrolige med. Der kan med andre ord udvikles stærke bånd på baggrund af en narrativitet i relationen. Der kan heri identificeres mange træk fra et traditionelt fællesskab, men der er tale om en individ-til-individrelation – et tæt kammeratskab eller et venskab.
- De kan, som det virker til oftest at være tilfældet, blive hinandens "*bekendte*" og komme til at indgå som en del af den enkeltes sociale netværk. Båndene i sådanne relationer kan betegnes som svage. Disse relationer benytter spillerne sig blandt andet af til at få adgang til ressourcer af informativ art, til at danne mix-hold ud fra og til at skabe nye egentlige hold med.

Generelt virker informanterne til at gøre meget brug af deres netværk indenfor Counter-strike-miljøet og flere af dem giver udtryk for at være bevidste om "at netværke", altså øge antallet af svage sociale relationer. Wittel taler om tilstedeværelsen af en netværkssocialitet, hvilket han ser som en modsætning til fællesskab og Castells mener, at netværk i dag går ind og erstatter lokalområdet som grundlag for socialisering (Castells 2003:122). Informanterne udtaler sig ikke

helt ensartet om, hvor stor betydning geografisk nærhed har for, hvem de vælger at indgå i hold med. Nogle tænker ikke over, hvor store afstande de har til holdkammeraterne, mens andre siger, at de helst vil bo forholdsvis tæt på dem, sådan at de nemt har mulighed for at mødes fysisk og træne deres spil – en såkaldt ”bootcamp”. Det skal dog bemærkes, at selv et af de hold, som mener, at bo tæt på hinanden alligevel har medlemmerne spredt ud over Sjælland – mere lokalt behøver det alligevel ikke at være.

Ud fra disse (og tidligere) betragtninger synes betegnelsen ’netværk’ at være mere rammende i beskrivelsen af de sociale former der præger Counter-strike-kulturen, end begrebet ’fællesskab’ er. Dog vil jeg ikke helt afskrive fællesskabsbegrebet, da det muligvis kan give mening at tale om tilstedeværelsen af en generel fællesskabsfølelse på ”subkulturplan”:

Rheingold italesætter problematikken om, hvorvidt en gruppe mennesker kan kaldes et fællesskab. Fællesskaber eksisterer, fordi deres medlemmer kan tilegne sig noget værdifuldt, som Rheingold udtrykker det, og som kun kan nås igennem deltagelse i fællesskab. Ved at fokusere på det Rheingold kalder for en gruppes fællesskabsgoder (*collective goods*) kan man finde frem til de elementer, der knytter individer til et fællesskab (Rheingold 2000:xxviii). Som følge af min erfaring fra og med feltet og uden, at jeg her vil gå ind i en dybere udredning, så vil jeg vurdere, at der kan eksistere værdifulde ”goder” for spillerne i Counter-strike som kultur. Jeg tænker her blandt andet på, at nogle af spillerne virker til at knytte en del af deres identitet op på Counter-strike-kulturen, og at de som en samlet kultur har følelsen af at være sammen om noget ekskluderende, da de har en fælles forståelse og et fælles sprogbrug som de fleste udenforstående ikke ville kunne følge med i. I mit bachelorprojekt konkluderede jeg da også følgende: ”Deltagerne følte en form for fællesskab og enhed omkring deres aktiviteter” (Pallesen 2008:57).

## Konklusion

Det sociale rum omkring Counter-strike er overordnet set præget af, at er tale om en konkurrencepræget kultur. Som i andre sportsgrene handler spillet i bund og grund om vindere og tabere. Der er jubelscener fra vinderne og triste eller sure miner fra taberne, medmindre de er gode tabere. Counter-strike må siges at være en drenge-/mandeaktivitet, da piger er sjældent forekommende i dette miljø. Dette vurderer jeg, skaber en kultur, der er defineret ud fra nogle traditionelt maskuline værdier. Her vil jeg trække aggressivitet frem som en gennemgående tendens, der manifesterer sig på flere måder. I selve spillet er passivitet, tidligere eksemplificeret ved 'at campe', ilde set og sanktioneres socialt. Dette leder mig frem til et andet punkt, hvori en offensiv adfærd tydeliggøres: tonen i sproget. Det dårlige eller grimme sprog, af spillerne kaldet *flame* forekommer meget evident i Counter-strike-miljøet. Jeg omtaler det som anti-social adfærd, da det skaber afstand og fjendtlig stemning blandt de implicerede, og de fleste af informanterne italesætter selv *flaming* som problematisk for den gode stemning. Det anti-sociale består i, at det efter min vurdering kan virke hæmmende på dannelsen af sociale bånd – både de svage og de stærke. Jeg vil dog anse det som tvivlsomt, at køn skulle være den primære årsag til denne adfærd.

Mens informanterne er fuldstændigt homogene, hvad angår køn så er der større diversitet i niveauet af deres uddannelsesplaner. Der er umiddelbart ingen tegn på, at informanterne finder holdmedlemmer, der sigter efter samme uddannelsesniveau som dem selv, og det virker da heller ikke til, at uddannelsesplaner er et udbredt samtaleemne på holdene. Der kan dog anes en svag indikation på et socialt skel her indenfor, idet de informanter, der giver udtryk for at stile efter de højere uddannelsesniveauer (dog ikke nødvendigvis længerevarende videregående uddannelser) også er mere bevidste om, at de aktivt 'netværker' med andre spillere og at de derved kan øge deres handlemuligheder i Counter-strike-miljøet.

Herudover kan informanterne siges at *bridge* over geografiske skel, dog uden at disse forskelle udmønter sig i tydelige forskelle i måden de forholder sig til det sociale felt på.

En faktor, som forekommer at have stor betydning for socialiteten i Counter-strike-kulturen, er holdenes varighed. I dette miljø betragtes hold, der har holdt sammen i over et halvt år, generelt for værende meget holdbare. Ifølge informanterne holder mange hold kun få måneder eller sågar uger. I forhold til problematikken om, hvorvidt stærke bånd har gode "vækstmuligheder" i Counter-strike-

miljøet, er det interessant, at Wellman og Castells siger, at kontinuitet i de enkelte relationer er essentielt for udviklingen af båndenes styrke. Da jeg på forhånd havde vurderet holdene som værende det primære rum for muligheder i forhold til udvikling af stærke bånd, tydede det dermed på, at stærke bånd havde ringe eksistensvilkår.

Det viser sig dog også, at holdenes beståen ikke er nødvendig for, at relationer mellem spillere kan bestå. Selvom et hold opløses, kan de spillere, som har haft en ”god kemi”, fastholde kontakten og over tid udvikle relationen således, at forholdet bliver mere fortroligt. Med andre ord kan relationerne udvikle sig til at få karakter af (forholdsvis) stærke bånd.

I forhold til problematikken om holdenes holdbarhed, har jeg konstateret to typer af spillere: dem der meget ofte skifter hold i håb om at finde det perfekte hold og skabe hurtige resultater, og dem, der på den anden side umiddelbart stiller sig tilfreds med mindre og i stedet vægter længerevarende relationer og et godt sammenspillet hold højere. Dermed har typen af spiller også konsekvenser for deres muligheder for skabelse af sociale bånd. Den første type skaber sandsynligvis flere svage bånd, mens den anden type har større mulighed for at knytte stærke bånd herigennem.

Jeg har ikke kunne konstatere nogen særegne træk ved de person-/spillertyper, der skifter holdt hyppigt. Det virker derimod til, at næsten alle gør det. Alle mine informanter har givet indtryk af enten at være, eller at have været, forholdsvis flyvske i deres holdtilknytninger. Det virker i højere grad til, at der er tale om en erkendelsesproces i retning af, at græsset ikke er grønne på den anden side – at det kan i det lange løb bedre betale sig at blive og arbejde for et sammenspillet hold.

Denne adfærd kan muligvis siges at være symptomatisk for samfundet generelt, set ud fra Castells og Wittels betragtninger om, at netværkssamfundets sociale relationer er korte og intense, men også være sigende for unge i særdeleshed, som i et common sense-perspektiv ofte karakteriseres som værende utålmodige og søgende.

Selvom jeg har konstateret tilstedeværelsen af og udviklingsmuligheder for stærke bånd, så virker de dog ikke til at forekomme i meget udbredt grad. Det gør derimod de svage bånd. Spillerne har et netværk af relationer som de kan trække på til forskellige formål. Det kan eksempelvis være til at få hjælp til soft- eller hardwarerelaterede problemer eller til uformel snak om emner af forskellig karakter. Som Granovetter udtalte, så har de svage bånd en række funktioner, som ikke bør betragtes som ubetydelige.

Spillernes sociale netværk bliver gerne udbygget for hvert nyt hold de spiller på, da de herigennem skaber sig nye kontakter – medmindre der er tale om et hold, der baserer sig på tidligere etablerede

relationer, hvilket nogle informanter har fortalt, ikke sjældent sker. De svage bånd kan dermed både have en fordel for spillerne i en praktisk henseende, der ligger ud over selve spillet, men også give dem fordele i deres søgen efter at avancere indenfor Counter-strike-miljøet. I den forbindelse holder Putnams beskrivelse af netværk stik, når han ser dem som afgørende for, i overført betydning, at kunne rykke fremad i en given kontekst.

De ustabile konstruktioner, der ses i form af de ”normale” hold, er ikke de mest kortvarige organisationstyper i denne kultur. Spillerne opererer med betegnelsen mix-hold om en holdtype, der kun har til formål at bestå under en specifik turnering eller blot til en enkelt kamp. Mix-hold virker dermed helt umiddelbart til at have et rent instrumentelt og konkurrenceorienteret formål; at give spillere adgang til kampe (da kampe som standard spilles fem-mod-fem). Det er dog værd at være sig bevidst, at informanterne faktisk søger en social gruppering at spille med, og ikke altid vælger at spille alene i de såkaldte *'free for all'*-spil. Pointen er, at spillerne tilvælger sociale samværsformer, om det så end er regulære hold eller mix-hold.

Dette gør de i høj grad også, når de vælger at deltage ved LAN-events. Selvom disse arrangementer tidsmæssigt kun fylder en lille del af informanternes samlede tidsforbrug på Counter-strike, så fylder de bevidsthedsmæssigt en stor del, og forekommer at være kulminationen på holdenes træning op til. Holdene intensiverer ofte deres træning op til LAN-events, ved at holdmedlemmerne mødes privat og træner sammen. At skabe gode resultater ved et LAN-arrangement har høj prestige og giver status blandt de øvrige spillere, mener flere af informanterne – en status som i øvrigt påvirker socialiseringsprocessen, da det har indvirkning på spillernes senere holddannelse muligheder.

Idet spillerne deltager ved LAN-arrangementer og derved mødes ansigt-til-ansigt påvirker det deres relationer på en anden måde, end hvis de udelukkende havde haft kontakt online. Informanterne giver udtryk for, at deres bånd til holdkammeraterne ofte styrkes af disse møder. Nogle er ikke i stand til at italesætte årsagen hertil, mens andre siger, at de lærer nye sider at kende ved deres holdkammerater.

Jeg vurderer, at dette blandt andet kan foranlediges af, at den generelle omgangstone blandt alle de tilstedeværende spillere forandres i forhold til, hvad der opleves på internettet. Den anti-sociale adfærd er ikke længere en dominerende faktor ved socialiteten, og nogle mere almene/velkendte normer for interaktion træder i kraft. Flere af informanterne bruger også LAN-arrangementer til, at

hilsen på nogle af deres svage relationer og dermed i højere grad stadfæste disse bånd – ikke forstået som, at båndene nødvendigvis styrkes, men at relationerne cementeres.

Jeg er nået frem til, at anvendelsen af begrebet 'fællesskab' i forbindelse med relationer af den type, der gør sig gældende i mit undersøgelsesfelt, kan være problematisk såfremt der i begrebet indtænkes de traditionelle sociologiske konnotationer, så som lokalitet og narrativitet. De måder som spillerne omgås hinanden på, har langt flere ligheder med en netværkssocialitet, for at anvende Wittels begreb. Jeg mener dog stadig, at fællesskab kan være et passende udtryk at anvende om Counter-strike-hold, da det i bund og grund handler om specifikt afgrænsede grupper af individer, der er fælles om et formål. Idet hold af denne type er ekskluderende, passer de alligevel dårligt på beskrivelsen af et netværk.

Det centrale er dog, at informanternes Counter-strike-liv primært domineres af svage bånd, mens stærke bånd er sjældent forekommende men dog mulige at danne og vedligeholde. Denne forskel i mængden af stærke og svage bånd er dog ikke usædvanlig og stemmer eksempelvis godt overens med Wellman og Gulias beskrivelse af det personlige netværk som bestående mange svage og få stærke bånd.

Som nævnt i både indlednings- og teori afsnittet, er computerspillere ofte blevet beskrevet som isolerede individer, der kun indgår i en mangelfuld online-interaktion med andre. I min afgrænsning fravælger jeg bevidst de spillere, som ikke deltager ved LAN-arrangementer. Det gør jeg for derved at kunne undersøge det sociale potentiale i og omkring computerspil, som efter min overbevisning især kan fremhæves gennem dette specifikke felt. Mine konklusioner er derfor stærkt afhængige af den afgrænsning og de udvælgelseskriterier jeg har anført. Det centrale er dog, at unge, der lægger ganske meget tid i computerspil, ikke nødvendigvis behøver at blive isoleret af den grund, men har mulighed for både at vedligeholde og danne sociale bånd, af både den svage og den stærke slags.

## Litteraturliste

Anderson, Benedict (2001): "*Forestillede fællesskaber*". Roskilde Universitetsforlag.

Antoft, Rasmus og Heidi Houlberg Salomonsen (2007): "*Det kvalitative casestudium*", i Antoft, Rasmus, Michael Hviid Jacobsen, Anja Jørgensen & Søren Kristiansen (red.) (2007): "Håndværk og horisonter", Syddansk Universitetsforlag.

Arnoldi, Jakob (2003): "Aktør-netværkteori: A-moderne (sociologisk?) teori" i "Dansk Sociologi", 2003, vol. 14, nr. 3, s. 9-23.

Blizzard Entertainment (2008): "*World of Warcraft® subscriber base reaches 11.5 million worldwide*".

Link: <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?081121>. Set 20/9 2010.

Botin, Lars, Pernille Bertelsen, Christian Nøhr (2007): "*Video-observation*", i Antoft, Rasmus, Michael Hviid Jacobsen, Anja Jørgensen & Søren Kristiansen (red.) (2007): "Håndværk og horisonter", Syddansk Universitetsforlag.

Børresen, Bo (2009): "*Sådan kan computerspillere også se ud*" på [www.dinby.dk](http://www.dinby.dk). 15/10 2009.

Link: <http://www.dinby.dk/frederiksberg/saadan-kan-computerspillere-ogsaa-se-ud>. Set 24/9 2010.

Castells, Manuel (2003): "*Internet Galaksen – Refleksioner over Internettet, erhvervslivet og samfundet*". Systime. Viborg.

Castells, Manuel (2003b): "*Netværkssamfundet og dets opståen*". Hans Reitzels Forlag. København.

COMWAYS (2011): "*Gaming.dk*", COMWAYS

Link: <http://comways.dk/?id=projects&page=gamingdk>. Set 6/4 2011.

"DARING!" (2011): "*DARING! søger holdet / Theblast hold*", [www.Xplayn.com](http://www.Xplayn.com). 28/4.2011.

Link: <http://xplayn.com/forum/topic/119322>. Set 29/4 2011.



eSportSystems (2011): "Community", eSportSystems.

Link: <http://www.esportssystems.dk/ydelser/community>. Set 6/4 2011.

"fischerb" (2008): "Mangler clan", [www.Xplayn.com](http://www.Xplayn.com). 27/6.2008

Link: <http://xplayn.com/forum/topic/73088>. Set 15/4 2011

Giddens, Anthony (1996): "Modernitet og selvidentitet". Hans Reitzels Forlag

Granovetter, Mark S. (1973): "The Strength of Weak Ties" i The American Journal of Sociology, årg. 73, nr. 6. The University of Chicago Press.

Granovetter, Mark S. (1983): "The Strength of Weak Ties: A network theory revisited" i "Sociological Theory", vol. 1, s. 201-233.

Hartung, Berit (2009): "Sjov foran skærmen". B.T.. 2BT Lørdag. Side 4. 24/10 2009.

Jacobsen, Michael Hviid (2007): "Adaptiv teori – den tredje vej til viden", i Antoft, Rasmus, Michael Hviid Jacobsen, Anja Jørgensen & Søren Kristiansen (red.) (2007): "Håndværk og horisonter", Syddansk Universitetsforlag.

Jansz, Jeroen & Lonneke Martens (2005): "Gaming at a LAN event: the social context of playing video games" i "New Media & Society", june 2005, vol. 7, nr. 3, s. 333-355.

Juul, Jesper (2010) i "Harddisken" på Danmarks Radio P1. Uge 6., 10. februar 2010.

Link: <http://www.dr.dk/P1/harddisken/Udsendelser/2010/02/10143911.htm>. Set 20/9 2010.

Jørgensen, Anja (2003): "Sociologi mellem refleksion, nytte og nedsmeltning" i Jacobsen, Michael Hviid (red.) (2003): "Sociologiske visioner – Sytten bidrag fra en sociologisk brydningstid", Systime.

"karrigan" (2010): "Bror :)". [www.xplayn.com](http://www.xplayn.com). 3/12.2010

Link: <http://xplayn.com/1463?userId=4717&blogId=16054>. Set 3/12 2010.

Kvale, Steinar (1997): "InterView – En introduction til det kvalitative forskningsinterview". Hans Reitzels Forlag.

Layder, Derek (1998): "Sociological practice". SAGE Publications.

"Lyzhe" (2011): "Lyzhe søger", [www.Xplayn.com](http://www.Xplayn.com). 29/4 2011.

Link: <http://xplayn.com/forum/topic/119364>. Set 29/4 2011.

Løgstrup, Knud Ejler (1956): "Den etiske fordring". Gyldendalske Boghandel.

Meco, Hamzalija (2010): "Gaming et problem eller ej? who to blame?". [www.slap.dk](http://www.slap.dk). 9/12 2010.

Link: <http://www.slap.dk/Blog/2010-12-09/gaming-et-problem-eller-ej-who-to-blame>. Set 3/1 2011.

"Mumace" (2010), i Meco, Hamzalija (2010): "Gaming et problem eller ej? who to blame?".

[www.slap.dk](http://www.slap.dk). 9/12 2010.

Link: <http://www.slap.dk/Blog/2010-12-09/gaming-et-problem-eller-ej-who-to-blame>. Set 3/1 2011.

Netparty Fyn (2010): "Udsolgt !!". Npf.dk

Link: <http://lan.npf.dk/frontpage/4>. Set 9/4 2011.

"NFX" (2010): "When live goes wrong...". [www.slap.dk](http://www.slap.dk). 3/07 2010.

Link: <http://www.slap.dk/Blog/2010-07-03/when-live-goes-wrong->. Set 12/11 2010.

Pallesen, Martin (2008): "LAN-kultur". Bachelorprojekt i sociologi v. Aalborg Universitet.

Petersen, Alice (2009): "Nørder skal ud af isolation". metroXpress København. 1. sektion. Side 16. 25/11 2009.

Rehak, Bob (2008): "*The Rise of the Home Computer*" i Wolf, Mark J. P. (red.) (2008) "The Video Game Explosion". Greenwood Press.

Rendtorff, Jacob Dahl (2005): "*Fænomenologien og dens betydning*", i Fuglsang, Lars og Poul Bitsch Olsen (red.) (2005): "Videnskabsteori i samfundsvidenskaberne", Roskilde Universitetsforlag.

Rheingold, Howard (2000): "*The virtual community: homesteading on the electronic frontier*". The MIT Press.

"russell" & "thade" (2011), i "*Vind billetter til HKLAN 2011*". [www.xplayn.com](http://www.xplayn.com). 24/1 2011.  
Link: <http://xplayn.com/19308>. Set 24/1 2011.

Sabroe, Iben Albinus (2006): "*Kvinder spiller computerspil i stor stil*". Berlingske.dk. 14/10 2006.  
Link: <http://www.b.dk/danmark/kvinder-spiller-computerspil-i-stor-stil>. Set 27/3 2011.

"skoder" (2009): "*søger et stabilt hold*", [www.Xplayn.com](http://www.Xplayn.com). 25/8 2009.  
Link: <http://xplayn.com/forum/topic/93977>. Set 15/4 2011.

"snoqy" (2010), I "NFX" (2010): "*When live goes wrong...*". [www.slapp.dk](http://www.slapp.dk). 3/07 2010.  
Link: <http://www.slapp.dk/Blog/2010-07-03/when-live-goes-wrong->. Set 12/11 2010.

Stevenson, Deborah (2003): "*Cities and urban cultures*". Open University Press. Philadelphia, USA.

Thorhauge, Anne Mette (2007): "*Computerspillet som kommunikationsform*". Ph.d-afhandling. Institut for Medier, Erkendelse og Formidling, Afdeling for Film- og medievidenskab. Københavns Universitet.

"turkizh" (2010), i "karrigan" (2010): "*Bror :*". [www.xplayn.com](http://www.xplayn.com). 3/12.2010  
Link: <http://xplayn.com/1463?userId=4717&blogId=16054>. Set 3/12 2010.

Turner, David Jacobsen (2010): "*Moralske mord og uetisk hygge*". Videnskab.dk.  
<http://videnskab.dk/composite-4635.htm>. Set 21/6 2010.

Wellman, Barry (1999): "*Networks in the Global Village*". Westview Press.

Wellman, Barry & Milena Gulia (1999): "*Netsurfers Don't Ride Alone: Virtual Communities as Communities*" i Wellman, Barry (red.) (1999): "*Networks in the Global Village*". Westview Press.

Wellman, Barry, Keith Hampton (1999): "*Living Networked On and Offline*" i "Contemporary Sociology", november 1999, vol. 28, nr. 6, s. 648-654.

Wellman, Barry, Janet Salaff, Dimitrina Dimitrova, Laura Garton, Milena Gulia, Caroline Haythornthwaite (1996): "*COMPUTER NETWORKS AS SOCIAL NETWORKS: Collaborative Work, Telework, and Virtual Community*" i Annual Review of Sociology, August 1996, vol. 22, s. 213-238.

Wittel, Andreas (2001): "*Toward a Network Sociality*" i Theory Culture Society, December 2001, vol. 18, nr. 6, s. 51-76.

Wolf, Mark J. P. (2008): "*The Early Days (Before 1985)*" i Wolf, Mark J. P. (red.) (2008) "The Video Game Explosion". Greenwood Press.

## **Bilagsoversigt**

### **Bilag:**

Bilag 1 – Personlige Erfaringer

Bilag 2 – Spørgeguide

Bilag 3 – Revideret spørgeguide

Bilag 4 – Erfaringer fra indsamlingsprocessen

### **Interviewoversigt:**

Interview1 – Hold 1 – Andreas, Bjarke, Christian og Emil

Interview2 – Hold 2 – Frederik, Glenn, Henrik og Ivan

Interview3 – Klaus

Interview4 – Dennis og Victor

Interview5 – Jakob

Interview6 – Lasse

Interview7 – Mads