Master's Thesis
AAU Faculty of Humanity
Interactive Digital Media

Exploring Paratext, Elitism and Normalization of Toxicity in World of Warcraft Season of Discovery

Anders Møller Nielsen
Mikkel Hundborg Christiansen
Laura Lykke Nielsen

Guidance Counsellor: Tem Frank Andersen

Submitted on the 31st of May 2024

AALBORG UNIVERSITY
STUDENT REPORT

Titelblad

Specialets titel (dansk)

"World of Theorycraft: Udforskning af paratekst, elitisme og normalisering af toxicity i World of Warcraft: Season of Discovery"

Specialets titel (engelsk)

"World of Theorycraft: Exploring Paratext, Elitism and Normalization of Toxicity in World of Warcraft: Season of Discovery"

Institut: Det Humanistiske Fakultet

Uddannelse: Interaktive Digitale Medier (IDM)

Semester: 4. semester

Projektperiode: 02.02.2024 - 31.05.2024

Afleveringsdato: 31.05.2024

ECTS: 30

Speciale udarbejdet af:

Anders Møller Nielsen - 20175429

Mikkel Hundborg Christiansen - 20183803

Laura Lykke Nielsen - 20194574

Vejleder: Tem Frank Andersen

Antal anslag: 504.000

Antal normalsider: 210,00

Totalt sideomfang: 259

Bilag: 3

Abstract

Toxicity is a well-documented issue in gaming and games research, particularly in Massively Multiplayer Online Games (MMOGs). However, the academic literature is divided on how to define, classify, and address this phenomenon in digital media. World of Warcraft Classic: Season of Discovery introduces a new variation of the historic game World of Warcraft, emphasizing exploration and experimentation. This thesis aims to bring to light a seemingly unexplored aspect of what causes toxicity in communities of practice: its roots in the creation, sharing, and consumption of paratexts—information gathered outside the game—by community members.

Paratexts play a crucial role in digital space activities, requiring both cooperation and individual accountability. For potential members in a community of practice, these paratexts are difficult to find and hard to utilize, where the insiders of the community often expect full participation from inexperienced newcomers. With this in mind, this thesis seeks to explore the following problem statement:

How does paratext act in developing the norms and practices of interpersonal interactions within a community a practice in World of Warcraft Classic: Season of Discovery? How does it appear and what is toxicity in relation to paratexts within group activity such as raiding?

To investigate this, we employ a collaborative autoethnographic approach, immersing ourselves as researchers within the community to participate in raiding with pickup groups. This method allows us to experience firsthand the practices and paratexts that influence these activities. Our goal is to understand how paratexts are utilized and which ones dominate, ultimately identifying how interactions around paratexts can facilitate toxicity.

Throughout this study, our key findings reveal a tendency throughout our crossing of the boundaries between new members and insiders, that paratext is used as grounds to allow or deny entry into groups, due to the role of the paratext within the community of practice, but more specifically, how it is misused within certain contexts. These contexts often relate to a social evaluation process of the members, where competences are unwittingly revealed, and misused as evidence for degradation.

This study aims to provide a clearer understanding of which paratexts contribute to toxicity and which should be carefully considered when raiding with pickup groups in World of Warcraft Classic: Season of Discovery.

Forord

Dette kandidatspeciale er udarbejdet gennem sidste semester af kandidatuddannelsen Interaktive Digitale Medier på Aalborg Universitet, hvor vi, Anders, Mikkel og Laura, har kombineret vores individuelle viden, kompetencer og færdigheder, som vi gennem hele vores studietid på Aalborg Universitet har tilegnet os. Dette omfatter naturligvis kandidatforløbet på Interaktive Digitale Medier, men også Anders' bachelorforløb på Informationsteknologi samt Mikkel og Lauras fælles bachelorforløb på Kommunikation og Digitale Medier. Vores speciale har til formål at fungere som vidensbidrag til forskningen inden for digitale spil.

Dannelsen af vores gruppe til dette kandidatspeciale grundede i vores fælles interesse for digitale spil og design af disse, som vi gennem vores fælles valgfag "Spildesign & Gamification" på 2. semester af kandidatuddannelsen opdagede. Vi har alle en passion for spil, hvilket vores emnevalg reflekterer. Udover en passion, grunder vores emnevalg også i en nysgerrighed i forhold til, om problemstillinger, i relation til digitale medier, opstår på baggrund af selve mediet og/eller brugernes omgang med mediet, eller om det er noget helt tredje, der skal tages højde for.

Specialets genstandsfelt er "World of Warcraft Classic: Season of Discovery" (SoD), hvorfor vi her vil påpege, at man med fordel kan se de nedenstående to videoer for at få indblik i miljøet i "World of Warcraft" (WoW), og nogle af de basale begreber, som kan bidrage med en øget forståelse af vores udlægninger, men også til specifikt at vide, hvordan SoD adskiller sig fra andre versioner af WoW.

Link til YouTube-video om WoW - "World of Warcraft For Dummies (2024 Edition)" (Nixxiom, 2023): https://www.youtube.com/watch?v=xWANdZBAYDE ab_channel=Nixxiom

Link til YouTube-video om SoD - "What's New in WoW Classic Season of Discovery | Featuring PlatinumWoW" (World of Warcraft, 2023):
https://www.youtube.com/watch?v=mV2ssdfd2KM&ab_channel=WorldofWarcraft

Tak til

Vi vil først og fremmest takke vores vejleder Tem Frank Andersen for hans bidrag til specialet i form af faglig sparring, hvor vores tanker og udlægninger er blevet udfordret, og vi til tider er blevet tvunget ud på dybt vand, når det har været nødvendigt. Vi er taknemmelige for dette, da det har mindet os om at forholde os kritisk til vores tilgange samt reflektere over dem, og Tem har også med gode råd hjulpet os med at trække i land, så snart noget i specialet begyndte at sejle.

Dernæst vil vi gerne takke vores familier for altid at have støttet os igennem vores universitetstid, og især tak til Anders' forældre, som lod os bruge deres sommerhus på Møn til at slippe væk fra storbyens støj og i stedet kunne foretage de sidste dele af specialeskrivningen i naturskønne, stille omgivelser.

It-vest er et uddannelses- og forskningssamarbejde mellem Syddansk Universitet, Aalborg Universitet og Aarhus Universitet. It-vest har til formål at styrke udbuddet af it-uddannelser i Vestdanmark samt at fremme det flerfaglige samarbejde inden for it. Afslutningsvis vil vi gerne takke It-vest for interessen i vores speciale samt støtten i form af bevilling af økonomiske midler til udførelsen af vores dataindsamling. Det betyder meget for os, at andre kan se en værdi i og udviser interesse for vores problemfelt, så tusind tak til It-vest for deres opbakning.

støttet af
It-vest
samarbejdende universiteter

Indholdsfortegnelse

Titelblad 1
Abstract 2
Forord 3
Tak til 4
1. Indledning 7
2. Litteraturreview 11
2.1 Online multiplayer-spil 12
2.2 Paratekst 15
2.2.1 Theorycraft 18
2.3 Toxicity 21
2.3.1 Griefing 24
2.4 Opsamling og vores endelige problemformulering 27
3. Begrebsafklaring 29
3.1 Character Creation 29
3.2 Spillets User Interface (UI) 30
3.2.1 Items, loot og gear 40
3.2.2 Roller og talents 46
3.2.3 Runes 48
3.3 Interaktioner i spillet 48
3.3.1 Dungeons og Raids 50
4 Den autoetnografiske metode 57
4.1 Collaborative autoethnography 60
4.1.1 Udformning af forskningsgruppe og fokus for forskning 62
4.1.2 Udvælgelse af samarbejdsmodel 65
4.1.3 Definering af roller, begrænsninger og etiske principper 66
5. Teori 70
5.1 Community of Practice 70
5.2 Kapitalformer 76
5.3 Paratekst 79
5.4 Affordance 82
5.5 Anerkendelse 84
6. Analyse 89
6.1 Community of practice i WoW 90

6.2 Fra level 1 til level 40 og parateksterne derimellem 90
6.2.1 Events (Leveling) 91
6.2.2 Paratekst - Details!, Questie og Wowhead 94
6.3 De seks filtre for forberedelse 104
6.3.1 Forberedelsen til Gnomeregan 104
6.4 Første raid: med PUGs i Gnomeregan 137
6.4.1 Lauras forsøg alene 139
6.4.2 Mikkel og Laura kommer ind, men smides ud 142
6.4.3 Mikkel og Laura kommer i Gnomeregan 148
6.4.4 Mikkel og Laura får identitetskrise 153
6.4.5 Alle tre i Gnomeregan 163
6.4.6 Mikkel og Laura gennemfører Gnomeregan 171
6.5 Andet raid: med PUGs i Sunken Temple 174
6.5.1 Forberedelse 175
6.5.2 Anders og Mikkels første gang i Sunken Temple 193
6.5.3 Alle tre i Sunken Temple - Lauras første gang 203
6.5.4 Alle tre i Sunken Temple - sammen for sidste gang 213
6.5.5 Anerkendelse i et spilfællesskab 228
7. Diskussion 230
7.1 Remediering og reifikation 230
7.2 Leg og spil 233
7.3 Praksisfællesskabets toxicity 243
8 Konklusion 245
8.1 Bidrag 249
Litteraturliste 253

1. Indledning

Online multiplayer-spil har i det sene 20. og 21. århundrede været en kilde til underholdning og sociale interaktioner, fordi de giver spillerne mulighed for at eksistere i spilverdener sammen og interagere med hinanden derigennem. En populær form for online multiplayer-spil kan man finde i genren Massive Multiplayer Online Games (MMOGs), der giver mange tusinde spillere mulighed for at benytte en avatar til at dykke ned i forskellige virtuelle verdener, antage forskellige roller og interagere med mennesker fra hele verden i realtid (Achterbosch et al, 2013). Spillere danner både små, spontane såvel som store, organiserede grupper, og arbejder sammen for at udforske spillets verden, hvor de sammen overvinder forskellige udfordringer. World of Warcraft (WoW) er kendt for sin rige historie, komplekse gameplay og det stærke fællesskab, der er opbygget omkring det. Dette har været tilfældet siden 2004, da den oprindelige version af WoW, senere omtalt som "WoW Vanilla" grundet mere nutidige versioner, blev lanceret. Derefter har der eksisteret en lang række af forskellige officielle udvidelser til den dag i dag, der søger at bygge videre på både spillets historie, mekanikker og andre lignende muligheder, omtalt som "WoW Retail". Med hver udvidelse, hvor spillet opdateres, betyder det også, at nye muligheder i spillet opstår, såvel som at gamle forsvinder, hvilket gør det umuligt at spille spillet som det oprindeligt var. Fra udvikleren Blizzard Entertainment's side, stod det klart, at der ikke var nogen intentioner om at tilgængeliggøre nye servere, der tillader spillere at spille WoW Vanilla-versionen. Som reaktion fra fællesskabets side, ledte dette til skabelsen af ulovlige private servere, der forsøgte at genskabe de muligheder der var dengang (Nostalrius, 2016). Blizzard Entertainment lancerede i 2019 WoW Classic, som et forsøg på at imødekomme fællesskabets behov og efterspørgsel.

Figur 1: Tidslinje for World of Warcraft-versioner (bilag 1.1).

I figur 1 ses tidslinjen for forskellige versioner af WoW, med private servere inkluderet, der startede i ”The Burning Crusade”-udgivelsen, markeret med rød linje. Ved starten af The Burning Crusade udvidelsen, var det ikke længere muligt at spille WoW Vanilla mere. WoW Classic udkom, imens udvidelsen ”Battle For Azeroth” var aktuel, og baseres på WoW Vanilla, grundet den efterspørgsel for at spille de gamle spil, hvor den eneste mulighed før WoW Classic, var private servere. Efterfølgende har udviklerne siden da tilbagebragt de første udvidelsespakker, men også udviklet varianter af WoW Classic, der har til mål at bevare magien fra et gammelt, velkendt spil, men med uopdagede, nye aspekter.

WoW Classic: Season of Discovery (SoD) blev lanceret i 2023 og bygger på Classic-versionen af WoW, med nye spilmekanikker, genopfundne og nye udfordringer, samt dertilhørende belønninger. Forskellen fra WoW Retail er her, at spilmekanikker og indhold udvikles ud fra et Vanilla-perspektiv, for derved at bibeholde den spilfølelse den originale version havde (Blizzard Entertainment, 2023). Interaktioner i spillet, både mellem spiller og spil, samt interpersonelt mellem spillere, er centrale for spiloplevelsen. Spillere skal samarbejde om at løse opgaver, bekæmpe fjender og navigere i spillets komplekse sociale hierarkier.

Mindre fællesskaber eksisterer i form af "guilds", der tillader spillere at skabe sammenhold under et fælles navn, hvor medlemmerne inddeles hierarkisk. Typisk for denne type fællesskab, er organiseringen af gruppeaktiviteter i alt hvad spillet tilbyder, men som regel "raids", der kræver en gruppe for at kunne gennemføre. I konteksten af SoD, er raids en kerneaktivitet, hvor grupper af spillere skal arbejde sammen for at klare den udfordrende aktivitet, da denne aktivitet ikke kan udføres alene. Til dette formål varierer gruppestørrelser, hvor der findes raids med en maksimal tilladt størrelse på ti, 20 eller 40 spillere. Når denne type gruppe opstår spontant blandt spillere, der ofte ikke er i samme guild, kaldes det for en "pickup group" (PUG). Den primære forskel mellem guilds og PUGs ligger i organiseringen og kendskabet til deres medspillere. Interpersonelle interaktioner har en stor indflydelse på spillernes oplevelse, og er nødvendigt for at kunne deltage i raids, da man skal overbevise gruppens leder, omtalt som en "raid leader", om sin værdi for gruppen. Desværre kan disse interpersonelle interaktioner mellem spillere ofte føre til konflikter. Det sker, at spillere udviser negativ adfærd, såsom at fornærme andre spillere, sabotere spillet for andre eller skabe en fjendtlig atmosfære, som især er tydelig for nye spillere. Dette fænomen, der sker i online interaktioner, betegnes ofte som "toxicity" i spilbranchen, og kan gøre spiloplevelsen mindre behagelig og endda føre til, at nogle spillere stopper med at spille spillet helt. Definitionen af toxicity, som vores undersøgelse tager udgangspunkt i, er følgende:

> *Toxicity refers to various types of negative behaviors involving abusive communications directed towards other players (i.e., harassment, verbal abuse, and flaming) and disruptive gameplay that violates the rules and social norms of the game (i.e., griefing, spamming, and cheating)* (Beres et al., 2021, s. 1).

Der kan være mange årsager til, hvorfor en fjendtlig atmosfære opstår i online multiplayer-spil, men én af de mere relevante årsager, som vi undersøger i dette forskningsprojekt, er fællesskabets forhold til information i konteksten af spillets aktiviteter. Det viser sig, at mange spillere har en forventning om, at man på forhånd kender til spillets rammer og regler, hvor "paratekst" fremstår som de artefakter der produceres af spilfællesskabet med henblik på at dele denne viden. Mange spillere i WoW er kompetitive, og vælger at behandle hinanden efter denne indstilling. Sagt med andre ord forventes det som medlem af spilfællesskabet, at man på forhånd er i stand til at udføre de opgaver, man skriver sig op til, og at man er på samme erfaringsniveau som sine medspillere (Çakır, 2023). Dette er alt fra interaktioner, som aflæsning og brug af de forkortelser, der benyttes af fællesskabet i diverse

kommunikationssammenhænge, til interaktioner imellem spillere, i udøvelse af praksis såsom eksekvering af raids. Interpersonelle interaktioner bygger på denne forudsætning, hvor adgangskriterier for at kunne deltage i spilaktiviteter eksisterer som forlængelse af forudsætningen, som resulterer i at spillerne forsøger at identificere hinandens værdi ved hjælp af en række værktøjer, der eksisterer inde i spillet, såvel som uden for spillet. Et af de mest populære værktøjer er "Warcraft Logs", en hjemmeside der tillader spillere i WoW at optage og analysere raids, uploade dem til webstedet for derefter at analysere spillerpræstationer (Warcraft Logs, u.å.-a).
I PUGs eksisterer der ikke nogen prøveperiode til at bevise sit værd, som der ofte gør sig gældende i guilds. Derfor benyttes paratekst som Warcraft Logs i en social evalueringsproces af gruppemedlemmers kompetencer, der skal skabe sikkerhed i den investering af forskellige sociale kapitaltyper, der er på spil, når man vælger at spille sammen med visse spillere frem for andre. Denne forskning foretages med henblik på at forstå spillernes praksisser og behov for at opnå succes i et kompetitivt spilmiljø, hvor brugerskabte værktøjer til bedømmelse af hinandens evner er emergerende.

Genstandsfeltet i dette forskningsprojekt er SoD, som er en ny udvidelse til det næsten 20 år gamle spil WoW. Udviklerne af denne udvidelse belyser selv, at dens tilblivelse grunder i "(...) the kind of solved nature of original WoW (...)" (World of Warcraft, 2024, 12:42-12:46) og dermed anerkender spillernes behov for fornyelse samt ønske om uopdagede muligheder. Vi afgrænser os til dette genstandsfelt, da, vi mener, de uopdagede muligheder i SoD-versionen af WoW medfører uopdagede muligheder for akademiske undersøgelser, men også fordi vi opdager, når vi indtræder i spillet og fællesskabets praksisser, at dette element af uopdagethed forsvinder relativt hurtigt, idet de første spillere til at opdage de nye muligheder i spillet deler deres erfaringer i form af paratekst, som dermed dominerer de forventede spilprakssiser blandt spillere.
Inden for konteksten af dette spilfællesskab er vi interesserede i at identificere, hvordan SoD spilles i konteksten af PUG-raiding, hvor vi undersøger, hvad vi som spillere skal gennemgå for at lære at spille spillet. Her er vi interesserede i at undersøge de primære mekanikker og parametre, der gør sig relevante i interpersonelle interaktioner mellem spillere, hvor vi prøver at identificere, hvordan spillets affordances og spillerne selv fordrer en bestemt adfærd ud fra en nødvendighed for interaktion med paratekst. Vi er ligeledes interesseret i at identificere officielle og uofficielle regler for, hvordan man kan interagere med hinanden, for at undersøge meningen med praksisserne. Til sidst ønsker vi at forstå spillets praksisser i forbindelse med gruppedannelse og eksekvering af gruppeaktiviteter, specifikt PUG-raids. Her er vi interesserede i de tidspunkter, hvor vi som spillere evalueres af de

andre medlemmer af spilfællesskabet, baseret på vores udøvelse af den generelt accepterede praksis. Dette leder os til følgende problemformulering:

> *Hvordan medvirker paratekst til at forme praksisfællesskabets normer og praksisser i interpersonelle interaktioner i World of Warcraft Classic: Season of Discovery? Hvordan opstår, og hvad er toxicity i forbindelse med paratekst i konteksten af gruppeaktiviteter som raids?*

2. Litteraturreview

Dette kapitel omfatter en redegørelse og kritik af eksisterende forskning relevant for vores problemfelt, opdelt i afsnit baseret på temaer for litteratursøgningen. Litteraturreviewet er foretaget på baggrund af vores initierende problemformulering; "Hvordan håndteres toxicity i online multiplayerspil, og kan disse håndteringsmetoder forbedres mhp. at opnå gode spiloplevelser? Kan spilmekanikker anvendes til at konvertere toxicity til noget positivt, som bidrager til en god spiloplevelse?", som ligger til grund for de søgeord, vi har anvendt, og vores vurdering af relevant litteratur i forhold til vores problemfelt. I kapitlet beskrives også, hvordan fund af akademisk litteratur har ledt til ny litteratursøgning inden for begreber, vi ikke havde kendskab til før den initierende søgning. Slutteligt forklares, hvordan den fundne litteratur har ledt til udarbejdelsen af vores endelige problemformulering, samt hvordan vores forskning har til formål at bidrage til eksisterende litteratur.

For at foretage forskning omhyggeligt, bør man som forsker først undersøge, hvad der allerede er blevet foretaget inden for feltet, samt vurdere det i relation til egne forskningsmål (Bryman 2016). Et litteraturreview udføres for at undersøge anvendte teorier, tilgange samt metoder til undersøgelse af relevante aspekter af det valgte undersøgelsesfelt, og kan være en årsag til, at undersøgelsesfeltet kondenseres, eller videnstilgange opbygges for det gældende felt. Det kan også lede til belæg for, at undersøgelsesfeltet findes mangelfuldt forsket på, hvilket leder til begrundelse for relevans af ny forskning (Bryman, 2016). Litteraturreviewet udarbejdes også for at give læser baggrundsviden for forskningen, opnå troværdighed hos læser som vidensperson inden for det gældende felt, samt redegøre for narrativet bag tilblivelsen af et konkretiseret forskningsmål (Bryman, 2016). For vores forskning, startede vi litteratursøgningen inden for forskning i online multiplayer-spil, da det er

genstandsfeltet for denne forskning, grundet at det er i online interaktioner, at fænomenet toxicity blandt andet forekommer (jf. afsnit 1).

2.1 Online multiplayer-spil

Massively Multiplayer Online Game (MMOG) er en betegnelse for online multiplayer-spil, som det valgte genstandsfelt, World of Warcraft (WoW), hører til, da MMOG involverer store mængder af spillere, der interagerer på samme spilserver over internettet. Dette, inklusiv en anset mangel på uudforskede kulturer, fik Nardi (2010) med et antropologisk standpunkt til at bedrive etnografi i den virtuelle verden, der eksisterer i WoW som felt i bogen "My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft" (Nardi, 2010, s. 27-28). Forskeren startede som nybegynder i spillet, som en antropolog ville i virkeligheden, indtog og undersøgte et fremmed felt og kultur med deltagerobservation som metode. Ifølge Nardi (2010), bør man, for at undersøge raiding guilds, deres interaktioner samt sociale netværk, også selv kunne fuldføre raids for at deltage i deres praksis. Forskningen involverer at være medlem af forskelligt definerede guilds, læringsprocessen i at kunne spille spillet samt interaktion med materialer og praksisser både i og uden for WoW (Nardi, 2010). Nardi's (2010) interaktion med materiale uden for spillet uddybes i afsnit 5.3 om paratekst.

Golub (2010) finder ligesom Nardi (2010) en antropologisk interesse i raiding i WoW, da denne praksis frembringer social interaktion, kulturdannelse og vidensdeling blandt individer, som fysisk befinder sig forskellige steder i verden, med en belysning af, hvordan disse individer i deres hverdag adskiller sig fra hinanden på tværs af alder, nationalitet og beskæftigelse (Golub, 2010). Golubs undersøgelse tager udgangspunkt i hans egen guild, som han betegner består af "mediumcore" medlemmer, da selvom spillerne udfører endgame content, er de mindre planlagte og mere fokuseret på fællesskabsdannelse og socialitet over præstation, til forskel for "hardcore" spillere (Golub, 2010, s. 31). Disse betegnelser vil anvendes til en kategorisering af os som spillere, med udgangspunkt i vores eksisterende spilerfaring med WoW, baseret på autoetnografisk data (jf. afsnit 4.1.3).

Golub (2010) argumenterer også for, at det ikke er visuel eller lydlig realisme, der gør WoW indlevelsesrigt og virkelig, men rettere når spillere tillægger mening og værdi iblandt sig, for at opnå et gruppebaseret mål, såsom raiding. Golub (2010) benævner det, at nedsætte visuel og lydlig realisme, til gavn for opnåelse af spildata til bedre udøvelse af raiding, for "decomposing the world" (Golub, 2010, s. 35). Der eksemplificeres, ligesom Nardi (2010), også med brugen af materiale uden for spillet, såsom involvering af websites med spilinformationer og -data, installering af

tredjepartsprogrammer (addons) samt kommunikationsplatforme, der ibrugtages til udførelse af handlinger i spillet (Golub, 2010), hvilket vil inddrages i vores forskning.

Sociologisk og kulturmæssig forskning om spillere, deres interaktioner og de sociale netværk mellem dem, hvilket er en central komponent af MMOGs, er ikke unikt for specifikt det 20 år gamle WoW, men er også eksempelvis undersøgt i det ældre MMOG, EverQuest. Jakobsson & Taylor (2003) argumenterer for, at EverQuest er et velfungerende MMOG og har stor succes, da spillet hovedsageligt tillader spillerne selvstyret kontrol over sociale strukturer, og er designet til, at spillerne skaber disse strukturer. De fokuserer på sociale netværk som midlertidig gruppedannelse til udførsel af færdigheder i spillet, der oftest ikke kan gøres alene, eller dannelse af guilds som formelle organisationer af spillere, samt de interaktioner der foregår i disse spillerskabte sociale strukturer (Jakobsson & Taylor, 2003). Der påpeges også, hvordan denne nødvendighed for social interaktion og forbindelser grundet i tillid, omdømme og social kapital for at lykkes med at udføre større handlinger i EverQuest dog medfører, at individuelle præstationer for spillere som ikke interagerer med disse sociale netværk hæmmes. Jakobsson & Taylor perspektiverer til det sociale netværk i organiseret kriminalitet, eksemplificeret fra fiktions-TV-serien "The Sopranos", hvor omdømme og de "rigtige" sociale forbindelser ligeledes er en nødvendighed for succes (Jakobsson & Taylor, 2003).
Denne succes som spiller i et MMOG er hvad Chen (2012) etnografisk undersøger i WoW, hvori han beskriver arbejdet og de sociale interaktioner, det krævede for at organisere og fuldende en raid involverende 60 spillere, samt undersøger hvordan ekspertviden om spillet opbygges ikke kun individuelt, men i kredsløb af sociale interaktioner både i, og uden for spillet. Ifølge Chen (2012) afhænger ekspertviden i spillet af opnåelse af både social og kulturel kapital, da denne kapital afhænger af sociale bånd og kontekster, og Chen (2012) påviser, hvordan denne kapital fremgår i form af fælles mål, værdier og konflikter blandt spillerne. Chen (2012) argumenterer for, at disse betydende kontekster ikke er bestemt af spillet med dets designede incitamenter, men af spillerne selv, i form af tillid iblandt dem, samt en planlagt enighed om værdier og mål. Chen (2012) fastholder også, at disse kontekster og sociale netværker blandt spillere differentierer sig markant på tværs af servere, factions, guilds og individer, så forskning i et MMOG som WoW skal tage dette faktum in mente (Chen, 2012). Denne holdning er Chen ikke ene om (Klastrup, 2008; Taylor, 2006; Golub, 2010) og flere forskere nævner, at hvis man etnografisk studerer virtuelle verdener, er kontekst vigtig for at forstå kultur og social interaktion (Klastrup, 2008; Taylor, 2006; Golub, 2010). Ligesom i Nardi (2010) beskrives facetter af den anvendte etnografiske metodologi ikke som autoetnografisk, men involverer forskeren

i forskningsfeltet, da Chen selv er medlem af en af de beskrevne guilds, samt tog del i den praksis som var at udføre raids og erkender, at hans opfattelse som medlem påvirkede hans perception (Chen, 2010). Deres metodologi kan derfor perspektiveres til metoden autoetnografi, hvori forskeren både agerer undersøger, undersøgelsesværktøj og undersøgelsesfelt (Chang et al., 2016; Cooper & Lilyea, 2022), hvilket anvendes i vores forskning. Frem for en metodologi der kan perspektiveres til autoetnografi, vil vi påføre autoetnografi som primær data, da vi bemærker i vores litteratursøgning, at autoetnografi er en næsten ubenyttet metode til forskning af computerspil. Kout er en af de få, vi har søgt os frem til, som blandt andet argumenterer for anvendelse af metoden i sin afhandling til at undersøge spilkultur ved, at de ikke finder metoden anvendt indenfor spilforskning (Kout, 2019, s. 61). Han anvender autoetnografi til at forstå, hvordan hans akademiske baggrund har påvirket hans syn på computerspil, med beskrivelser af personlige erindringer af hans 30-årige forhold med spil (Kout, 2019). Kout (2019) inddrages i vores begrundelse for valg af autoetnografi, hvilket forklares i afsnit 4.

I forlængelse af betydningen af kontekst for undersøgelse i virtuelle verdener, advarer Taylor (2006), at selvom hendes tidligere forskning i EverQuest (Jakobsson & Taylor, 2003) kan relateres til andre MMOGs, er det vigtigt at studere spilspecifikke artefakter og spillerskabt kultur i det pågældende spil. Taylor (2006) argumenterer blandt andet, hvordan WoW's fleksible "user interface" (UI) har påvirkning på spilkulturen. I WoW kan spillere installere addons som modificerer deres UI, og giver dem nye funktionaliteter, hvilket medfører at spiloplevelsen ændres, og ifølge Taylor (2006), ændres spilkulturen dermed, og hvordan spillet spilles. Taylor (2006) bruger "damage meters" og "CT_RaidAssist" som eksempler, hvorved de både kan give data privat for den individuelle spiller, eller offentliggøres for en gruppe af spillere, så de kan sammenligne deres evner til at gøre skade i spillet, med hinanden. Denne deling af data i spillet leder eksempelvis til kammeratskab, hjælp blandt spillere, mobning eller overvågning. Spillere opfordres til at installere addons af raiding guilds og kan blive ekskluderet fra spilindhold samt fællesskaber i spillet, hvis ikke de gør, men det er de teknologiske artefakter som addons, der afgør spiloplevelsen for den individuelle spiller (Taylor, 2006). Denne eksklusion identificerer vi som toxicity i kraft af Achterbosch et al.'s (2017) taksonomi for griefing, hvilket uddybes i afsnit 2.3.1. Der argumenteres for, at hvis disse addons kontinuerligt ændrer, hvordan spillet spilles, bør disse forstås som sociotekniske aktører i spilkulturen, og der er derfor tale om emergens (Taylor, 2006). Brug af addons i WoW opstår ifølge Taylor (2006) organisk, så det

er relevant at undersøge, hvordan spillere konfronteres med eksistensen af disse artefakter, samt hvordan de håndterer dem (Taylor, 2006).

Ovenstående litteratur inddrages i en specificering af denne forsknings mål, samt litteratursøgning, da spilleres praksis med materialer og artefakter om spillet WoW, leder os til forskning i disse, hvilket belyses i det følgende litteraturreview om begreberne paratekst, theorycraft og social kapital.

2.2 Paratekst

Paratekst blev oprindeligt i 1987 præsenteret i værket "Seuils" af Genette, og bliver i den engelske oversættelse "Paratexts: Thresholds of interpretation" (Genette, 1997) beskrevet som en grænseværdi eller udefineret zone mellem det indeni og udenfor en tekst. Genettes udlægning af paratekst tager afsæt i bøger, og begrebet opdeles i to: *peritekst* og *epitekst* (Genette, 1997). Ifølge Genette er paratekst i alle dets former en diskurs, der fungerer som hjælpemiddel, og hvis eksistensgrundlag er at være til for at tjene noget andet end sig selv (Genette, 1997). Parateksterne er derfor med til at påvirke opfattelsen og dermed fortolkningen af en given tekst, og påvirker i forlængelse af det, spillernes interaktioner med hinanden. Vi vil inddrage paratekstbegrebet til at forstå de materialer og artefakter, som omhandler World of Warcraft, og påføre Davis & Chouinard's (2016) social affordance-teori til undersøgelse af de sociale handlinger der udføres på grund af parateksternes affordances.

I artiklen "Paratext – a Useful Concept for the Analysis of Digital Documents" (Skare, 2019) diskuterer Skare Genettes udlægning af paratekst ift. digitale dokumenter, og hun belyser, hvordan Genettes opdeling af paratekst i peritekst og epitekst er problematisk, idet peritekst, ifølge hende, kan skifte til at være epitekst, og omvendt, og denne dynamik tager Genettes udlægninger ikke højde for. Skare diskuterer Genettes udlægning af paratekst i forbindelse med eksempler med udgangspunkt i digitaliserede bøger og e-bøger, og hun konkluderer, at paratekst, ligesom for fysiske bøger, er et brugbart koncept ift. digitale dokumenter, og at der måske endda findes flere paratekstuelle elementer, når man ser på digitale dokumenter (Skare, 2019). Der påpeges endvidere i artiklen, at paratekst er blevet brugt i forbindelse med forskellige undersøgelser af medier, eksempelvis film, fjernsyn, elektronisk litteratur og computerspil (Skare, 2019), hvor det udvidede tekstbegreb gør sig gældende (Skare, 2021). Én af kilderne der henvises til i forbindelse med computerspil er "Copyright and

paratext in computer gaming" (Burk, 2009), som er en artikel, der handler om Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs), og hvordan paratekst har relevans ift. denne type af computerspil. Der pointeres i artiklen, at paratekst er tæt forbundet med deltagelse i online spilfællesskaber, og at disse er centrale i forbindelse med transmission af viden og kultur om spillet (Burk, 2009), og derfor finder vi det relevant at undersøge paratekst. MMORPGs hører under MMOGs, som blev beskrevet tidligere, men tilhører også genren Role Playing Games (RPGs), og indebærer dermed, at man som spiller indgår i et spilfællesskab med mange andre mennesker og samtidig har mulighed for at personliggøre, udvikle og kontrollere sin spillerkarakter, samt påvirke spillets handlingsforløb (Achterbosch et al., 2013). WoW siges også at tilhøre RPG-genren, og af denne grund, vil vi fremover i denne forskning specificere WoW i genren MMORPG.

Burk inddrager Consalvos bog "Cheating: gaining advantage in videogames" (Consalvo, 2007) i forbindelse med sine udlægninger om *gaming kapital* og paratekst, der er to koncepter, som kan bidrage til definition af spilleradfærd og motivation i forbindelse med online-spillere (Burk, 2009). Gaming kapital er udviklet på baggrund af Bourdieus *kulturel kapital* samt andre studier af dette (Consalvo, 2007, s. 18), og Consalvo forsøger med begrebet at omfatte, hvordan dét at være et medlem af et spilfællesskab handler om mere end blot at deltage (Consalvo, 2007; Burk, 2009). Begrebet omfatter at være vidende omkring spillet og dele denne viden med andre (Consalvo, 2007, s. 18). Burk påpeger, at gaming kapital ikke kun gør sig gældende i MMORPGs, men at det især er distinktivt i denne form for spil, fordi MMORPGs i sig selv faciliterer et forum, hvor spillerne kan drage fordel af samt bruge deres gaming kapital (Burk, 2009, s. 3). Dog har vi også set et eksempel på en fortsat brug af Bourdieus kapitalformer i relation til online multiplayerspil, hvilket er i Korkeila (2023), som er en afhandling, der bruger både Bourdieus kapitalformer og Consalvos gaming kapital sammen til at undersøge og belyse, hvordan de forskellige ressourcer cirkulerer rundt i den online spilverden (Korkeila, 2023, s. 4). Én måde at bruge gaming kapital på, ifølge Burk, er eksempelvis deling af spilviden gennem hjemmesider og guides, og derfor inddrager Burk paratekst-konceptet, som udlagt af Consalvo (2007), der trækker på Genettes (1997) udlægning (Burk, 2009). Consalvo udvider primærtekst til at inkludere computerspil, som en type af tekst, hvis paratekstuelle elementer er de omkringliggende materialer, der relaterer sig til det pågældende computerspil (Consalvo, 2007, s. 8-9). Dertil påpeger Burk, at paratekstuelle elementer også kan være tekniske artefakter, der ikke umiddelbart ligner typisk tekst, men som stadig er med til at modificere eller forbedre læserens interaktioner i spil (Burk, 2009, s. 5). Vi perspektiverer dette til Taylors (2006) udlægning om addons i WoW, der

medfører en ændring af spilkulturen og spiloplevelsen (jf. afsnit 2.1). I forbindelse med paratekstuelle elementer, som ikke ligner typisk tekst inddrager Burk et eksempel på, hvordan Blizzard Entertainment, som har skabt WoW, hævdede ophavsret mod distributører af internetbotten "Glider", der med "scripting" kunne automatisere spilhandlinger i WoW, og hvordan spiludvikleren herigennem forsøgte at kontrollere paratekst (Burk, 2009, s. 6). Burk diskuterer ydermere ophavsret i forbindelse med kontrol af opnåelsen samt brugen af gaming kapital, herunder ift. paratekst, og lægger op til overvejelsen af bredere sociale spørgsmål i forbindelse med kontrol af information i forhold til computerspil (Burk, 2009, s. 19).

Som Consalvo (2007) indikerer, er der sociale dynamikker i MMORPGs, hvor interaktioner mellem spillere og betydningen af paratekst bliver interessante at undersøge. Noget som i mange MMOGs er centralt er "group play", hvilket artiklen "The art of being together: How group play can increase reciprocity, social kapital, and social status in multiplayer online games" (Kim et al., 2022) omfatter en undersøgelse af. I artiklen inddrages spilteori, affordance-teori og reciprocitetsteori til at undersøge, hvordan affordances i mobilspillet "Sky: Children of the Light" og dets spildesign er med til at opfordre til prosocial adfærd og positive spiloplevelser mellem spillerne (Kim et al., 2022). Der er især fokus på de sociale fordele, som spillere opnår gennem "group play", herunder nævnes social kapital, der, jf. Kim et al. (2022), generelt refererer til fordele produceret i en social netværksstruktur. Social kapital kan opdeles i *bridging* og *bonding* (Putnam, 2000; Kim et al., 2022), som vil blive uddybet i afsnit 5.2 om kapitalformer, og adskiller sig umiddelbart fra gaming kapital (Consalvo, 2007; Burk, 2009), idet social kapital også omfatter følelsesmæssig støtte, der er en del af bonding, hvilket ikke er en del af gaming kapital. I forhold til bridging-delen af social kapital, er der aspekter, som hænger sammen med både gaming kapital og theorycraft, da dette, ifølge Kim et al. (2022), resulterer i muligheder for innovative idéer og ny information. Gensidighed er en central funktion i forbindelse med opbygningen af interpersonelle relationer og dermed også gruppedynamikker (Kim et al., 2022). MMOGs er sociale verdener, der faciliterer tilhørsforhold, networking og integration, og social kapital, social status og reciprocitet kan anvendes til at belyse sociale processer samt motivationen bag spilleradfærd i virtuelle fællesskaber (Kim et al., 2022). Der pointeres i artiklen, at man gennem undersøgelse af spils affordances og spildesign kan finde måder at opfordre til prosocial adfærd samt gensidighed og derigennem potentielt reducere toxicity i det pågældende spil (Kim et al., 2022). Afslutningsvist opfordrer Kim et al. til, at fremtidige undersøgelser fokuserer på, hvordan spillere udvikler sig, interagerer og lærer gennem deres engagement og karaktertræk (Kim et al.,

2022). Det teoretiske perspektiv i Kim et al. (2022) er, at teknologien kan anvendes til at forme individets spiladfærd mhp. at reducere uønsket adfærd, men at man også skal tage højde for individets handlefrihed, idet de er med til at skabe kultur og indhold.

2.2.1 Theorycraft

Paratekstkonceptet bliver i artiklen "Optimizing Play: How Theorycraft Changes Gameplay and Design" (Paul, 2011) sat i relation til *theorycraft* gennem retorisk analyse. Theoycraft kan beskrives på følgende made; "(…) the search for the optimal set of strategies with which to play (…)" (Paul, 2011, l. 6-7) og kan siges at være en praksis, hvor man bruger statistisk analyse og matematiske modeller til at optimere sin præstation i det pågældende spil. Paul argumenterer i artiklen for, at theorycraft er en brugergenereret praksis, som fundamentalt har ændret måden, hvorpå WoW spilles, men også at praksissen er med til at forme relationer mellem spillere samt spilfællesskabets normer (Paul, 2011). Dertil pointerer Paul, at theorycraft ændrer de betingelser, som spillerne engagerer sig i spillet på baggrund af, og at det derfor er værd at undersøge skæringspunktet mellem at være en "god" WoW-spiller og theorycraft (Paul, 2011). Artiklen refererer i forbindelse med inddragelsen af paratekstkonceptet både til Genette (1997) og Consalvo (2007). I denne forbindelse argumenterer Paul for, at theorycraft og udviklingen af paratekst er blevet centrale dele af WoW, og at man derfor gennem analyse af theorycraft og paratekst kan undersøge den gensidige påvirkning mellem spillere og spillet (Paul, 2011). Det er ikke kun spillet, som påvirker spillerne gennem dets spildesign og affordances, men spillerne påvirker også spillet, da de brugergenererede paratekster er med til at forme måden, spillet spilles på. Behovet for at forstå spilleregler og maksimere chancerne for succes er ikke kun gældende i WoW, men, som Paul pointerer, findes theorycraft også i andre sammenhænge, eksempelvis sport, hvor statistiske analyser også anvendes til at bedømme præstationer og måle succes (Paul, 2011). Dermed bliver theorycraft, og dertil paratekst, et interessant aspekt at undersøge, da der både i litteraturen pointeres, at det er spillerne, som afgør værdier og mål i MMOGs (Chen, 2012), samt at theorycraft og paratekster har ledt til et skift i normer og spilleradfærd i WoW (Nardi, 2010; Paul, 2011; Ask, 2016).

Ifølge Paul ses de største fordele ved theorycrafting hos spillere, som spiller "player versus environment" (PvE), eksempelvis raiding hvor spillerens modstandere er styret af spillet, og fordelene opdeles i artiklen i tre positive hovedtemaer, der omfatter, at: blive en bedre spiller; få en bedre forståelse af spillet; og det er sjovt (Paul, 2011). I forbindelse med førstnævnte hovedtema, nævner Paul, at der især ses en sammenhæng mellem theorycraft og at blive en bedre spiller i guild-rekrutteringsfora,

hvor flere WoW-guilds opstiller kriterier og forventninger til ansøgere på baggrund af theorycraft og paratekst (Paul, 2011). Paul udlægger ovenstående i forbindelse med positive aspekter ved theorycraft, men det kan potentielt diskuteres, om dette fænomen ikke dermed også er medvirkende til eksklusion af spillere fra guilds på baggrund af optagelseskriterier, der grunder i theorycraft. Dette kommer Paul delvist ind på senere i artiklen, hvor han diskuterer, hvordan theorycraft på sin vis dikterer måden, hvorpå WoW skal spilles, og begrænser spillernes muligheder (Paul, 2011). Theorycraft leder blandt andet til, at der i WoW identificeres de mest optimale "classes" og "specializations", hvilket gør, at lavt præsterende classes ikke længere er et valg, fordi spilleren vil få en ufordelagtig position ved at vælge disse. Jævnfør bilag 2.1 for følgende eksempel, hvor Laura spørger Anders ind til, hvad der afholder ham fra at lave en ny karakter med en anden specialization, hvortil han svarer:

> *Jeg spiller for det meste kun én karakter af gangen. Det er meget let at skifte spec* [specialization], *da prisen er sat ned i Season of Discovery, men hvis der er en forskel på 20% damage mellem Arcane og Fire selvom de begge er DPS specs, jamen så føler jeg at jeg er nødt til at tage den der giver mest damage*. (Anders, bilag 2.1)

Desuden resulterer theorycraft i, at spillere i stigende grad bedømmes ud fra kvantitative faktorer frem for kvalitative faktorer (Paul, 2011). I artiklen konkluderer Paul, at theorycraft er meget sigende om spilfællesskabet i WoW, og det er betydningsfuldt også at se på de omkringliggende aspekter, som for eksempel paratekst, da det er med til at forme spillet og processerne deri samt normerne i forhold til, hvad der er viden og en "god" spiller (Paul, 2011). Afslutningsvist påpeger Paul, at det er vigtigt ikke kun at undersøge selve spillet, altså teksten, men at man også ser på aspekter udenfor spillet, såsom paratekst, da MMORPGs ofte har komplicerede spilpraksisser (Paul, 2011), hvilket Golub (2010) også pointerer, som udlagt tidligere (jf. afsnit 2.1).

Kapitel syv i den førnævnte bog "My Life as a Night Elf Priest" (Nardi, 2010) undersøger, hvordan WoW stimulerer participatorisk aktivitet uden for selve spillet med fokus på theorycraft og "modding", hvilket er tredjepartsmodificering af software. Dette kapitel undersøger og diskuterer, hvordan theorycraft foregår i praksis som en analytisk aktivitet, der foregår uden for spillet samt involverer kritisk tænkning og interpersonelle interaktioner (Nardi, 2010, s. 141). Formålet med modding i WoW

var følgende: ”(…) reduce player effort, make visible invisible parts of the game, enable information sharing, aid players in coordinating with one another, and capture aspects of play history” (Nardi, 2010, s. 146). Nardi (2010) påpeger dog, at det ikke var i alle tilfælde, hvor mods og addons resulterede i en forbedret spiloplevelse, men at mange mods udfyldte tomrum i WoW’s design og gav spillerne frihed til at personliggøre spillet. Dog har denne teknologiske udvikling også haft negativ indvirkning på spil som WoW, da det også giver anledning til automatisering af spilaktiviteter gennem “botting” eller “gold farming”, der påvirker spillets økonomi i form af blandt andet inflation af “items” (Steinkuehler, 2006). Hertil kan det diskuteres, om mods er den form for paratekstuelle elementer, som Burk (2009) kalder tekniske artefakter, da de, ifølge Nardi, medvirkede til forbedret præstation i WoW samt personliggørelse af individets opfattelse af spillet (Nardi, 2010).

Artiklen ”The Value of Calculations: The Coproduction of Theorycraft and Player Practices” (Ask, 2016) er baseret på en etnografisk undersøgelse af kultur i WoW, der varede et år, og undersøger optimering af strategier i spillet samt effekterne heraf. Fokus i artiklen er på theorycraft i forhold til, hvordan udregninger bliver meningsfulde og værdifulde for spillere, samt hvordan theorycraft dikterer måderne WoW spilles på og konsekvenserne af dette (Ask, 2016). Ask behandler konceptet “instrumental play” i relation til theorycraft og paratekst, hvortil der udlægges, at fokus på præstation i instrumental play delvist kan forklare spillernes tiltrækning af theorycraft og engagement ift. paratekst (2016). I forbindelse med instrumental play ser vi en mangel i relation til theorycraft og paratekst i forhold til at se på de interpersonelle forhold og sociale dynamikker, som disse koncepter har betydning for. Ligesom i Paul (2011) udleder Ask, at theorycraft er medvirkende til en standardisering af måden WoW spilles på og begrænser spillernes muligheder, da performance vægtes højere end oplevelse (Ask, 2016). Ask pointerer endvidere, at det i nogle fællesskaber vil anses som snyd, hvis man opsøger paratekst for at løse udfordringer i spillet, men at der derimod i WoW-fællesskabet stærkt opfordres til eller, at det nærmere forventes, at man opsøger guides, viden og strategier gennem paratekstuelle elementer (Ask, 2016). I denne forbindelse inddeler Ask theorycrafting-paratekster i tre kategorier: *guides*, *simulators* og *measuring tools* (Ask, 2016, s. 194). Afslutningsvist konkluderer Ask, at theorycrafting er forbundet med skabelsen af identiteter, diskurser, repræsentationer, og institutioner i WoW, men der påpeges dog også, at artiklens analyse og undersøgelse bør ses som udelukkende repræsentativ for en specifik tidsperiode i WoW, eftersom spillet og dets fællesskab er dynamisk (Ask, 2016, s. 199). Den temporale dimension for kontekst i forbindelse med WoW, er en relativering, vi også tilføjer tidligere belyst forsknings påpegelser, at kontekstforståelse er vigtigt for

forskning i WoW (Klastrup, 2008; Taylor, 2006; Golub, 2010; Chen 2012). Vi vil også i vores egen undersøgelse have ovenstående in mente, i forhold til at vores resultater og udlægninger potentielt kun er repræsentativt for World of Warcraft Classic: Season of Discovery, og endvidere vil vi forholde os kritisk til de metoder og teorier, som anvendes i tidligere undersøgelser af WoW, samt i sammenligning af disses og vores udlægninger.

2.3 Toxicity

I online multiplayer spil er det naturligt, at der opstår interaktioner mellem spillerne, individer såvel som i grupper, baseret på deres adfærd og behov, der resulterer i en bestemt spiloplevelse. Blandt forskere af toxicity ser vi en delvis enighed om, hvad toxicity grundlæggende er, men hvor nogle er mere omfattende end andre. Flere af artiklerne, vi gennem vores litteraturreview har fundet, belyser dog, hvordan der blandt spillere er uenighed om, hvad toxicity er (Beres et al., 2021; Frommel et al., 2022; Kordyaka et al., 2023). I artiklen "Don't you know that you're toxic: Normalization of toxicity in online gaming" (Beres et al., 2021), definerer forfatterne toxicity med følgende citat; "Toxicity refers to various types of negative behaviors involving abusive communications directed towards other players (i.e., harassment, verbal abuse, and flaming) and disruptive gameplay that violates the rules and social norms of the game (i.e., griefing, spamming, and cheating)" (Beres et al., 2021, s. 1), som, vi vurderer, omfatter de aspekter, der går igen på tværs af de forskellige definitioner af toxicity, vi har fundet i litteraturen. Forfatterne udlægger dertil otte mekanismer for "moral disengagement", der defineres som retfærdiggørelse og rationalisering af toxic adfærd blandt spillere (Beres et al., 2021, s. 2). (1) *Moral Justification*, hvor situationen bliver rammesat på ny til at tjene et moralsk formål. (2) *Euphemistic labelling*, som er bevidst sprog, der forringer det følelsesmæssige i handlingen. (3) *Advantageous comparison*, hvor toxic handlinger minimeres i forhold til subjektivt værre handlinger. (4) *Diffusion of responsibility*, hvor der er mangel på personlig ansvarlighed for handlinger, når andre er til stede. (5) *Displacement of responsibility*, hvor der er mangel på personlig ansvarlighed, under en anden persons autoritet. (6) *Distortion of consequences*, der forsøger at minimere den skade, som handlinger forårsager andre. (7) *Dehumanization*, hvor spillere fratages menneskelige egenskaber. (8) *Attribution of blame*, hvor spilleren tillægger andre skyld for at undgå personlig ansvarlighed.

Spillere bruger bevidst eller ubevidst én eller flere af disse otte mekanismer for moral disengagement i online multiplayer-spil i forsøg på at rationalisere og validere deres adfærd overfor deres medspillere. Alt efter konteksten af interaktionen kan man udlede disse mekanismer, men med hensyn til

sociale normer i WoW kan man med det samme se værdien i at inddrage (7) dehumanization. Igennem brugen af addons og tredjeparts hjemmesider som Warcraft Logs, dehumaniseres spillerne til at være et tal, hvori deres værdi placeres. Til dette konkluderer forfatterne, at normaliseringen er en drivende faktor for rationalisering, tolerance eller accept af toxicity i online spil (Beres et al., 2021). De påpeger også at spillernes individuelle opfattelse om, hvad der er toxic, er afgørende i spiloplevelser, og at spillere der benytter mekanismer for moral disengagement, kan være mere modtagelige for denne normalisering (Beres et al., 2021).

Artiklen "Challenges to Combating Toxicity and Harassment in Multiplayer Games: Involving the HCI Games Research Community" (Frommel et al., 2022) tager udgangspunkt i en generel konsensus om, at toxicity anses som en samfundsmæssig udfordring, der påvirker både spillere, såvel som spilindustrien og dens interessenter negativt. Forfatterne fremlægger, baseret på den tidligere forskning på området, fire primære udfordringer i online multiplayer-spil, der hindrer fremtidige løsninger på toxicity. Det påpeges som det første problem, at toxicity er normaliseret i spilfællesskaber. Normalisering af toxicity er et fænomen, der fremskynder adfærden som noget der accepteres af fællesskabet, på trods af den generelle konsensus om, at toxicity er negativt og bør bekæmpes. Det andet problem er subjektiviteten med hensyn til om en handling er toxic eller om det blot er en del af spiloplevelsen. Disse fænomener tilsammen resulterer i spiloplevelser, der defineres som toxic af nogle, men er normalt for andre (Beres et al., 2021; Frommel et al., 2022, Kordyaka et al., 2023). Det tredje problem drejer sig om moderation efter handlingen. Her står spiludviklere over for udfordringen med at identificere og moderere toxicity i spil. Desværre anses de tilgængelige redskaber ofte som mangelfulde eller ikke tilstrækkelige til denne opgave. Det fjerde problem hentyder til at der er en mangel på hjælpesystemer for de spillere, der oplever toxicity (Frommel et al., 2022).

For at undersøge adfærd blandt spillere inddrages artiklen "Toxicity and prosocial behaviors in massively multiplayer online games: The role of mutual dependence, power, and passion" (Zhu et al., 2022). Forfatterne undersøger det kinesiske marked, hvor de påpeger, at tidligere studier af toxicity i MMOGs primært fokuserer på individuelle eller teknologiske faktorer, og at deres undersøgelse derfor har et fokus på interpersonelle dynamikker. Det fremhæves, at jo mere indflydelse spillere føler, at de har i situationer af teamwork sammenlignet med deres holdkammerater, desto mere sandsynligt er det, at deres adfærd er prosocial. Undersøgelsen fremhæver passion som en mekanisme, hvor gensidig afhængighed er forbundet med prosocial adfærd i MMOGs (Zhu et al., 2022). I interpersonelle

forhold som man ser i WoW, kan erfaringsniveauer komme til syne gennem spillernes erfaring og gennem artefakter som gear og titler. Med andre ord er gaming kapital (jf. afsnit 2.2) et aspekt, der bestemmer hvor meget indflydelse en spiller har, i de magtforhold der findes blandt medlemmer af pickup groups (PUGs) og guilds. I PUGs er det som regel gruppens leder der fastsætter reglerne, og kan bestemme adgangskriterier såvel som regler med hensyn til loot. På den anden side har guilds indbyggede systemer, med eksempelvis en rang til nye medlemmer, en rang til kernemedlemmer og en rang til officerer, som indikerer en hierarkisk opdeling. Ligesom ledere af PUGs, er det officererne der fastsætter reglerne, men forskellen tydeliggøres ved opbyggelsen af social kapital med bridging og bonding (jf. afsnit 2.2). Det vurderes ud fra disse to former for fællesskaber, at passion og bonding oftere kommer til udtryk i guilds på grund af fællesskabets længere levetid og sociale normer. I PUGs er passionen hæmmet, da spillerne opbygger social kapital med bridging, da levetiden for denne type fællesskab kun er så lang som det tager at udføre aktiviteten. Den gensidige afhængighed er derimod til stede i begge tilfælde, men kan siges at være mere afhængig af personlige årsager i PUGs, da det ikke er sandsynligt at spillerne kender hinanden, frem for mere sociale årsager som man ser i guilds, der fungerer ligesom organisationer med klare regler og mål. Den gensidige afhængighed er ligeledes svækket i PUGs, da mulighederne for at vælge og vrage mellem flere potentielle medlemmer til gruppen er til stede.

Prosocial adfærd er en interessant definition på det modsatte af toxicity, da det netop er adfærd, der ikke kun er acceptabelt, men anses som noget, der styrker spillernes sociale bånd som medlemmer af et online spilfællesskab (Zhu et al., 2022). Artiklen "Viral vitriol: predictors and contagion of online toxicity in World of Tanks" (Shen et al. 2020) er en psykologisk undersøgelse, der fokuserer på online toxicity inden for spillet World of Tanks. Resultaterne i artiklen viser, at mere erfarne og dygtige spillere har en tendens til at udvise toxic adfærd. Yderligere identificeres det, at denne toxicity også har en tendens til at sprede sig, især blandt medlemmer af det samme hold eller klan. Toxicity defineres af forfatterne bredt som alt fra uhøflig diskurs og antisocial adfærd, til verbale angreb og chikane (Shen et al. 2020). Den anonymitet, der er til stede i online multiplayer-spil, betyder, at spillere danner indtryk af hinanden baseret på hvad de kan identificere af information ud fra paratekst, hvilket kan føre til identifikation med gruppenormer og dermed både prosocial og toxic adfærd (Shen et al., 2020).

Disse resultater er relevante for vores forskning netop på grund af forbindelsen til gaming kapital, som bruges til at bevise erfaring og kompetencer i WoW SoD (jf. afsnit 5.2), samt hvordan spillere

udnytter den selv samme paratekst til at udelukke andre medlemmer af fællesskabet, eller på anden måde udvise toxicity, i form af griefing, på baggrund af det (jf. afsnit 2.3.1). Normaliseringen af denne adfærd, samt dannelsen af grupper med konkrete mål i WoW, resulterer i at sociale normer varierer blandt fællesskabets medlemmer. I fællesskaber som guilds opbygger individer social kapital ved at udvise prosocial adfærd, imens social kapital potentielt mistes i tilfælde af, at spilleren udviser adfærd, der ikke stemmer overens med gruppens normer og værdier. Yderligere eksisterer der en pointe i, at disse fællesskaber godt kan eksistere på serveren på trods af at de er toxic. Hvis den adfærd der udvises stemmer overens med de normer og værdier, der er fælles for guildens medlemmer, accepteres adfærden som værende rationel og normal, hvis fællesskabet validerer adfærden (Beres et al., 2021). Her kan man argumentere for at prosocial adfærd ikke nødvendigvis udelukker muligheden for at der alligevel opstår toxicity. Dette er på grund af det givne fællesskabs normalisering af toxicity, samt den subjektivitet vedrørende adfærd, der anses som toxic, eller som noget, der blot er en del af spillet.

2.3.1 Griefing

Ud fra den tidligere definition af toxicity af Beres et al. (2021), ses *griefing* som en af de måder, hvorpå en spiller forstyrrer spillet på en måde, der overtræder spillets regler og sociale normer (jf. afsnit 2.3). For at identificere hvad der gør en spiller til en griefer, er det nødvendigt først at undersøge anerkendte spillertyper, der forekommer i online multiplayer spil. Til dette inddrages bøgerne "Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs" (Bartle, 1996) og "Designing Virtual Worlds" (Bartle, 2003). Bartle blev kendt for sin klassifikation af spillertyper baseret på deres foretrukne handlinger i spillet. De fire oprindelige spillertyper var: *achievers, explorers, socializers* og *killers* (Bartle 1996). I denne forskning er det killers, der er relevant at undersøge, på grund af deres konkurrenceorienterede mindset og et ønske om dominans over andre spillere. Bartle fulgte op på denne spillertyper ved at opdele killer-typen i to nye typer, den *implicitte killer* og den *eksplicitte killer*. Den implicitte killer defineres som en *griefer*, da de handler, før de tænker, hvorimod den eksplicitte killer defineres som en *politician*, da de tænker, før de handler (Bartle, 2003).

Med en bedre forståelse af killers, griefers, og politicians, inddrages artiklen "Deception in video games: examining varieties of griefing" (Rubin & Camm, 2013). Studiet fokuserer specifikt på griefing, hvor forskerne ønsker at udvide forståelsen af forskellige former for griefing, undersøge deres

elementer og analysere holdninger til fænomenet. Forskerne indsamlede og analyserede 80 indlæg fra et "Something Awful"-forum og sammenlignede dem med resultaterne fra ti strukturerede e-mail interviews.
Ud fra observationer, definerer forfatterne fem forskellige griefing-variationer. (1) *Harassment*, hvor spillere forsøger at chikanere andre spillere. (2) *Power imposition*, som er skadende handlinger der udføres af erfarne spillere imod uerfarne spillere, hvor den erfarne spiller udmærket er klar over den skade de påfører ofret. (3) *Scamming*, der er en bevidst dårlig handel mellem to spillere, hvor ofret bliver snydt til at overlevere en form værdi. (4) *Greed Play*, hvor en spiller maksimerer fordele til sig selv uanset konsekvenserne for andre spillere. (5) *Casual Griefing*, hvor en spiller nægter at overholde spillets regler for deres egen underholdning (Rubin & Camm, 2013).

I artiklen "Ganking, corpse camping and ninja looting from the perception of the MMORPG community: acceptable behavior or unacceptable griefing?" udforsker Achterbosch et al. griefing, der opstår i MMORPGs (Achterbosch et al., 2013). Her definerer de griefing som handlingen, hvor én spiller bevidst forstyrrer en anden spillers oplevelse for personlig fornøjelse og potentiel gevinst. Forskerne udførte deltagerobservationer i WoW for at forstå, hvordan spillere opfattede handlinger, der af forskeren på forhånd var identificeret som griefing. Disse handlinger blev betragtet som enten acceptabel adfærd eller uacceptabelt griefing afhængigt af spillernes perspektiv. Artiklen diskuterer, hvordan spillere i MMORPG-fællesskaber vurderer disse handlinger. For nogle er ganking og ninja looting en del af spillets dynamik og strategi, mens andre ser det som griefing og uacceptabelt. Forskerne bemærker, at opfattelsen af disse handlinger kan variere afhængigt af kulturelle og kontekstuelle faktorer. Hvad der anses for acceptabelt i ét samfund (guild eller klan), kan være uacceptabelt i et andet (Achterbosch et al., 2013).

I forlængelse af Bartle (1996; 2003), Rubin & Camm (2013) og Achterbosch (2013), inddrages artiklen "A taxonomy of griefer type by motivation in massively multiplayer online role-playing games" (Achterbosch et al., 2017). Forfatterne udførte her en omfattende to-faset mixed method-undersøgelse af både griefere og ofres adfærd og oplevelser i MMORPG's. Den første fase bestod af en undersøgelse, der tiltrak 1188 deltagere fra en repræsentativ spillerpopulation. Den anden fase omfatter interviews med 15 deltagere for at supplere resultaterne med mere personlige data. Baseret på

demografiske perspektiver og forskellige forbindelser til griefing udviklede forskerne en taksonomi af griefer typer afhængigt af deres motivation for at griefe:

1. *Disruptor* - Griefer for fornøjelsens skyld ved at vide, at de gør skade på andre.
2. *Advancer* - Griefer med henblik på progression og for at opnå mål i spillet.
3. *Competitor* - Griefer aktivt med henblik på at teste deres færdigheder.
4. *Retaliator* - Griefer efter at de selv har været ofre for griefing.
5. *Vigilante* - Søger at griefe dem, de mener har griefet dem selv eller andre.
6. *Elitist* - Elitister mener, at de er dygtige spillere og ser et behov for disciplinære kontrollerende handlinger mod dårligt præsterende spillere.
7. *Deceiver* - For dem er målet at vildlede en spiller gennem *scamming, scheming* og *entrapment.*
8. *Dominator* - Denne type får glæde af alle former for griefing, med ønsket om at føle sig i kontrol, føle sig magtfuld og føle sig sikker på at udfordre enhver modstander. De lokker aktivt deres offer og prøver at få en reaktion fra deres handling.
   (Achterbosch et al., 2017).

Achterbosch et al. (2017) definerer griefing som at være hensigtsmæssige handlinger der ødelægger andre spilleres nydelse, samt at spilleren der griefer, opnår personlig nydelse af at udføre handlingen. Men motivationen bag griefing kan også tage afsæt i at opnå monetært gavn, virtuelle goder eller magtpositioner (Achterbosch et al., 2017), hvorved vi overfører dette til en uddybning af griefing i definitionen af toxicity af Beres et al. (2021). Denne artikel er relevant for dette projekt, da den fremhæver en række griefer-typer, der er mere nuancerede end Bartles (2003) implicitte killer, og belyser, at griefers godt kan handle, før de tænker. Sammen med Rubin & Camm (2013) og deres variationer og dimensioner for griefing, tegnes der et klarere billede af, hvilken adfærd en griefer har, i form af deres motivationer, behov og mål. Med hensyn til social kapital, gaming kapital og theorycraft (jf. afsnit 5.2 og 5.3), og deraf spille på de bedst udregnede måder, vurderer vi at den mest relevante griefer-type er elitisten. Elitisten er i denne kontekst en leder, der ser ned på spillere, som ikke kan leve op til de fastsatte adgangskriterier, hvilket resulterer i handlinger, der ydmyger eller dehumaniserer andre spillere. Adgangskriterier opstilles på baggrund af gruppelederens erfaring, og bestemmer, hvilke medlemmer af fællesskabet der har adgang til gruppen. Isoleret set er dette ikke et problem, men med en stigende mængde af krav og med normalisering i brugen af redskaber der kan bruges som argument til at tage disse beslutninger, leder det til at spillere eksempelvis bliver ignoreret eller fjernet fra grupper.

"Apathetic Villagers and the Trolls Who Love Them: Player Amorality in Online Multiplayer Games" er en forskningsartikel skrevet af Sparrow et al. (2019). Artiklen undersøger spilleres etiske synspunkter i forhold til problematiske eller forstyrrende adfærdsmønstre i online multiplayer-spil. Forskerne gennemførte 20 kvalitative interviews med et bredt udsnit af multiplayer-spillere for at forstå deres holdninger og reaktioner på spillernes adfærd i spillet. Selvom spillere ofte udviser en vis amoralitet i forhold til adfærd i spillet, går deres begrundelser og forklaringer ud over en idé om, at "det bare er et spil" (Sparrow et al., 2019). I artiklen introduceres en hypotese omkring denne amoralitet de kalder "Apathetic Villager Theory", hvor der fremhæves seks temaer, som understreger nuancerne involveret i de (u)etiske standpunkter: *Reactive morality* - Toxicity er her for at blive og kan ikke løses. (1) *Village reputation*, hvor toxicity er normaliseret og accepteret i særlige grupper. (2) *Masochism & schadenfreude*, hvor frihed til at agere som man vil, gør spillet sjovere. (3) *Response paradox*, hvad der sker i spillet, bør forblive i spillet. *Threat threshold*, hvor der eksisterer en subjektiv holdning til, hvad der tages seriøst. *Dark mirror*, hvor ofre for griefing i dag kan være en griefer i morgen (Sparrow, 2019).

Ovennævnte teori påpeger, at toxicity anses af alle interessenter, både spillere, spiludviklere eller forskere i feltet, som et *wicked problem*, hvor problemet er et symptom af et større sæt af problemer som ikke kan løses med konventionelle metoder (Horst & Webber, 1973). Normaliseringen af elitistisk adfærd i PUGs betyder, at det ikke altid er tydeligt, hvornår en person er toxic eller ej. En vis type adfærd tolereres af nogle i gruppen, mens andre finder det uacceptabelt. Her kan man sige at det først og fremmest kommer an på en meningsdannelse af fællesskabets normer og værdier, opstillet over tid. Dette ses gennem fællesskabets village reputation og threat threshold, der fremhæver toxic adfærd som normalt indenfor visse kontekster, hvor elitisten ikke selv kan se seriøsiteten i adfærden (Sparrow et al., 2019). Med den stigende normalisering og subjektivitet, virker det til at være et problem, der kun bliver værre.

2.4 Opsamling og vores endelige problemformulering

Som belyst, eksisterer adskillig sociologisk og antropologisk forskning i MMOGs angående de sociale strukturer og kulturer, spillerne selv konstruerer, med afsæt i den etnografiske metode. Vores metodologi for denne forskning drager inspiration fra dette, da vi også inddrager data med afsæt i egne erfaringer, som Nardi (2010), Golub (2010) og Chen (2012) gør, hvorved vi specificerer dette

metodevalg med autoetnografi (Chang et al., 2016) blandt andet grundet en mangel på spilforskning, der baseres på denne metode (Kout, 2019).
På baggrund af den allerede eksisterende litteratur, finder vi det interessant at undersøge begreberne paratekst og theorycraft, herunder i forbindelse med, hvordan disse potentielt bidrager til toxicity, da de er med til at forme normer, kultur og spiladfærd i WoW samt påvirker spillernes afgørelse af værdier og mål. Desuden har den øgede tendens til theorycrafting resulteret i et skift i opfattelsen af "play" i WoW, hvilket også påvirker opfattelsen af, hvad der er "godt" spil og en "god" spiller, i form af normer og praksisser. Dette perspektiveres til forskning af Golub (2010) og Nardi (2010). Paratekst og theorycraft er derfor to koncepter, som vi vil anvende til at belyse og opnå større forståelse for spilpraksisser og -adfærd i WoW, hvortil vi ønsker at undersøge, hvordan normaliseringen af paratekst og theorycraft hænger sammen med toxicity, som bidrag til et hul i forskningslitteraturen inden for vores problemfelt, vi gennem litteraturreviewet har belyst. Social kapital bidrager til at belyse de sociale interaktioner og relationer mellem spillere i WoW samt opnå en forståelse af nogle af motivationerne bag spilleradfærd. Hertil kan gaming kapital bidrage til yderligere at belyse motivationerne bag brugen af paratekst og theorycraft, og de sociale aspekter der er i forbindelse med vidensdeling i WoW.

Toxicity eksisterer som et gennemtrængende fænomen på tværs af online multiplayer spil. I takt med at spillerne lærer spillets rammer og regler, som defineret af spiludviklerne, bliver disse sat op imod sociale rammer i konteksten af spilfællesskabet. Normaliseringen af toxicity opstår på grund af spilfællesskabets dannelse af normer til, hvordan man bør agere som individ og som del af unikke fællesskaber. Med dette medfølger der en vis subjektivitet om toxicitet, hvor det ikke altid er tydeligt om forskellige typer af adfærd er toxic, eller om det blot er en del af spillets førnævnte normer og praksisser.

Når det kommer til adfærd, der anses som griefing, opstiller Achterbosch et al. (2017) en taksonomi, som belyser otte forskellige griefer-typer. Ud fra disse danner der sig et billede af, hvilken type adfærd der anses som griefing, hvor der ikke længere er tale om en gennemsnitlig spillers adfærd. Dette er paradoksalt, i den forstand at den gennemsnitlige spillers adfærd, i stigende grad, normaliserer adfærd som andre spillere ville definere som griefing. Dette viser at toxicity som fænomen i online multiplayer spil er et wicked problem, der ikke kan løses helt, kun minimeres.

Vi har gennem vores litteraturreview fået indsigt i, hvilke aspekter af vores problemfelt, der allerede er afdækket i forskningen, hvilke metoder og teori, der er blevet anvendt samt resultaterne af disse tilgange. Litteraturreviewet har dermed bidraget til rammesætningen af vores undersøgelse i forhold til valg af metoder og teorier, hvilket har medført en revidering af vores initierende problemformulering. Vores endelige problemformulering er derfor følgende, som også nævnes i indledningen:

> *Hvordan medvirker paratekst til at forme praksisfællesskabets normer og praksisser i interpersonelle interaktioner i World of Warcraft Classic: Season of Discovery? Hvordan opstår, og hvad er toxicity i forbindelse med paratekst i konteksten af gruppeaktiviteter som raids?*

3. Begrebsafklaring

I dette kapitel redegøres for de begreber, mekanikker og systemer, der eksisterer i World of Warcraft Classic: Season of Discovery (SoD), som er relevante at have forståelse for i forhold til vores undersøgelse. Mange af begreberne, som der i dette kapitel forklares, bliver også forklaret i de to videoer (Nixxiom, 2023; World of Warcraft, 2023), som forefindes i dette speciales forord, hvor forskellen på disses og vores begrebsafklaring er, at vi sætter det i relation til vores problemfelt ved at fremhæve de begreber, der hertil er relevante. Kapitlet er med henblik på at gøre det lettere for læseren at forstå dynamikkerne i SoD, som vi interagerer med, når vi indtræder i raiding med pickup groups (PUGs) og spilfællesskabet. Kapitlet tager udgangspunkt i forklaringer fra den oprindelige World of Warcraft-spilmanual (Blizzard Entertainment, 2004), hvortil vi inddrager eksempler fra vores egne erfaringer med nutidige begreber introduceret i SoD.

3.1 Character Creation

Det første en ny spiller bliver præsenteret for, når de starter SoD for første gang, er skabelsen af sin karakter. En ny karakter skal være associeret med en af de to primære *factions* i spillet; *Horde* eller *Alliance*. Dernæst skal man vælge mellem otte forskellige *races*, ni forskellige *classes*, karakterens udseende, og til sidst vælge et unikt navn.

Figur 2: WoW Character Creation (bilag 1.2).

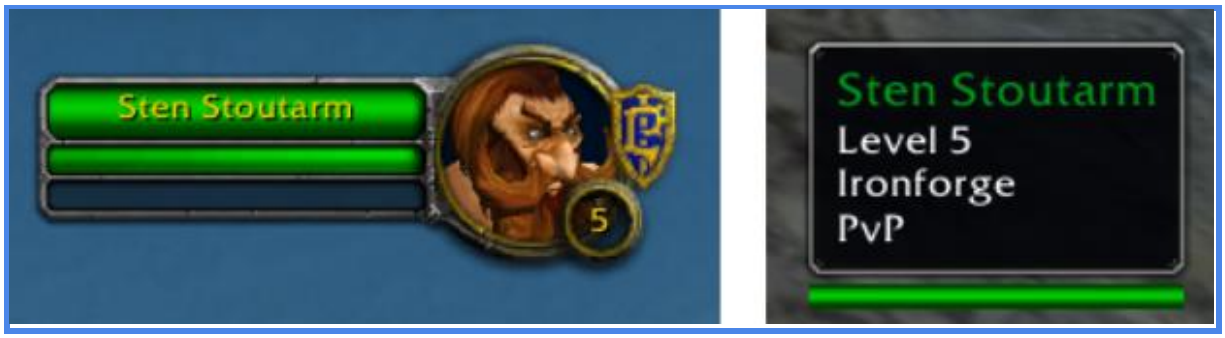
I figur 2 ses et eksempel på skabelsen af en dværg paladin med navnet "Obromi". Spilmæssigt har udseende kun en æstetisk betydning, hvorimod valget af race og class har unikke fordele, der adskiller dem fra hinanden på et spilmekanisk niveau. Eksempelvis har dværge en unik *racial ability* eller færdighed kaldet "Stoneform", der giver dem visse fordele når det kommer til at modstå fysiske angreb, gift og sygdomme, som kan have en negativ påvirkning i spillet. Dværge har valget mellem fem forskellige classes; warrior, paladin, hunter, rogue og priest, hvor de ikke kan vælge de resterende tre, som er; mages, warlocks, og druid. Af classes er paladins ret unikke, da de kun kan spilles som en del af Alliance, hvor modparten for Horde er shaman. Til sidst vælges karakterens navn, og hvis dette navn ikke allerede eksisterer på serveren, skabes karakteren officielt. Spilleren er nu i stand til at træde ind i den virtuelle verden med deres personlige avatar.

3.2 Spillets User Interface (UI)

Efter en kort introduktion af den verden man træder ind i, set fra den valgte races synspunkt, vil en ny spiller først blive introduceret til spillets UI. Ved brug af musen kan man bruge venstreklik til at markere elementer som objekter, "Non-Player-Characters" (NPC) og andre spillere, imens højreklik bruges til at interagere med dem. Holdes højreklik nede, kan man bevæge kameraet rundt omkring sin avatar, som en måde at se omkring sig.

Figur 3: WoW User Interface (bilag 1.3).

Som set i figur 3 findes der en række elementer, der udgør spillerens interface. Øverst i venstre hjørne, findes spillerens navn og portræt, med dertilhørende "health bar" og "mana bar", som tæller henholdsvis "health points" (HP) og "mana points" (MP). Under spillerens eget portræt vil gruppemedlemmers portrætter fremgå, i tilfælde af at spilleren er i en gruppe, som er markeret med den stiplede boks. I dette tilfælde er Obromi ikke i en gruppe. Til højre for spillerens eget portræt, findes et lignende element, som repræsenterer det i verdenen som spilleren har klikket på og forsøger at interagere med, i dette tilfælde NPC'en Sten Stoutarm.



Figur 4: Karakterportræt og tooltip (bilag 1.4).

For alle elementer i den virtuelle verden som spillere har mulighed for at interagere med, kan spilleren svæve markøren hen over elementer, som karakterportrætter, hvor informationer såsom navn og level vil fremgå i spillets tooltip, nederst i højre hjørne, som eksemplificeret i figur 4. Oppe i højre hjørne af skærmen findes de statuseffekter som *buffs* og *debuffs*, der påvirker spilleren på henholdsvis positive og negative måder. Hver effekt har et ikon, en beskrivelse og ofte en nedtælling associeret med effekten, for at synliggøre effekten over for spilleren. Til højre for statuseffekterne ses spillets *minimap*, der med et fugleperspektiv tillader et hurtigt overblik over området, spilleren befinder sig i på nuværende tidspunkt.

Nederst i venstre hjørne findes spillets chat-system, opdelt i *generelle chat-kanaler*, og spillets *combat log*.

Figur 5: WoW general chat (bilag 1.5).

I figur 5 ses den generelle chat, hvor alle beskeder fra systemet, spillets NPC'er og andre spillere, vil fremgå. Det er her de meste essentielle informationer bliver præsenteret for spilleren, hvorefter de har mulighed for at reagere på det. De forskellige chat-muligheder spilleren har til rådighed, kan benyttes alt efter konteksten af den situation spilleren befinder sig i, og kan redigeres i chattens indstillinger.

Figur 6: WoW general chat Config (bilag 1.6).

Som set i figur 6, eksisterer der en række forskellige kommandoer, som spillere kan benytte spillets i chat-system. Med */say* (/s) kan man snakke med andre spillere inden for kort nærhed mellem spillernes digitale avatarer. Med */emote* (/e) kan man lave brugerdefinerede *emotes*, eller prædefinerede emotes, som eksempelvis */dance*, der får spillerens avatar til at danse. I spillet kan man ikke læse tekst i interaktioner på tværs af factions, men de prædefinerede emotes der forsøger at formidle en følelse eller handling kan forstås, som eksempelvis */laugh*, */greet*, */cry* og så videre. */yell* (/y) resulterer i rød tekst der fungerer meget ligesom /say, der blot kan ses på væsentligt større afstand. */whisper* (/w) kanalen tillader spillere at føre private samtaler med hinanden, lige meget hvor de er henne i verden. For at kunne kommunikere i grupper man befinder sig i, benyttes */party* (/p) og */raid* (/r). Lederen af en gruppe vil have en unik titel og farve, alt efter om det er en *party leader* eller *raid leader*. Ledere af raids har rådighed over endnu en chat-kommando i form af */raid warning* (/rw), der sender en advarsel både i chatten og i midten af spillernes interface, med en dertilhørende lyd der fremhæver vigtigheden i beskedens indhold.

Figur 7: WoW global channels (bilag 1.7).

Spillets globale kanaler er officielle chat-kanaler der benyttes i spillets *zoner* med prædefinerede hensigter, som set i figur 7. Spillets verden er inddelt i zoner, ligesom vores fysiske verden er inddelt med landegrænser mellem kontinenter og regioner. Alle zoner i spillet har sin egen *general chat*, hvor generelle beskeder kan sendes med vidt forskellige formål. Spillets *trade chat* har man kun adgang til i storbyer, og denne bliver primært brugt til at forbinde dem, der gerne vil købe noget i spillet, med dem der kan sælge det, eller omvendt. Denne kanal bliver dog også brugt til en lang række andre interaktioner, som eksempelvis guild-rekruttering, eller søgning til aktiviteter, såsom *dungeons* og *raids*. Dette er fordi trade chat forbinder alle tre storbyer hos den gældende faction, man spiller i, sammen i én chat, som muliggør spillerne at nå ud til så mange medspillere som muligt, igennem officielle kanaler. I spillet kan man også oprette brugerdefinerede kanaler, i tilfælde af, at de officielle kanaler ikke kan opfylde spillernes behov. En af de mere populære uofficielle kanaler, er *world chat*,

som er en global kanal, hvor spillere fra hele serveren kan sende indhold lige meget hvor de befinder sig i spillets verden.

Figur 8: WoW combat log (bilag 1.8).

I forhold til de sociale interaktioner, der finder sted i spillets generelle chat, giver spillets combat log derimod en oversigt over de mekaniske interaktioner mellem system og spiller. Som set i figur 8, kan man som regel finde alle de forskellige handlinger og kalkulationer spillet foretager, imens man interagerer med verden omkring sig. Dette tillader spillere at se i hvilken grad de påvirker verdenen, og på samme måde identificere hvordan verden påvirker dem. Eksempelvis kan man med spillets combat log identificere de vigtigste begivenheder, der ledte til spillerens død, hvor hver enkelt point af damage og healing kan ses, i hvad der kaldes for *combat*. Combat uddybes senere i afsnit 3.3.

Figur 9: WoW action bar, experience bar, interface panel og backpack (bilag 1.9).

Som set i figur 9, kan man nederst i en spillers UI finde karakterens *action bar*, *experience bar*, *interface panel* og *backpack*, med dertilhørende *bag slots*. Med interface-panelet kan en spiller tilgå en række forskellige faner. Startende fra venstre side kan spillere se *character information*, *spellbook & abilities*, *quest log*, *social options*, *world map*, *main menu*, og til sidst *support*. Spillerens action

bar tillader spillere at have et overblik over deres forskellige færdigheder og *spells*, bestemt af deres valg af class og race. Spillets action bar eksisterer for at give spilleren et overblik over deres færdigheder, og kan indstille knapper til at aktivere dem, kaldet *keybindings*.

I begyndelsen af et level er spillerens experience bar tom, men som man tjener experience points i løbet af spilletiden, fyldes den langsomt op, indtil man stiger i level, hvorefter den nulstilles. I SoD er det maksimale level for en spiller afhængig af spillets faser, som er defineret af Blizzard Entertainment. I fase et er det maksimale level 25, i fase to er det 40, i fase tre er det 50 og til sidst i fase fire er det 60. Som referencepunkt finder dette projekt sted imens fase to og fase tre er aktuelle, hvor vi som spillere stiger fra level 1 til 40 i fase to, og senere i fase tre fra level 40 til 50.

Figur 10: Spellbook for karakteren Obromi (bilag 1.10).

I figur 10 kan man se Obromis spellbook, hvor man i Figurt ser karakterens nuværende "Holy" spells, der er en subkategori for paladin-specifikke spells. Når en spiller bruger en spells, kommer denne på *cooldown*, hvilket vil sige en periode, hvori færdigheden ikke kan bruges. Dette kan variere fra et halvt sekund til flere timer, alt efter den gældende færdighed. I takt med at en spiller stiger i level, får denne spiller flere færdigheder til rådighed, og disse kan findes i deres spellbook.

Figur 11: Paladin-træner og tilgængelige spells (bilag 1.11).

I figur 11 kan man se de spells der er tilgængelige for Obromi, hvor "Holy Light (Rank 2)" endnu ikke kan trænes, da det kræver level 6. Obromi har derimod det rette level til at træne "Devotion Aura" og "Blessing of Might".

Figur 12: Quest log med quest-beskrivelse og -kriterier (bilag 1.12).

Som det fremgår af figur 12, er der i spillets UI adgang til en *quest log*. Med sin quest log er en spiller i stand til at se alle deres nuværende aktive quests, de dertilhørende beskrivelser, samt kriterier for gennemførsel. I oversigten over quests, kan man se et farvetema, hvor grønne og gule quests indikerer sværhedsgraden baseret på level differencen mellem questens krav og karakterens level.

Figur 13: "Dun Morogh", zonen hvor alle dværge-karakterer starter (bilag 1.13).

Spillets minimap tillader et hurtigt overblik over spillerens nærliggende omgivelser, hvor *world map*, der fremgår af figur 13, giver mulighed for at se zoner og spillerens placering i verdenen. Dette er grænserne for, hvor man kan rejse hen i spillet, hvor man ud fra disse kort kan planlægge sine rejser. En stor del af spillet omhandler netop det at rejse og opleve nye steder, da quests ofte sender spilleren rundt fra zone til zone, og fra kontinent til kontinent. Områder der er indhyllet i tåge, indikerer steder hvor spilleren endnu ikke har været, og er derfor skjulte for spilleren. I figur 13 kan man se en pil, der indikerer spillerens placering i verden. Obromi befinder sig i subzonen "Coldridge Valley", placeret i zonen "Dun Morogh", hvilket er start-zonen for dværge-karakterer. I dette eksempel er zonerne omkring mod øst indhyllet i tåge, da Obromi ikke har været i de zoner.

Figur 14: Det maksimale perspektiv i WoW's world map (bilag 1.14).

Figur 14 viser world map i dets helhed, hvor spilleren med spillets markør kan se specifikke zoner og zoome ind på disse. Som det også kan ses i figur 14, vises spillerens placering i Dun Morogh på kontinentet "Eastern Kingdoms" fortsat. De små tårn-ikoner på kortet indikerer spillets storbyer, hvor hver faction har tre hver, spredt på tværs af de to kontinenter. I forbindelse med opdagelsen, kan man ofte finde byens *flight master*, som tillader spillerne at rejse mellem alle opdagede byer på et kontinent, og fungerer som en hurtigere måde at rejse på.

3.2.1 Items, loot og gear

Alle de *items* spillerne finder i løbet af deres spilletid, fremgår som ikoner i spillerens private backpack, hvori indholdet er tilknyttet den gældende karakter. I storbyer kan man finde sin private *bank*, der tillader spillere at deponere items, som de gerne vil gemme, men som ikke skal fylde i deres backpack. I storbyer kan man også besøge spillets *auction house*, der fungerer som et sted, hvor spillere kan sælge og købe items af andre spillere.

Figur 15: Obromi's backpack (bilag 1.15).

Som det ses i figur 15 har en backpack en række bag slots, der indikerer, hvor meget plads der er til forskellige items. Hvis en item specifikt kommer fra et drab på en NPC i combat, kaldes dette for *loot*, hvilket er ét af de typiske mål med at udføre dungeons eller raids (jf. afsnit 3.3.1). Alle NPC'er har et *loot-table* som er det loot de har en chance for at have, med en associeret *drop-chance* for hver item, der definerer sandsynligheden for at den findes per drab af NPC'en. Item-systemet i WoW er brudt op i kategorier af *rarity*, med dertilhørende farvetema, der gør det lettere for spillere at identificere værdien; De værste items defineres som *poor*, og har en grå farve. Disse items kan som regel sælges til en NPC for spillets valuta, i form af *copper*, *silver*, og *gold*, spillets former for valuta, som også fremgår i spillerens backpack. De mere almindelige items er *common*, og har en hvid farve, som indikerer at denne type item har et specifikt formål, og kan gemmes eller muligvis sælges til andre spillere. *Uncommon* items er grønne, og har ofte en større værdi og styrke end common items. Det samme kan siges om *rare* items, som har en blå farve. Rare items er sværere at finde i forhold til uncommon items, da de som regel kræver at man deltager i gruppeaktiviteter for at finde dem, har en lavere chance for at blive fundet, eller kræver flere materialer for at blive lavet. De mest eftertragtede items er *epic*, indikeret med en lilla farve, og er ofte associeret med de sværeste aktiviteter i spillet. De eksisterer som en af de ultimative måder for spillet at belønne spillere for deres indsats, og giver spillerne de bedste muligheder for at præstere i spillets end-game. Udover at styrke spillernes

personlige effektivitet i spillets aktiviteter, giver disse items også en social prestige, der ligger i at kunne fremvise et helt sæt af epic items, da dette beviser at spilleren er investeret i spillet, især hvis de er de bedste items man kan få alt efter spillets meta. Til sidst findes de enkelte items, der er *Legendary*, indikeret med en orange farve. Disse items er de sjældneste i spillet, og har ofte meget unikke effekter.

Figur 16: Consumable items (bilag 1.16).

Der eksisterer forskellige kategorier af items, som spillere kan bruge på forskellige måder. Items til quests er markerede som *quest items*. Disse er ofte nødvendige at beholde for at kunne klare quests i spillet, der kræver indsamling af items, som skal benyttes eller afleveres et specifikt sted. Nogle items er *consumables*, som dem der fremgår i figur 16, der giver spilleren en midlertidig bonus, men fjernes fra spillernes backpack. Som eksempel kan man få consumables, der tillader, at man kan trække vejret under vandet, eller at heale, selvom deres class ikke som udgangspunkt tillader dette. De vigtigste items i spillet, er dog dem spillerne kan udstyre sin karakter med, som eksempelvis et våben eller rustning, hvor de førnævnte kategorier af rarity især er vigtige.

Figur 17: Obromis character information (bilag 1.17).

I karakterens informationspanel, eksemplificeret i figur 17, kan man få et overblik over sin karakters nuværende udstyr, også kaldet *gear*. Hvert felt repræsenterer en vis type item, hvor spillere kan vælge items de finder i løbet af spilletiden og udstyre sin karakter med dem fra sin backpack. Her betyder typen af item, at det kan være nødvendigt for karakteren at træne, hvordan man bruger det. Paladins kan eksempelvis bruge de fleste typer af våben til brug i nærkamp, kaldet *melee*, og alle typer af rustning, men er ikke i stand til at træne hvordan man bruger en bue til at angribe på længere afstand, kaldet *ranged*. Derudover er der typisk et krav for, at karakteren er i et bestemt level for at kunne bruge et stykke gear, og muligvis et krav om at karakteren skal være en bestemt class. Til sidst bør det nævnes, at gear med en uncommon rarity eller derover vil blive *soulbound*, så snart karakteren udstyres med det. En soulbound item kan ikke anvendes i bytte med andre spillere, og vil derfor være låst til karakteren, der er udstyret med det. Alle items er enten *bind-on-equip* (BoE) eller *bind-on-pickup* (BoP), hvor man frit kan sælge førstnævnte til andre spillere, eller give den til en spiller i

tilfælde af, at man ikke selv har behov for den, og såfremt man ikke har udstyret sig med det endnu. BoP items bliver soulbound, når spilleren samler dem op, og kan derefter ikke byttes med eller sælges til andre spillere.

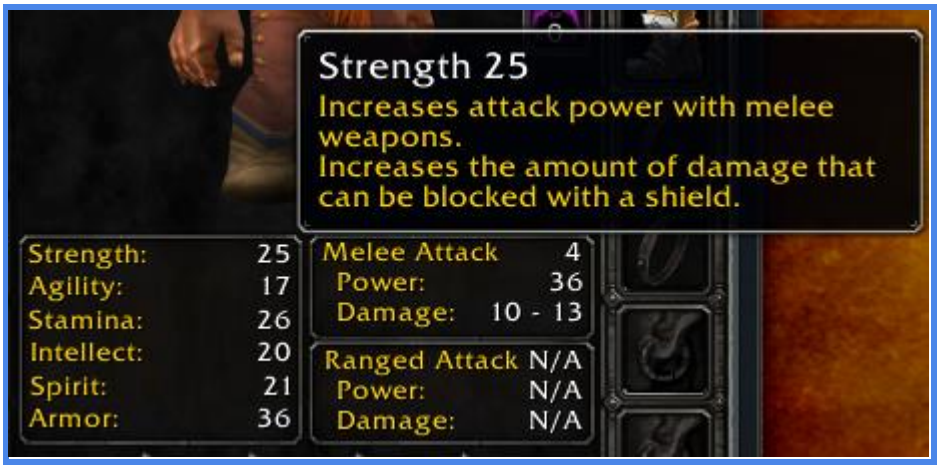
Følgende eksempler omkring items og deres forskelle er ment som en generel guide til hvordan spillet er designet mht. karakterernes personlige styrke. Det bliver i konteksten af dette projekt nødvendigt at forstå, hvilke muligheder spillere har, når de interagerer med spillet og hinanden, hvor følgende eksempler fremhæver relevansen.

Figur 18: "Battleworn Hammer", en paladins første våben (bilag 1.18).

I figur 18 ses et eksempel på et våben, som Obromi var udstyret med i starten af spillet, en "Battlewom Hammer". Her kan man se at våbenet har en common rarity ud fra den hvide farve i navnet, kræver at den holdes med to hænder, og er af våbentypen "mace". Af styrke har den en skade mellem 3-5 per slag og en hastighed på 2,9 sekunder mellem hvert slag, der resulterer i en *Damage Per Second* (DPS) på 1,4. Våbenet har ikke nogle andre effekter ud over dette, som er typisk for en common item.

Figur 19: "Smite's Mighty Hammer" (Wowhead, 2024b).

Hvis man stiller Obromis Battleworn Hammer op imod et rare item af samme våbentype, bliver forskellen tydeliggjort. Hvert item i spillet bliver af udviklerne tildelt et usynligt *item level*, der definerer, hvor stærk en specifik item er. Dette usynlige item level er gjort synligt og delt med spillere online gennem søgninger i WoW's fildata. Som set i figur 19, har Smite's Mighty Hammer et item level på 23, og et krav med hensyn til karakterens level på 18. Jo højere et item level og kategori af rarity et item har, jo større chance er der for at det vil være bedre, men det er ikke altid garanteret. Mange items har forskellige typer af effekter og forskellige mængder af *stats*, der påvirker spillets gameplay direkte ved numerisk at gøre spilleren stærkere. I spillet eksisterer stats i form af fem primære attributter, og ti sekundære karakteristikker, der påvirker karaktererne på forskellige måder. De sekundære karakteristikker påvirker karakterers styrke direkte, hvor der findes stats som *health*, stats der giver spillere flere ressourcer i combat som *mana*, *energy* og *rage*. Andre stats er karakterens *attack rating*, der ofte bliver bedømt ud fra våbentype og en procentbaseret chance for at ramme fjender. *Attack power* gør at angreb skader mere når de rammer, og lægges sammen med våbnets DPS, og andre mulige bonusser, for at finde karakterens *damage*. Til sidst kan de defensive karakteristikker som *defense*, *armor* og *resistances* fremhæves, da de hver især bedømmer hvor god en karakter er til at modstå eller undvige fysiske såvel som magiske angreb (Blizzard Entertainment, 2004).



Figur 20: Obromi's stats (bilag 1.20).

De primære attributter eksisterer for det meste som en type af stat, der øger en eller flere af de sekundære karakteristikker. *Strength* bestemmer karakterens fysiske styrke i nærkamp og effektivitet i brugen af skjold. *Agility* forbedrer karakterens *armor*, som sin rustning også forbedrer, chance for at undvige angreb, og chance for at fysiske angreb bliver til et *critical strike*, der derved skader mere end normalt. *Stamina* giver karakterer mere health-kapacitet, og er godt uanset hvilken class man spiller. *Intellect* øger den maksimale mana-kapacitet for karakteren og er ofte mere nødvendigt for classes som mage, warlock og priest, der bruger mange spells. Til sidst bestemmer *spirit* hvor hurtigt en karakter regenererer health og mana (Blizzard Entertainment, 2004). En oversigt over karakterens primære attributter, findes under karakterens information, som set i figur 20, hvor Obromis strength ligger på 25. Hver spiller kan gennem valg af items prioritere disse stats forskelligt, alt efter hvordan de vælger at spille deres class.

3.2.2 Roller og talents

I WoW er der tre forskellige roller man kan indtage i grupper; *tank*-rollen sørger for at holde fjenderne under kontrol og beskytte resten af gruppen imod angreb. *Healing*-rollen har til formål at holde gruppen i live og arbejder sammen med tanken om dette. Til sidst, har *DPS*-rollen til formål at skade fjenderne så meget som muligt, hvor de sørger for at prioritere de fjender, der er farligst for gruppen som helhed.

I spillet interface-panel vil karakterens *talents* også blive tilgængeliggjort, så snart karakteren når level 10. Alle classes har tre forskellige typer af spells og abilities, designet efter en bestemt spillestil,

som understøtter en af de tre roller af tanking, healing eller DPS. Med talents kan man derfor påvirke oplevelsen af den udvalgte rolle for hver class.

Figur 21: Paladin talents uden talent-allokering (Wowhead, 2024b).

Paladins og deres talents er også delt op således, at spilleren selv kan vælge hvilken rolle de foretrækker i løbet af spilletiden, hvor en oversigt over deres talents kan ses i figur 21. "Holy" talents gør en paladin i stand til at fungere bedre i en healing-rolle, imens "protection" talents gør dem til bedre tanks, og til sidst "retribution" talents, der forbedrer den DPS, de er i stand til at udføre. Det er som regel gennem valg af items og talents, at spillere virkelig er i stand til at personalisere og specialisere deres karakterer indenfor en rolle, hvor der skabes en form for spilleridentitet i spillet.

3.2.3 Runes

Figur 22: Obromis optjente rune "Crusader Strike", i character information-vinduet (bilag 1.22).

Unikt for SoD er *runer* en ny måde man kan specialisere sin karakter med. Runer kan findes på mange forskellige måder, ofte baseret på hvilken class der er tale om og kan sammenlignes med talents, da de tillader spillere at spille spillet på meget unikke måder, så snart de får fat i dem. I figur 1.22 ses Obromi, der har opnået adgang til "Crusader Strike"-runen, hvilket giver karakteren en færdighed der stammer fra "The Burning Crusade"-udvidelsen, som aldrig har været tilgængelig i WoW Vanilla, før nu med SoD. Crusader Strike-runen er en 'hand-slot' rune, hvilket vil sige at disse runer skal sættes på gear, der passer i hand-slot, før de kan bruges. Dette betyder også at man skal vælge mellem runer, i tilfælde af at man finder flere runer der kun kan sættes på det samme gear-slot.

3.3 Interaktioner i spillet

Interaktioner med spillet tager udgangspunkt i spillerens formål med at befinde sig i de forskellige zoner, hvor spilleren selv har den nødvendige agens til at bestemme, hvor de skal hen, og hvad de har

lyst til at lave. Spillet er designet til at involvere quests i spilletiden, men dette er ikke nødvendigvis påkrævet for at føle en form for progression, da det at rejse rundt og opdage nye ting, samtidig med at man interagerer med andre spillere, blot er én af de mange måder, man kan vælge at spillet på.
Når combat foretages imod NPC'er, betegnes dette som *player versus environment* (PvE), og omfatter den ene halvdel af combat-funktionen i WoW. I spillet er combat med NPC'er i nærheden af det samme level som spilleren selv, nødvendigt for at optjene experience points og loot. Combat er et simpelt system der definerer hvornår spilleren er i kamp med enten NPC'er eller andre spillere, hvor særlige regler gælder. I combat regenererer spillere ikke længere automatisk deres health, og det er heller ikke muligt at bruge visse consumables, før kampen er afsluttet, enten ved at slå hvad man kæmper imod ihjel, flygte langt nok væk fra truslen, eller dø. Hvis sin karakters HP når nul, vil karakteren dø, og kan ikke interagere i spillet udover at starte ved en *graveyard* eller logge ud.

Figur 23: Er du et spøgelse, så ændres farverne, fordi du befinder dig i åndeverdenen (bilag 1.23).

Hvis man starter ved en graveyard, kan man enten vælge at komme til live ved den graveyard man startede ved, men med et debuff der gør sin karakter for svag til at deltage meningsfuldt i combat i adskillige minutter, eller man kan som et spøgelse finde tilbage til sit lig, og så komme i live igen, uden dette debuff, som set i figur 23. Hvis man er et spøgelse, kan man ikke interagere med andre spillere i verdenen, men de andre spillere kan til gengæld genoplive ens karakter, således man ikke skal bruge tid på at løbe tilbage fra graveyard til sit lig. Hvis man dør adskillige gange i PvE, skal ens gear også repareres ved NPC'er, der befinder sig i de fleste byer. Tid er derfor oftest den største konsekvens for en spiller, samt deres medspillere, når de dør, hvor dette undgås bedst ved at lære af sine fejl, så man ikke dør næste gang. Hvis alle spillere i en gruppe dør, såsom en PUG, kaldes dette for et *wipe*, da alle spillerkarakterers HP viskes bort, og de skal derfor som spøgelser finde tilbage til hvor de blev wiped.

Lige meget hvad man ender med at gøre i spillet, er det sandsynligt, at man støder på andre spillere ude i verdenen. I SoD eksisterer *player versus player* (PvP) som den anden halvdel af combat-funktionen i WoW, da det omfatter combat imod spillerkontrollerede modstandere. Der findes dedikerede PvP-servere, som er den type vi spiller på. Det kan derfor forudsættes, at vi bliver angrebet af den modsatte faction i løbet af vores spilletid, hvor vores mål ikke nødvendigvis stemmer overens med dem, der angriber os.

3.3.1 Dungeons og Raids

Selvom PvP uden tvivl vil komme til at påvirke os, er det mest af alt interaktioner i PvE, vi er interesserede i at undersøge, hvor forskellen på dungeons og raids er relevant at uddybe. Hvad der gør dungeons og raids specielle i forhold til resten af verdenen er, at hver dungeon og raid skaber en *instance* i spillet, hvor kun dem man er i gruppe med kan deltage, og er derfor en form for lukket verden. Dungeons er de instances, man kan udforske, oftest designet til grupper af fem spillere, i løbet af spillets leveling-fase, hvor man kan indsamle gear og erfaring med spillets roller. Det er her spillerne lærer at arbejde sammen som tank, healer og DPS, da det er for svært for en enkelt spiller at klare en dungeon alene. Raids er derimod det, der definerer spillets endgame, hvor alt det man har lært i løbet af spilletiden bliver sat på prøve med større udfordringer af spillet. I dungeons og raids er der behov for at spillere arbejder sammen for at nedlægge stærke fjender, også kaldet *bosser*. Raids er ofte designet til at være nogle af de mest udfordrende og samarbejdsintensive aktiviteter i spillet og kræver typisk koordination, strategi og evner fra alle deltagerne. En *boss mechanic* refererer til en specifik mekanik eller funktion, som en boss i en dungeon eller raid kan udføre eller er tilknyttet, under en kamp. Disse mekanikker varierer fra boss til boss og kræver ofte, at spillere reagerer på

specifikke måder for at overvinde dem. For eksempel kan en boss skifte mellem forskellige faser af kampen, såsom Mekgineer Thermaplugg i Gnomeregan, jf. afsnit 6.4.5 kræve koordineret positionering af spillerne, såsom Electrocutioner 6000 i Gnomeregan, jf. afsnit 6.5.1.2, eller udføre handlinger, der kan dræbe alle spillere i en raid-gruppe på én gang, såsom Shade of Eranikus i Sunken Temple, jf. afsnit 6.5.2. Disse mekanikker tilføjer dybde og udfordring til boss-kampe og kræver ofte, at spillerne arbejder sammen og anvender deres evner og taktik for at overvinde bossen. Udover boss-kampe kan raids også indeholde opgaver som at løse gåder, navigere gennem farlige områder eller udføre specifikke handlinger i en given rækkefølge.

Figur 24: Raid-fanen (bilag 1.24).

Som set i figur 24 kan man være helt op til otte grupper af fem spillere, med et maksimum på 40 spillere i en raid-gruppe, og disse kan blive dannet ude i den åbne verden. I raid instances kommer det an på raidet hvor mange der kan deltage, da der findes både raids til 10 personer, 20 personer og 40 personer. Raids designet til 40 spillere er dog ikke tilgængelige i den periode, vi undersøger SoD.

Gruppedannelsen foregår ofte i storbyer, hvor spillets chat-system er til gavn for spillerne, i søgningen af medlemmer til gruppeaktiviteter som dungeons og raids.

Figur 25: Karakterinformation ved shift-klik-funktionen (bilag 1.25).

Spillere kan også benytte indbyggede funktioner, som det at shift-klikke på et navn i chatten for at få yderligere information om hinandens level, class, guild og lokation, som set i Figur 25. Spillere kontakter hinanden i spillets trade chat og ved brug af /whisper-kommandoen, med henblik på at lave forventningsafstemninger alt efter aktiviteten de er interesserede i.

Figur 26: Menu ved højreklik på spillerportræt (bilag 1.26).

Ved at højreklikke på en spillers portræt, åbnes en menu, der tillader en række af forskellige interaktioner, som set i figur 26. Hvis spillere er i gruppe med hinanden, kan de sætte raid-ikoner på spillere, promovere spillere til specifikke raid roller som eksempelvis party eller raid leader. Det er også her, at man kan invitere spillere, der endnu ikke er medlem af gruppen, eller fjerne dem, ofte også omtalt som det at blive *kicked* fra en gruppe.

Figur 27: Anders' anvendelse af inspect-funktionen på Mikkel (bilag 1.27).

Hvis man står tæt på en anden spiller, kan man inspicere dennes gear, for at identificere, hvor stærk spilleren er, udelukkende baseret på de items, denne vælger at bruge. I figur 27 kan man eksempelvis se en af Mikkels items, og at han også har valgt at bruge Crusader Strike-runen, ligesom Obromi i vores tidligere eksempel. Hvis dette sker, er den spiller som inspiceres oftest uvidende om dette, men kan udlede det fra vilkår såsom afstanden mellem dem og den inspicerende karakter, samt hvis de bemærker, at de er *target* for den inspicerende karakter, se figur 28.

Figur 28: Mikkel ser, at han er target for Anders, indikeret med en mindre version af Mikkels karakterportræt, under Anders' (bilag 1.28).

Men selv hvis disse vilkår fremgår, er spilleren stadig ikke garanteret, at de bliver inspiceret, da de ikke konkret kan få information i spillet om, at de bliver inspiceret af andre spillere, men blot udlede det ud fra en viden om, hvilke vilkår der skal til, for at inspect-funktionen kan benyttes.

Figur 29: "Target of Target" i spillets indstillinger (bilag 1.29).

For at kunne se hvem *Target of Target* er, skal dette først aktiveres i spillets indstillinger, jævnfør Figur 29.

Figur 30: Foretagelse af en trade (bilag 1.30).

Spillere er i stand til at handle med hinanden ved at åbne spillets trade-vindue gennem *trade*-funktionen, som set i Figur 30. I spillet er det sådan at spillere bytter, sælger, køber, eller giver hinanden items og consumables, og kan gøres udenfor, såvel som indenfor raids.

Belønningerne for at gennemføre et raid kan omfatte værdifulde rare eller epic items, samt den prestige inden for spillet at kunne bevise at man har klaret de største udfordringer i spillet. Regler med hensyn til loot er altid et relevant emne at afstemme, da der eksisterer flere forskellige måder at tilgå dette på, og kan kun bestemmes i spillets user interface af gruppens raid leader. Spillet har tre forskellige loot-systemer, hvor *round robin* er aktiveret som standard.

Figur 31: "Glyphed Buckler" af uncommon rarity er blevet fundet i en dungeon (bilag 1.31).

Når der findes en item med uncommon rarity eller derover, vises en menu i spillerens UI, hvor spillere kan vælge *need*, *greed*, eller *pass*, indikeret med henholdsvis en terning, en mønt eller krydset i hjørnet jf. figur 31. Som regel vælges need for de items spillere har behov for, som vil gøre deres karakter stærkere. Greed vælges derimod, hvis spilleren planlægger at sælge den for gold. Pass vælges hvis der ikke findes en interesse i den item, der er blevet fundet. Hvis der vælges need eller greed, vil spillet generere et tal mellem 1 og 100 for hver spiller, med det højeste tal som vinder, hvor need prioriteres frem for greed. Dette kan også gøres organisk med chat-kommandoen /roll, der vælger et tilfældigt tal mellem 1 og 100, og viser det i spillets chat. Derudover findes *free for all*, hvor det er først til mølle-princippet, og til sidst det mest anvendte loot-system i raids; *master looter*. Med master looter kan en raid leader bestemme hvilke items, der uddeles til hvert medlem af gruppen. Spillet tillader, at man kan opstille kriterier baseret på item rarity, således at master looter eksempelvis kun er aktivt for items med rare-kvalitet og derover, imens round robin er aktivt for uncommon kvalitet og derunder.

Med alt dette afklaret, samt med henvisning til de gældende videoer, mener vi at læser vil have grundlæggende forståelse for, hvordan World of Warcraft spilles.

4 Den autoetnografiske metode

I dette kapitel redegøres for den autoetnografiske metode overordnet, med tilhørende beskrivelse og tydeliggørelse af de videnskabelige kvalitetskriterier, udførelsen af autoetnografi stilles under. Der belyses også, hvordan metoden har bidraget til eksisterende spilforskning. Redegørelse for den autoetnografiske metode leder til uddybning af fælles autoetnografi udført i vores forskningsgruppe baseret på Chang et al.'s (2016) bog "Collaborative Autoethnography", samt belysning af, hvordan metoden vil præge vores forskning.

Autoetnografi, hvilket er en afstamning af etnografi, fokuserer på undersøgelser af sig selv, hvilket vil sige, at forskerens personlige erindringer og erfaringer er feltet for undersøgelser. Det er en kvalitativ tilgang til forskning, der anvendes til at beskrive og analysere personlige oplevelser for at forstå kulturelle oplevelser, men behandles forskelligt mellem forskere og videnskaber (Cooper & Lilyea, 2022; Chang, 2013). Chang (2013) fremlægger dog tre karakteristikker, som kan generaliseres i den autoetnografiske metode; (1) autoetnografi benytter forskerens personlige erfaringer som kilde til primær data, (2) anvendes til forøge forståelse af sociale fænomener og (3) autoetnografiske processer kan variere samt resultere i forskellige skriveprodukter (Chang, 2013, s. 108).

I autoetnografi i sociologi tillades det, at forskeren både er følelsesmæssigt investeret, men også at der indsamles data så intimt, der ikke ville være muligt at opnå gennem andre kvalitative metoder, for at opnå *thick descriptions* af kulturbaserede oplevelser, hvad Jones et al. kalder for "working from insider knowledge" (Jones et al., 2013, s. 33). Hvem man er påvirker, hvad man observerer, hvad man skriver ned, samt hvordan andre reagerer, og at dette førstepersonsperspektiv tillades er styrken ved at anvende autoetnografi, da det medfører en større grad af refleksivitet af emnet, samt en mulighed for at få læseren til at stærkere identificere sig med både emnet og forskeren (Humphreys, 2005, s. 852-854). Dette perspektiv på autoetnografisk data som insiderviden baseres også på, at forskeren derfor ikke blot er en deltager i en kulturel gruppe, der potentielt senere forlades, men manifesterer og lever den til gavn for en dybere forståelse (Jones et al., 2013).

Eksempelvis er autoetnografi inden for specifikt spilforskning blevet anvendt til at belyse den rejse og de identiteter, Kout (2019) gennem sit liv med computerspil har gennemgået, med fokus på at analysere de to forskellige identiteter om sit tilhørsforhold til spil, Kout bemærker har opstået, da han trådte ind i den akademiske verden. Med autoetnografisk datamateriale muliggøres at Kout kan analysere sine praksisser og tilgange, han førhen har var uopmærksom på, men senere i livet som

akademiker fundet problematiske, for at forstå, hvordan spils sprog og design påvirker spillere og læring, i forsøg på at forstå og nedbryde den "enchantment" Kout kalder sin blindhed for disse fortidige problematiske handlinger (Kout, 2019). Denne insiderviden anser vi som essentiel for forskningen, både da vi tager del i spilpraksisser vi har eksisterende førstehåndserfaring med (udførsel af raids og dungeons samt anvendelse af paratekst), som aktører i sociale strukturer (pickup groups), og med fokus på at undersøge toxicity.

Vi befinder os alle som en del af den kulturelle gruppe som er, at vi er World of Warcraft-spillere, spiller generelt computerspil adskillige timer om ugen, har gjort det siden vi var børn og vi forlader ikke den gruppe efter endt forskningsprojekt, da vi fortsat vil spille. At spille computerspil er derfor en betydningsfuld del af vores liv, og dette er til gavn for autoetnografi. Vi erkender som autoetnografer, at vores historier ikke er den objektive sandhed, men rettere at vores fortællinger er forklaringer af en verden, hvor vi er forbundet med sociokulturelle kontekster. Vi har som sagt alle erfaring med WoW, men vi indtræder i udgaven Season of Discovery, som delvist (Mikkel) samt fuldkomment (Laura) uerfarne, hvilket anvendes til at forstå hvordan uerfarne spillere opnår denne manglende erfaring og viden, der findes krævet af rutinerede spillere, som Anders identificeres som. Disse roller i forskningsprojektet uddybes i afsnit 4.1.3. Autoetnografi anvendes for at belyse vores refleksioner imens såvel som efter interaktion med spillet, spillere og paratekster, med Schöns model for *reflective thinking* (Schön, 2016). Begreberne *reflection-in-action* og *reflection-on-action* inddrages for at belyse, hvornår i hændelsesforløb vores refleksioner om praksis finder sted, samt hvordan ny viden i form af erfaringer, interaktioner eller dataindsamling præger udviklingen af denne refleksion såvel som fremtidige hændelsesforløb. Fortællinger om vores tidligere erfaring samt egne levet oplevelser i SoD vil derfor præge forskningsprojektet til at opnå thick descriptions hvorved dette overføres til analyse af Community of Practice i SoD.

Vores erfaringer og erindringer med SoD vil fremhæves i analysen i form af autoetnografiske *vignetter* samt uddrag fra vores autoetnografiske journaler. Vignetter perspektiverer vi til det etnografiske begreb *epiphanies* hvilket er betydningsfulde momenter for forskeren, der har influeret retningen af deres liv, eksistentielle tidspunkter hvor de er blevet tvunget til at reflektere og analysere oplevelser, eller begivenheder, der har ført til, at forskerens liv er blevet ændret (Ellis et al., 2011, 275). Vignetter findes, til trods for lighederne til epiphanies, i dette forskningsprojekt mere relevant, da det involverer tekst skabt undervejs i forskningsforløbet, baseret på feltnoter om de(n) gældende oplevelse(r) (Humphreys, 2005). Disse vignetter vil stamme fra vores autoetnografiske journaler og optagelser af

spilsessioner, for at give læseren førstepersonsbaserede "billeder" i analysen om de emergerende oplevelser i sociale kontekster, vi har i SoD. Vignetterne skal derfor ikke betragtes som empiri for analyse, men rettere kontekstgivende fortællinger, som introducerer det relevante analyseafsnit, der inddrager det kollaborativt autoetnografiske datamateriale, hvilket uddybes i næste afsnit 4.1.

I al videnskabelig undersøgelse er spørgsmål om kvalitetskriterierne pålidelighed, validitet og generaliserbarhed vigtige, men varierer baseret på metodologien og forskningsdesignet. Autoetnografi baseres ud fra personlige erfaringer og erindringer, og derfor er det vigtigt for forskeren at opnå pålidelighed hos læseren ved at være opmærksom på, hvorvidt sandheden i historien de fortæller ikke forsvinder bag litterær udsmykning (Ellis et al., 2011, s. 283). Som forsker, der anvender autoetnografi, erkender man, at menneskelig erindring er fejlbarlig, oplevelse kan ikke fuldkomment sættes i ord, og hvad "sandheden" for en oplevelse og erindring er, ændres i kontekst af genren for historien, der skrives, samt varierer mellem individer der kan mene, at have oplevet det præcis samme. Autoetnografis validitet kan baseres på, hvorvidt historien om forskerens oplevelser kan siges at være brugbar for læseren, samt hvorledes forskeren kan bringe læseren ind i deres subjektive verden og perspektiv (Ellis et al., 2011). Føles historien virkelig, og kan læseren stole på den, er derfor spørgsmål, forskere bør spørge sig selv, når de bedriver autoetnografi.
Generaliserbarhed styrkes i autoetnografisk forskning, når forskeren kan udvise overfor læseren, at de kan belyse generelle kulturelle processer ved analyse af deres personlige oplevelser, men afhænger også af, om læseren oplever at blive informeret om fremmede mennesker og deres liv gennem forskerens autoetnografi, og kan relatere deres eget eller deres bekendtes liv, enten med ligheder eller forskelligheder (Ellis, et al., 2011). Autoetnografisk undersøgelse sikrer således generaliserbarhed, hvis det foregår i bevægelse mellem introspektion og ekstrospektion, da det tager afsæt i selvet, men med refleksion i kulturel fortolkning (Baarts, 2015, s. 178). Slutteligt kan det derfor siges, at generaliserbarheden i autoetnografi eksisterer mellem forsker og læser, og dermed bedømmes af læser. Dette er anderledes fra den traditionelle forstand for både kvalitative og kvantitative metoder, hvilket er hvorvidt indsamlet data fra eksterne datakilder er sigende for en større kontekst (Bryman, 2016). Dette stiller særlige krav til autoetnografer, i form af at skulle blotlægge og forklare om sine personlige fortællinger samt subjektive forståelser formidlet på en måde, der er forståelig for læseren og fremstår troværdigt, hvor der i fortællingerne også er et refleksivt udgangspunkt til større komplekse fænomener.

4.1 Collaborative autoethnography

Selvom autoetnografi tager udgangspunkt i selvet, kan det godt lade sig gøre at bedrive autoetnografi i fællesskab med flere forskere, hvilket kaldes *collaborative autoethnography* (Chang, 2013; Chang et al., 2016). I denne forskning foretager vi autoetnografi i fællesskab som collaborative autoethnography jævnfør Chang et al. (2016) metodeteori, men at udføre autoetnografi i fællesskab kræver, at de involverede i metoden planlægger og forhandler, hvordan metoden skal udføres, da involvering af flere individer frembringer en ny kompleksitet for forskningen: relationerne mellem forskerne selv (Chang, 2013).

Det autoetnografiske dataindsamling i denne forskning kategoriseres og redegøres for med udgangspunkt i Chang et al. (2016)'s betegnelse for karakteristika, som autoetnografisk datamateriale besidder. Datamaterialet kategoriseres ud fra temporalitet og oprindelighed (Chang et al., 2016; kap. 4), altså er dataen fortidig eller nutidig, og stammer dataen fra individet eller andre kilder? Som nævnt tidligere, foretager vi collaborative autoethnography, velvidende at når vi beskriver autoetnografisk datamateriale som observationer medieret af selvet, mener vi både det individuelle selv og det kollektive selv, altså os alle tre, baseret på analyse og meningsdannelse i fællesskab i forskningsgruppen.

Personlig erindring

Ofte som den dominerende datakilde i autoetnografi, er personlig erindring beskrivelser af fortiden, som den individuelle forsker husker den. Minder kommer fra tidligere begivenheder, der har gjort et indtryk på individet og er subjektive, hvorved datamateriale som personlig erindring er derfor også, hvilket anses som gavnligt for fortolkningsprocessen (Chang et al., 2016). Erindringens betydning for forskningsemnet er derfor en kausalitet af, hvad forskeren finder relevant. I denne forskning tager dette eksempelvis form som autoetnografiske journaler om vores erindringer og erfaring med WoW, før forskningen begyndte.

Arkiveret materiale

Den personlige erindring kan understøttes af arkiveret materiale, der kan be- eller afkræfte forskerens minder, styrke forskningens kvalitetskriterier ved at validere erindringsbaseret data eller være grundlag for triangulering, hvis materialet stammer fra andre metoder. Arkiveret materiale kan derfor ofte også være dannet af andre end forskeren (Chang et al., 2016). Arkiveret materiale vil i denne

forskning om WoW blandt andet tage form som videooptagelser af fælles såvel som individuelt spil, skærmbilleder, paratekster til forberedelse eller dokumentation af præstationer i spillet.

Selvobservering

Til forskel for personlig erindring og arkiveret materiale, tager selvobservering udgangspunkt i aktiviteter, tanker, følelser og handlinger, mens de foregår. Dette gavner indsamlingen af personlig data, man så vidt muligt har minimeret fortolkning og refleksion af, velvidende at refleksion ikke kan undgås, da notering bremser de igangværende momenter, og tvinger denne refleksivitet (Chang et al., 2016). Derfor beskriver vi selvobservering med Schön's begreb reflection-in-action, hvorved praksis foregår af den praktiserende, imens de reflekterer over deres handlinger. I denne forskning foregår selvobservering som notetagning imens vi agerer og oplever i WoW, samt skærm- og lydoptagelse af spilsessioner som dokumentation, og senere brug til selvrefleksion og fælles analyse af momenter vi finder betydningsfulde for forskningsemnet.

Selvrefleksion

I selvrefleksivt autoetnografisk data involverer forskeren fortolkning og betydningsdannelse i personlige erindringer. Det giver også selvindsigt i forskerens kognitive processer, da forskeren gør dette ved at kombinere fortidige handlinger og følelser med nutidige erfaringer og perspektiver for at danne forståelser for, hvordan fortidens betydning for, og påvirkning af, forskerens nutid har forandret sig over tid (Chang et al., 2016). Vi beskriver derfor selvrefleksion med Schöns begreb reflection-on-action, da det autoetnografiske datamateriale skabes efter hændelsen skete, følelser kan være blevet bearbejdet, dialoger iblandt os om hændelsesforløbet kan have taget sted, eller ny information er tilgået, der kan rammesætte hændelsen med et andet perspektiv.

Selvanalyse

Selvanalytisk datamateriale kan både anvendes til at tildele mening og evaluere momenter i forskerens erindring, sammenligne med andres data eller skabe visualiseringer til gavn for forståelse, alt sammen til at støtte senere dataanalyse (Chang et al., 2016). Sammen med selvrefleksion kan selvanalyse give mulighed for at undersøge selvet i "et nyt lys", i collaborative autoethnography både individuelt eller i fællesskab (Chang et al., 2016, s. 85). Vi anvender "selvanalyse" til at forstå ligheder såvel som forskelle mellem hinandens erindringer samt oplevelser og belyse disse i

forskningsrapporten. Figur 35 i afsnit 4.1.3 findes som et eksempel på selvanalyse om vores inddeling af os selv i spillerkategorierne "casual", "mediumcore" og "hardcore" i WoW, baseret på vores autoetnografiske journaler om tidligere erfaring med spillet.

Interview

I alle former for collaborative autoethnography, foregår interaktion mellem forskerne, hvilket leder til autoetnografisk data i form af interviews, der både baseres i fortiden og nutiden, og kan betegnes som autoetnografiske samtaler (Chang et al., 2016). Interviews kan også være med individer uden for forskningsgruppen, således at dette leder til en triangulering af data eller udvidelse af metodevalg. Vi involverer interview i datagrundlaget, når vi mødes for at præsentere og diskutere individuelt produceret autoetnografi, udfordrer hinandens udsagn og spørge om uddybning af forklaringer.

I et forskningsprojekt, hvor collaborative autoethnography anvendes, vil datamaterialet variere mellem de seks førnævnte typer, såvel som potentielt indeholde færre end alle seks. Siden vi i dette forskningsprojekt anvender metoden, har vi planlagt det autoetnografiske forløb ud fra fem punkter, man bør anvende som forberedelse, før collaborative autoethnography begynder, med forbehold for, at disse punkter ofte kan konsolideres i færre, sammensatte punkter (Chang et al. 2016; kap. 3). I dette afsnit redegør vi for alle fem, men konsolideret i tre punkter, for at være transparente for vores benyttelse af metoden samt vores overvejelse af punkterne i forskningsgruppen.

4.1.1 Udformning af forskningsgruppe og fokus for forskning

Som nævnt tidligere, tilføjer collaborative autoethnography en kompleksitet i form af relationerne mellem forskerne, så vi belyser vores relationer til hinanden, til at skabe transparens og til gavn for læser, men også vores refleksion over dette. I akademisk regi, har vi alle det tilfælles, at vi studerer på kandidatuddannelsen Interaktive Digitale Medier på Aalborg Universitet. Før Anders mødte dem på kandidatuddannelsen, har Laura og Mikkel studeret på bacheloruddannelsen Kommunikation og Digitale Medier i tre år sammen, og har opbygget et kendskab gennem denne tid. Laura har ikke skrevet projekter i gruppe med hverken Anders eller Mikkel før, men har dog været medlem af en sparringsgruppe, hvor de delte samarbejdspartner samt indsamlede data i fællesskab. Anders og Mikkel har skrevet to projekter sammen på Interaktive Digitale Medier, samt tilbragt et semester i samme spiludviklingshold i forløbet DADIU. Grundet denne akademiske erfaring med hinanden, har Anders

og Mikkel også mere privat erfaring med hinanden, da selvom Laura og Mikkel har haft kendskab til hinanden i længere tid, fortæller Mikkel, at hans oplevelse er følgende; "Faktisk var det først på Interaktive Digitale Medier, at jeg rigtig havde muligheden for at lære Laura at kende, (...)" (Mikkel, bilag 2.2), fordi de ikke betydningsfuldt interagerede med hinanden under bacheloruddannelsen. Dette udledes også fra Laura, idet hun skriver; "(...) først på kandidaten i valgfaget Spildesign & Gamification, at vi rigtig begyndte at snakke og lære hinanden at kende." (Laura, bilag 2.3), hvilket påpeges som en enighed mellem Laura og Mikkel om, at deres relation til hinanden som venner først begyndte under deres kandidatuddannelse.

Der eksisterer både gavnende og hæmmende effekter ved at forme en forskningsgruppe bestående af bekendte individer. Det kan gøre opbyggelsen af sociale bånd, forventningsafstemning samt fordybelse i emnet for forskningen nemmere grundet forhåndsviden til hinanden, men det kan også medføre, at man er blind for nye perspektiver, grundet eksisterende erfaringer med og deraf antagelser om hinanden (Chang et al., 2016). Vi er ikke fremmede for hinanden privat, men har dog forskelligt akademisk førstehåndserfaring blandt os, hvilket vi anser som en gavn til vores evne til at udspørge hinandens autoetnografi og gøre latente forståelser manifeste ved at besidde en interesse i at lære mere om hinanden, dermed støtte vores fælles meningsdannelse samt dybere forståelse i forskningen. I gruppen aftaler vi, at vi fortolker og udfordrer udsagn, der er baseret på tilsyneladende latente forståelser, samt spørger hinanden om uddybning af disse udsagn til alles gavn, for at opnå thick descriptions af den insiderviden vores autoetnografiske data består af. Vores eksisterende relationer, erfaring og interesse i hinanden anser vi også som en facilitator for vores samarbejde i forskningsgruppen.

Skabelsen af vores forskningsgruppe skete grundet en enighed om, at kun skrive kandidatspeciale om et emne, vi brænder for, og af den grund også, fordi vi havde en forståelse for hinandens baggrund, idet vi alle er interesserede i computerspil, og har en fælles interesse for og stort ophav af erfaring med komplekse sociale situationer der opstår i online spil. Laura kan siges at have rekrutteret Anders og Mikkel til forskningsgruppen, da det var hendes identificering af de delte interesser, der førte til, at hun spurgte dem om at danne en forskningsgruppe til at skrive kandidatspeciale. Hun skriver i sin selvrefleksive autoetnografiske journal:

Vi har alle tre en interesse for spil, som er et emne, vi har kunnet samle os om og lære hinanden at kende igennem, hvilket også primært ligger til grund for, hvorfor jeg valgte at spørge Anders og Mikkel, om vi skulle skrive speciale sammen.
(Laura, bilag 2.3)

En problematik, vi alle tre kunne genkende fra spil, var toxicity. Den type af toxicity vi kunne finde konsensus om at have oplevet, var toxicity i online multiplayer-spil. Genstandsfeltet blev derfor Massively Multiplayer Online Games (MMOGs), da vi alle har erfaring med denne genre, oplevet toxicity i spil af den genre men også finder genren sociologisk unik fra andre online multiplayer-spil, individuelt formuleret af os som; "(...) det efter min mening er et af de mest komplekse, sociale og interaktive spil i verden." (Anders, bilag 2.4), "(...) spildesignet og -mekanikkerne giver uendeligt mange handlemuligheder samt måder at spille spillet på." (Laura, bilag 2.3) og "(...) massively multiplayer games er det yderste niveau af et multiplayer-spil, hvilket er super interessant, fordi nu foregår det i en åben verden, der varer ved, når man logger ud, ikke lukkede rum såsom CS [Counter-Strike] eller League [League of Legends]." (Mikkel, bilag 2.2). Dette er hvad der ledte til vores initierende problemformulering, som præsenteret tidligere (jf. afsnit 2). Gennem litteraturreview har vi så præciseret fokus for forskningen, uddybet til genren Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) med WoW, i en endelig problemformulering (jf. afsnit 2). Vi ønskede at skrive speciale om et emne, vi alle kunne inddrage vores personlige erfaringer til at bidrage til vidensdomænet, og et oprindeligt formål var at benytte de kvalitative metoder deltagerobservation og netnografi. Vi fandt derimod autoetnografi passende til disse mål for forskningsgruppen, da vi hver havde forskellige erfaringsniveauer, værdier og interesser i det selvsamme spil, WoW, og ville forstå, hvordan en nyudgivet version af spillet fremgår for en sådan forskellighed af spillere, som os. Dette var også med mål for at forstå hvordan spillere som Mikkel og Laura lærer at deltage i en praksis, Anders havde mest erfaring med, og agere som en mentor for: raiding.

Grundet vores personlige oplevelser med toxicity i MMOGs, valgte vi at bidrage til vores forskning ved at inddrage disse erfaringer i form af autoetnografisk datamaterialer, som består af vores beskrivelser af de hændelsesforløb, vi gennem interaktion med SoD og fællesskabet heri oplever. Men med udførsel af collaborative autoethnography såvel som andre kvalitative metoder, er det vigtigt at være fleksibel om det præciserede fokus undervejs i forskningen, da vi ikke fuldstændigt kan forudsige, hvilken retning datamaterialet tager os i, før vi samler, fortolker og analyserer vores data, og fortsætter

med dette, efter nyt datamateriale indsamles (Chang et al., 2016). Det er således en iterativ forskningsproces, hvilket også understøttes af den valgte model for samarbejde, hvilket er næste trin, man bør overveje som forberedelse til collaborative autoethnography.

4.1.2 Udvælgelse af samarbejdsmodel

Vi samarbejder ligeligt med den autoetnografiske metode, med forbehold for, at vi individuelt tilføjer forskelligt til diverse punkter af den autoetnografiske forskningsproces. Processen foregår iterativt, da vi foretager *concurrent collaboration*, hvilket vil sige, at vi ofte vil skrive individuelt om et givent emne på samme tid, for så at samle og dele vores datamateriale med hinanden senere (Chang et al., 2016). Denne samarbejdsmodel giver os plads til individuel refleksion, upåvirket af hinandens tilstedeværelse, for derefter at dele dette i fællesskab, så vores erindringer kan præsenteres i deres helhed. Der er dog risiko for, at det kan lede til, at vores individuelle måder at skrive autoetnografi på, bliver for forskellige grundet distancering fra hinanden, hvilket kan lede til en nedsætning af sammenlignelighed i vores data (Chan et al., 2016). Dette anser vi dog ikke som et problem i denne forskning, da vi mødes fysisk eller online adskillige gange om ugen, samt ofte spiller WoW i fællesskab. I forskningsgruppen planlægger vi også ugentlige 'autoetnografi-møder' hver mandag, hvor vi deler vores individuelle data, for at diskutere og analysere temaer, der leder til undersøgelse af forskningsemnet. Når vi skriver autoetnografi om det samme emne, undgår vi også at læse hinandens, før vores eget er skrevet, således at andres erfaringer ikke muligvis influerer vores individuelle erindringer og refleksioner, inden vi senere samles for præsentation og diskussion. Disse møder fungerer også som mulighed for interaktivt interview af hinanden, hvor vi kan stille spørgsmål til hinandens udsagn, spørge om forklaringer og uddybninger samt give anledning til refleksion, hvilket nedskrives i den gældende autoetnografiske journal.

Vi har opnået samtykke fra hinanden om, at mindst én af os i forskningsgruppen skærmoptager, når vi spiller WoW for at komme fra level 1 til level 40, og aftaler, at vi alle tager individuelle noter, baseret på individuelt udvalgte momenter, således vi ikke påvirker hinandens selvobservering. Dette er dog velvidende om, at vores tilstedeværelse under de gældende momenter i fælles spilsessioner, sporadisk kommentering samt diskussion af momenter i øjeblikket de opleves, kan påvirke hinandens selvrefleksion af selvobserveringerne. Da det også kun mindst er én af os, der optager, når vi spiller for at komme i det højeste level, ville det visuelt arkiverede materiale baseres på optagerens

synsvinkel, men denne begrænsning sættes, grundet de store mængder af data, der ville kræves at blive lagret på vores harddiske, hvis vi alle tre optog alle spilsessioner. Dog optager alle deres perspektiv, når vi deltager i praksisser som raids ved brug af pickup groups (PUGs), hvilket først er muligt at deltage i, når man er i det højeste level. Hvem der optager og opbevarer spilsessionerne er eksempelvis én af de roller, vi i fællesskab definerer i vores collaborative autoethnography, hvilket er næste trin som forberedelse.

4.1.3 Definering af roller, begrænsninger og etiske principper

Vi har tidligere belyst vores eksisterende relationer til hinanden på forhånd af forskningens begyndelse (jf. afsnit 4.1.1), men vil nu beskrive de relationer og roller vi vil have under forskningen. At definere roller som forberedelse hjælper med at nedlægge mulig forvirring, men visse roller kan ofte ændre sig eller blive unødvendige undervejs i forskningsprocessen (Chang et al., 2016). Vi har diskuteret og defineret roller for de organisatoriske, teoretiske og metodiske processer samt selve skrivningen, i form af en forventningsafstemning, men i stedet for at udlægge dem her, vil dette afsnit involvere vores erfaring med og betydning for fordybelse i genstandsfeltet World of Warcraft. De spilmæssige roller vi påtager os i form af vores karakterer i WoW, vil også præsenteres, da det har betydning for vores individuelle spiloplevelse samt ansvar i PUGs.

Anders har brugt omkring 11.661 timers spilletid i WoW, spredt over spilletid i Retail- og Classic-versionerne. Anders har også deltaget i at være den første guild på sin server, der fuldførte adskillige raids. Han skriver selv: " (...) vi bl.a. fik server first Al'akir, Ragnaros, og Sinestra i Cataclysm. Dette resulterede i at vi var blandt de bedste 50-100 guilds i verden." (Anders, bilag 2.5). Vi anser fælles i gruppen Anders som det gruppemedlem med mest spilerfaring med at spille ældre Retail-versioner af spillet samt WoW Classic og SoD, besidder mest viden om spillet samt interaktion med parateksler om WoW i de versioner, men ingen spilerfaring med nutidige Retail-versioner.

I denne forskning spiller Anders som karakteren *Xol*, en Gnome mage. Gnome-racen er små menneskelignende, opfindsomme væsener, der har iboende tilbøjeligheder til magi i form af racial abilities, der forhøjer mængden af intellect, hvilket er en stat, der påvirker mængden af mana man besidder, og skade med magiske skills. Mage er en ranged class, der oprindeligt kun kunne have rollen som DPS, hvilket er en rolle alle classes kan påtage sig. Anders forklarer om sin karakter:

To af mine venner som jeg spillede med spillede selv Warlock og Paladin, hvor jeg tænkte en Mage ville være en større hjælp og en bedre kombination af classes med mere synergi sammen. Racen gnome valgte jeg udelukkende på grund af racials hvor jeg får 5% ekstra intelligence og kan bruge Escape Artist. Udseendet er baseret på min warrior, som jeg har et stort tilhørsforhold til på grund af de ting jeg opnåede med den karakter. (Anders, bilag 2.5)

Laura har brugt omkring 405 timers spilletid i World of Warcraft i Retail-versionen. Laura har oftest spillet World of Warcraft for at spendere tid med sin kæreste fra Frankrig. Hun skriver selv: "På grund af vores langdistanceforhold brugte vi online spil til at bruge tid sammen, og WoW var blandt de spil, som vi brugte allermest tid på – "adventure time", som vi kaldte det." (Laura, bilag 2.6). Vi anser fælles Laura som den spiller i gruppen med mindst spilerfaring med ældre Retail-versioner af spillet og Classic, samt interaktion med paratekst om WoW og ingen spilerfaring med Season of Discovery men den af os, med mest spilerfaring med nutidige Retail-versioner af spillet. Hendes mangel på erfaring i ældre udgaver af spillet, hvilket SoD også baseres i, anser vi som være et vigtigt perspektiv for forskningsprojektet, da det gør hende mest kompetent til at belyse Anders', Mikkels eller andre spilleres ubevidste handlinger såvel som latent viden, gennem et uerfarent syn på WoW Classic og SoD.

I denne forskning spiller Laura som karakteren *Xarual*, en Night Elf priest. Night Elf-racen er yndefulde væsener med en åndelig forbindelse til naturen og månen, og har en tilbøjelighed til at undvige angreb i form af racial abilities, der tillader dem at gøre sig usynlige, hvis de står stille. Priest er en ranged class, der kan være healer enten med et fokus på at absorbere skade på medspillere med beskyttende skills, eller på at regenerere medspilleres tabte health points. Lauras valg grundes i følgende:

Mit valg af class var til vores autoetnografiske arbejde med WoW dog mest præget af, at Anders sagde, at det ville være fedt at have en healer i gruppen, hvor det hurtigt blev mig, der var den mest oplagte person til rollen, da Anders i forvejen havde en high level mage, og Mikkel var den eneste, som var interesseret i at være tank. (Laura, bilag 2.6).

Mikkel har omkring 1248 timers spilletid i World of Warcraft i Retail- og Classic-versionerne. Mikkel har oftest enten deltaget i spillet når hans 'hardcore' venner inviterede ham, eller spillet alene for at udforske verdenen og opleve alle classes. Han skriver selv:

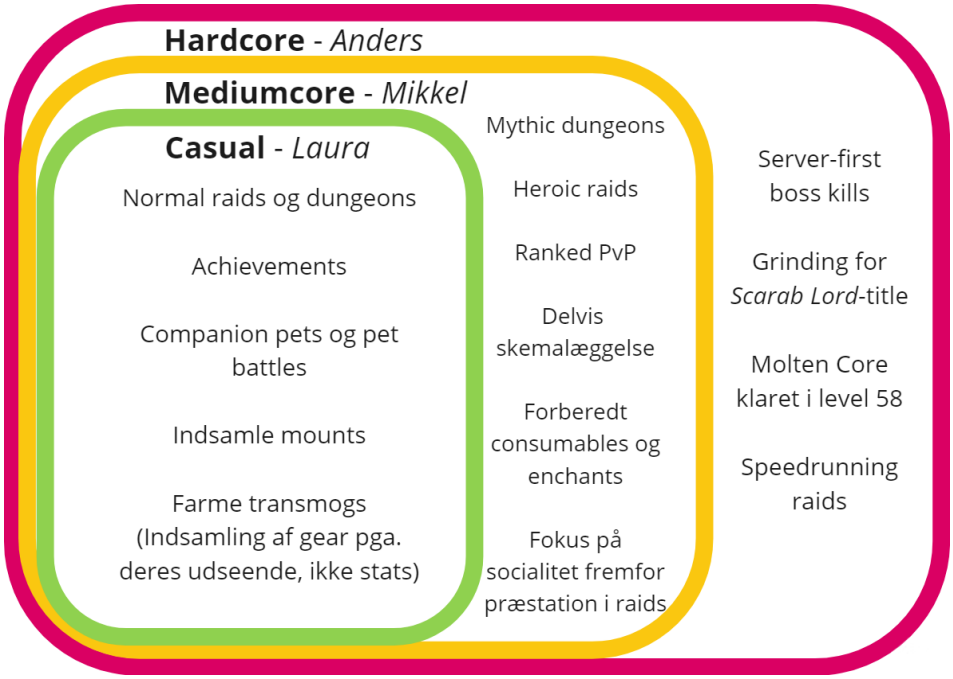
> *(...) hvis jeg ville spendere lige så mange timer som mine venner i endgame, ville jeg være helt sikker på, at min stærkeste karakter også var den mest underholdende class for mig at spille. Men min smag i hvad jeg fandt underholdende i en class at spille, ændrede sig konstant (...)* (Mikkel, bilag 2.7).

Vi anser fælles i gruppen Mikkel som den spiller i gruppen med næstmest spilerfaring med ældre Retail-versioner, Classic og Season of Discovery, næstmest erfaring med paratekst om de versioner af WoW, men mest erfaring med paratekst om nutidige Retail-versioner.

I denne forskning spiller Mikkel som karakteren *Balladhir*, en Dwarf paladin. Dwarf-racen er lave og muskuløse menneskelignende væsener, der har en tilbøjelighed til at finde skatte og være slagfaste, i form af racial abilities, der tillader dem at mindske den skade de modtager. Paladin er en melee class, der kan være DPS, healer eller tank, hvor sidstnævnte er en rolle, der står i spidsen af kampe, og sørger for, at modstandere ikke angriber deres medspillere, ved at opretholde modstandernes fokus på sig. Mikkel begrunder selv sit valg:

> *De styrker deres teammates, healer eller genopliver dem, alt imens de bærer på store, flotte rustninger og enorme sværd, morgenstjerner eller hamre til at pulverisere skeletter og andet ondskab. De kan bare alt.* (Mikkel, bilag 2.7).

Ud fra vores atuoetnografiske data om vores tidligere erfaring med WoW (jf. bilag 2.5, 2.6 og 2.7), har vi konstrueret en model til at vise, hvordan vi kategoriserer os i tre kategorier for WoW-erfaringsniveauer; casual spiller, mediumcore spiller og hardcore spiller.



Figur 35: Vores kategorisering af os som WoW-spillere ud fra autoetnografisk data om vores spilerfaring (Bilag 1.35).

Modellen er konstrueret ud fra et behov, under diskussion af vores erfaringsniveauer, for at opnå en fælles forståelse og betegnelser, da vi har forskellige idéer om, hvad at være en casual eller hardcore spiller, indebærer. Laura påpeger selv, at hun identificerer sig som en casual spiller i følgende: "Jeg havde ikke lyst til at være en hard-core WoW gamer, men ville hellere have en casual spiloplevelse og en ting, som jeg kunne samles om med mine venner." (Laura, bilag 2.6). Eksempelvis skriver Mikkel: "Jeg ville betegne mig selv som et eller andet sted mellem hardcore og casual, da jeg spillede World of Warcraft mest, (...)" (Mikkel, bilag 2.7), hvorved vi anvender Golub (2010)'s betegnelse *mediumcore* for at betegne dette mellemstadie. Mediumcore er spillere, som interagerer med endgame content, men gør det med en forudsættelse for, at det skal gavne fællesskabsdannelse og socialitet mellem spillere over præstationer i spillet, og hardcore fokuserer på præstationer, ofte på bekostning af socialitet (Golub, 2010, s. 31). Modellen skal visualisere, at Anders som hardcore spiller har tilgået spillet som både en mediumcore og casual spiller, og Mikkel som mediumcore spiller har tilgået spillet som en casual spiller, men ikke hardcore, baseret på Laura og Mikkels betegnelse for, hvad de anser som casual content (Laura, bilag 2.6; Mikkel, bilag 2.7).

Da troværdig og nøjagtig dataindsamling med collaborative autoethnography afhænger af, at forskerne stoler på hinanden, og føler sig trygge i forskningsgruppen, er det vigtigt at klarlægge individuelle begrænsninger og forhandle om etiske principper som forberedelse (Chang et al., 2016).
Vores relationer og interaktioner med andre individer i World of Warcraft og paratekst vil hyppigt fremgå i vores autoetnografiske data, da vi indgår i sociale praksisser såsom raiding i PUGs, uden disse individers viden om det. Denne data ville derfor indblande individer der ikke har givet samtykke til dette, så for at beskytte dem, anonymiserer vi brugernavne, karakter- og guild-navne, når vi nævner andre i vores autoetnografiske journaler, eller involverer skærmbilleder taget fra de gældende spilsessioner. Når vi deltager i praksisser såsom raiding i PUGs, klargører vi ikke over for spillerne, at vi også potentielt indsamler data til autoetnografisk forskning, således at dette ikke muligvis påvirker dataindsamlingen. Da vi ikke har informeret spillerne, som er en del af de hændelsesforløb, vi beskriver i vores autoetnografiske datamateriale, har vi valgt ikke at dele videomateriale fra spilsessionerne.

5. Teori

I dette kapitel udlægger vi de teorier, som vi anvender i vores undersøgelse af genstandsfeltet World of Warcraft Classic: Season of Discovery (SoD), herunder raiding i pickup groups (PUGs). Teorierne er valgt med henblik på at kunne analysere, belyse og opnå en dybere forståelse for de sociale dynamikker, normer og praksisser, der eksisterer i dette spilfællesskab. Vores udlægning af teorierne omfatter desuden, hvordan vi ser sammenhæng mellem disse, samt hvordan vi anskuer, at de tilsammen kan bidrage til besvarelsen af vores problemformulering.

5.1 Community of Practice

Dette afsnit omfatter en udlægning af *community of practice* (praksisfællesskab), hvor vi tager udgangspunkt i bogen "Communities of practice: Learning, meaning, and identity" (Wenger, 1999). Vi anvender Wengers rammeværk til at forstå de sociale dynamikker, læringsprocesser og interpersonelle udfordringer, herunder toxicity, i spilfællesskabet, specifikt i SoD. I analysen bruger vi rammeværket som en linse til at undersøge, hvordan spillere i SoD udvikler ekspertise, former deres identiteter og opbygger sociale relationer gennem interaktioner samt delte praksisser.

Wenger (1999) bruger i sin udlægning eksempler på praksisfællesskaber fra forskellige områder og aktiviteter i hverdagslivet, blandt andet studerende og musikbands (Wenger, 1999, s. 6), men tager

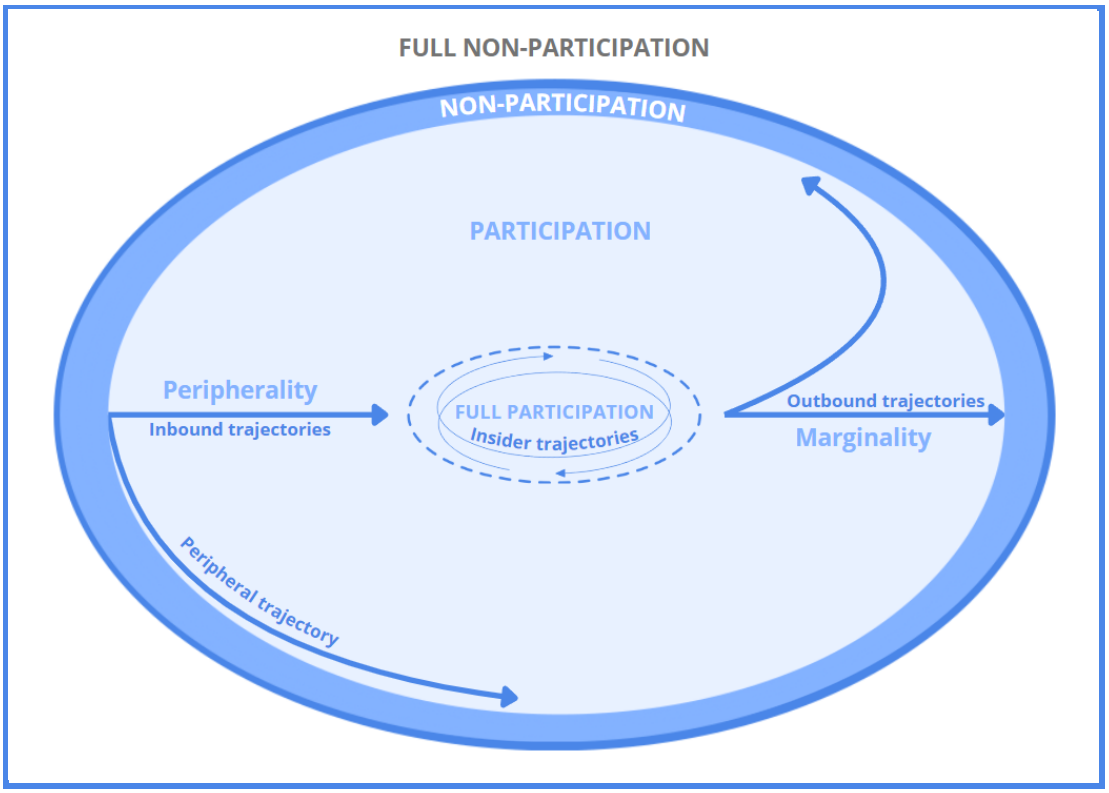
primært udgangspunkt i det praksisfællesskab, han har identificeret blandt skadebehandlere. Fælles for disse forskellige områder og aktiviteter er, ifølge Wenger (1999), at der i disse dele af hverdagslivet findes grupper af mennesker, som deler bekymring eller passion om noget, de gør, og hvor de lærer at forbedre deres delte praksisser gennem regelmæssige interaktioner.

Et praksisfællesskab defineres ud fra tre centrale komponenter: *domæne*, *fællesskab* og *praksis*. Domænet omfatter det delte interesseområde eller ekspertise, som forbinder medlemmerne, samt engagementet i forhold til domænet, som er dét, der legitimerer et praksisfællesskab. Fællesskab omfatter de sociale relationer og interaktioner, der udvikles blandt medlemmerne i et praksisfællesskab, når de engagerer sig i delte aktiviteter og diskussioner, støtter hinanden samt vidensdeler. Praksis omfatter blandt andet dét, som Wenger (1999) kalder et *shared repertoire*, som er en samling af ressourcer, erfaringer, historier, værktøjer og måder at gøre ting på i praksis, der i et praksisfællesskab udvikles over tid, hvilket gør det til et dynamisk læringsmiljø. Wenger understreger, at læring er en social og kontinuerlig proces, som er rodfæstet i deltagelse i og bidrag til et fællesskab (Wenger, 1999, s. 3-4). Praksis i et fællesskab kan, ifølge Wenger (1999), udover shared repertoire også defineres ud fra følgende dimensioner; *mutual engagement* og *joint enterprise*, der opstår og formes over tid gennem vedvarende interaktioner og engagement i delte praksisser. Det er også gennem læring på tværs af de tre dimensioner; shared repertoire, mutual engagement og joint enterprise, samt en kombination af deltagelse og reifikation, at praksisser produceres og udvikles (Wenger, 1999, s. 86). Mutual engagement involverer både individets og andres kompetencer, da det omfatter hvad individet gør og ved, men også individets evne til at forbinde sig med, hvad de ikke gør og ved, hvilket er en evne, som udvikles, med bidrag og viden fra andre (Wenger, 1999, s. 76). Joint enterprise er det, som bidrager med sammenhæng samt skabe relationer af gensidig ansvarlighed i et praksisfællesskab, og det defineres af medlemmerne i processen mod opnåelsen af det (Wenger, 1999, s. 77-78). På trods af, at det praksisfællesskab, vi undersøger, er fremkommet i en større kontekst, som er WoW, så vil vi argumentere for, at medlemmerne af dette har nogle praksisser, der reflektere deres reaktion på de betingelser, de er underlagte, og derfor har disse medlemmer deres egen joint enterprise. Da ovennævnte tre dimensioner, ifølge Wenger (1999), er emergerende og dynamiske, og tidshorisonten for skabelsen af et praksisfællesskab kan derfor variere, da den afhænger af, hvordan de ovennævnte dimensioner fungerer samt har betydning i det pågældende praksisfællesskab.

Identitet er, ifølge Wenger, et omdrejningspunkt mellem det sociale og det individuelle, som gør, at man kan sammenkoble de to aspekter (Wenger, 1999, s. 145). I et praksisfællesskab er identitet tæt forbundet med deltagelse og engagement i dets praksisser. Et individs identitet opbygges og formes i et praksisfællesskab gennem forhandling af betydninger og oplevelser i samt bidrag til det pågældende praksisfællesskab. Vi udleder fra Wenger (1999), at der er en gensidig påvirkning mellem individet og fællesskabet, og at Wenger, ligesom Honneth (2006), understreger signifikansen af sociale interaktioner og gensidig anerkendelse i dannelsen af identitet. I et praksisfællesskab fungerer anerkendelse fra andre medlemmer som en validering af et individs bidrag til fællesskabet, hvilket bidrager positivt til individets *sense of belonging*, altså følelse af at høre til, som er essentielt for individets personlige udvikling såvel som fællesskabets. Vi vil dermed argumentere for, at individet ud fra Honneths (2006) perspektiv er implikationer, der peger på, at alle mennesker bør anerkendes, hvor der i Wenger (1999) er implikationer, der peger på, at anerkendelse er noget, som individet gør sig fortjent til.

I forbindelse med identitet er det relevant at inddrage *participation* og *non-participation*, som, ifølge Wenger (1999), spiller en central rolle i skabelsen og formningen af identitet i et praksisfællesskab. Participation involverer aktivt engagement i aktiviteter, også kaldet *events* af Wenger (2000), diskussioner og praksisser i fællesskabet, hvor individet gennem sin deltagelse og bidrag lærer, men samtidig også former deres egen identitet såvel som den kollektive identitet i et praksisfællesskab. Non-participation involverer, at individet ikke aktivt deltager i ovennævnte dele af fællesskabet, hvilket kan grunde i både individets egne valg, eller fordi det ikke er muligt for individet. Ifølge Wenger (1999) er det dog stadig en central del i formningen af identitet, da non-participation ofte giver os nok indsigt i andres praksisser til at opnå en føling for: "(...) what we are, what we wish we were, what we would not dream of being, or what we are glad not to be" (Wenger, 1999, s. 164). I denne forbindelse beskriver Wenger (1999) *peripherality* og *marginality*. I tilfælde af peripherality er en grad af non-participation nødvendigt for at tillade participation, og participation bliver i et praksisfællesskab styrende for at definere non-participation som en faktor, som muliggør participation (Wenger, 1999, s. 165). I tilfælde af marginality gør en form for non-participation, at full participation forhindres, hvor non-participation bliver styrende og definerer en begrænset form for participation (Wenger, 1999, s. 166). Om non-participation fører til peripherality eller marginality afhænger af samspillet mellem adgang til ressourcer, muligheder for engagement, individets intentioner og inklusiviteten af det pågældende praksisfællesskabs sociale dynamikker.

Ifølge Wenger (1999) bør forskellene mellem peripherality og marginality forstår i kontekst med *trajectories*, der refererer til den konstante bevægelse et individ er i, når de deltager i et praksisfællesskab, hvorigennem individets læring og formning af identitet påvirkes over tid (Wenger, 1999, s. 154). Ud fra vores forståelse af Wengers (1999) udlægning af participation, non-participation, peripherality, marginality og trajectories, mener vi, at disses sammenhænge og betydninger kan visualiseres i en form for kredsløb,, hvilket vi har gjort i følgende figur:



Figur 36: Vores forståelse af participation, non-participation, peripherality, marginality og trajectories i et praksisfællesskab, af egen tilvirkning med inspiration fra Wengers figur 7.1. Relations of participation and non-participation (Wenger, 1999, s. 167) (bilag 1.36).

Vi vil i forbindelse med ovenstående model (jf. figur 36) understrege, at modellen og trajectories ovenfor ikke skal forstås som et kredsløb, hvor elementernes bevægelser er konstante, men derimod skal forstås som en visualisering af ovenstående elementers bevægelser i relation til hinanden, hvor individets trajectory frit bevæger sig rundt i kredsløbet, både frem og tilbage. Wenger udlægger fem typer af trajectories, hvoraf vi har valgt at fokusere på de følgende fire: *peripheral, inbound, insider*

og *outbound* trajectories (Wenger, 1999, s. 154-155). I konteksten af WoW kan de forskellige typer af trajectories eksemplificeres på følgende vis:

En spiller følger en **peripheral trajectory**, hvis spilleren eksempelvis er *newcomer* i praksisfællesskabet og derfor ikke deltager i kerneaktiviteter, såsom raiding, men lærer gennem observering af mere erfarne spillere, eksempelvis gennem interaktion med paratekster som YouTube-videoer eller WoW-guides på hjemmesider.

En spiller følger en **inbound trajectory**, hvis spilleren regelmæssigt deltager i kerneaktiviteter og herigennem lærer strategier samt aktivt søger råd til at forbedre deres præstation. Dermed bevæger spilleren sig mod at blive *full participant*, altså et fuldbyrdet medlem af praksisfællesskabet.

En spiller følger en **insider trajectory**, hvis spilleren er et fuldbyrdet medlem af praksisfællesskabet, også kaldet *insider*, eksempelvis en erfaren raid leader, som organiserer events, eller en guild leader, som er mentor for nye guild-medlemmer, hvilket begge er praksisser, som bidrager til fællesskabets vækst og sammenhængskraft.

En spiller følger en **outbound trajectory**, hvis spilleren beslutter sig for at forlade spillet, eksempelvis på grund af begrænsninger af tid til at spille WoW eller skift i interesse, der medfører, at spilleren forlader det pågældende praksisfællesskab eller i hvert fald bevæger sig ud i periferien af fællesskabet.

Ovenstående trajectories illustrerer dermed forskellige måder, et individ kan bevæge sig på i et praksisfællesskab, og hvordan participation er flydende og udvikler ens identitet over tid, hvortil Wenger (1999) påpeger, at en trajectory ikke er noget, som kan forudsiges eller kortlægges, men skal ses som en kontinuerlig bevægelse i et praksisfællesskab, der forbinder fortiden, nutiden og fremtiden (Wenger, 1999, s. 154). Vi anvender trajectories til at undersøge, hvordan et praksisfællesskab er med til at påvirke vores trajectories, såvel som hvordan vores trajectories påvirker praksisfællesskabet.

I et spil som World of Warcraft findes der forskellige praksisfællesskaber, og Wengers (1999) koncepter; *boundary objects* og *brokering*; gør sig relevante, fordi disse er vigtige i forhold til at facilitere kommunikation, læring og samarbejde på tværs af forskellige praksisfællesskaber på trods af disses forskellige mål, praksisser og niveauer af ekspertise. Boundary objects er former for reifikationer, eksempelvis artefakter, dokumenter, termer og koncepter, som i et praksisfællesskab fungerer som fokuspunkter og kan muliggøre koordinering på tværs af forskellige praksisfællesskaber. Disse objekter er fleksible nok til at tilpasses til forskellige behov og begrænsninger i hvert praksisfællesskab, men har nok fælles identitet på tværs af kontekster til at forblive sammenhængende. På baggrund af dette vil vi dermed argumentere for, at paratekster i forbindelse med WoW, eksempelvis guides, videoer og addons, er boundary objects, fordi de anvendes på tværs af forskellige praksisfællesskaber i WoW, men i hvert praksisfællesskab er der muligvis forskelligheder i både fortolkning og brug i praksis af dem. Brokering er en proces, som involverer sammenkobling af forskellige praksisfællesskaber, hvor elementer fra en praksis introduceres til en anden gennem en *broker*, som er et individ, der bevæger sig mellem praksisfællesskaber og blandt andet overfører viden og praksisser på tværs af disses grænser.

CoP-rammeværket bidrager med perspektiver, som vi bruger til at opnå indsigt i samt forståelse for, hvordan spillere engagerer sig, deler viden og former deres identiteter i SoD. Ved at undersøge praksis med paratekster gennem inddragelse af CoP-rammeværket og identificere, hvordan disse faciliterer participation og læring i et praksisfællesskab, opnår vi en dybere forståelse for disses rolle i forhold til at forme spillerinteraktioner og fællesskabets normer. Rammeværket fungerer dermed som en linse, hvorigennem vi opnår indsigt i de sociale processer, som påvirker, hvordan normer etableres, vedligeholdes og udfordres i SoD, hvilket bidrager med at belyse og opnå forståelse for den komplekse adfærd og de sociale strukturer samt koder, der er i dette praksisfællesskab. Desuden vil vi på baggrund af dette identificere, i hvilke processer i praksisfællesskabet, der opstår toxicity, og belyse disses sammenhæng med paratekster.
En central del af et praksisfællesskab er mutual engagement, der omfatter interaktioner mellem medlemmerne, etablering af normer samt relationer, hvilket bidrager til opbyggelsen og udviklingen af fællesskabet (Wenger, 2000). Derfor ser vi en relevans i at inddrage Bourdieus (1986) kapitalformer samt Consalvos (2007) gaming kapital som et supplement til CoP-rammeværket, da vi med begreberne vil bidrage til at belyse de interaktioner og forhandlinger, der finder sted blandt et praksisfællesskabs deltagere.

5.2 Kapitalformer

Dette afsnit omfatter kapitalformer, hvor der tages udgangspunkt i Bourdieus (1986) udlægninger, med en uddybning af *gaming kapital* jf. Consalvo (2007). Inddragelsen af teori om de sociologiske kapitaler sker med henblik på at forstå de sociale dynamikker og strukturer, som kan give anledning til toxicity i World of Warcraft ved at se på, hvordan kapital akkumuleres, distribueres og mobiliseres i spilfællesskabet. Vi vil gennem brug af denne teori opnå indsigt i, hvad der former spilleradfærd, normer og interpersonel toxicity i WoW. I bogen "Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education" (Bourdieu, 1986) beskrives forskellige former for kapital: *økonomisk kapital*, *kulturel kapital* og *social kapital*.

Økonomisk kapital refererer til ressourcer, såsom penge, indkomst og ejendom, som et individ kan eje og anvende til at tilgå materielle ting, services og sociale privilegier (Bourdieu, 1986). Eksempelvis kan denne form for kapital ses i WoW i form af adgang til valuta i spillet, premium-funktioner eller materielle ressourcer, såsom "mounts" og "items", der tilegner det pågældende individ fordele eller prestige i spilfællesskabet. Vi vælger dog primært at fokusere på to andre former for kapital; gaming kapital og social kapital, da vores fokus er på sociale dynamikker og interaktioner i WoW. Desuden omfatter gaming kapital de aspekter af økonomisk kapital, som vi vurderer, kan være af relevans for besvarelsen af vores problemformulering, eksempelvis valuta i spillet såsom "gold", "silver" og "copper".

Kulturel kapital er derimod immaterielle ressourcer, såsom viden og færdigheder, som et individ tilegner sig gennem socialisering og uddannelse (Bourdieu, 1986). Der skelnes i forbindelse med kulturel kapital mellem tre former: *embodied*, *objectified* og *institutionalized* (Bourdieu, 1986). Embodied kulturel kapital omfatter den viden og de færdigheder samt vaner, som et individ internaliserer gennem socialisering og livserfaring (Bourdieu, 1986), hvilket eksempelvis i WoW kan vise sig i form af mestring af spilmekanikker eller kendskab til spillets historie og narrativ. Objectified kulturel kapital omfatter materielle ressourcer, som har kulturel værdi og status i en given social kontekst (Bourdieu, 1986), hvilket eksempelvis kan være kunst og i forbindelse med WoW, kan det være sjældne genstande, såsom "mounts" eller "items", og disse signalerer status og kulturel kapital i spilfællesskabet. Institutionalized kulturel kapital omfatter viden og kvalifikationer, som er formelt anerkendte og værdsatte af institutioner i et givent samfund (Bourdieu, 1986), og denne form for kulturel

kapital kan manifestere sig i eksempelvis et diplom. I forhold til WoW ville denne form for kulturel kapital eksempelvis vise sig i form af deltagelse i theorycraft-fællesskaber, hvor spillere bidrager til diskussioner om WoW og deler indsigter ud fra ekspertise, der anerkendes og værdsættes af andre spillere. Som nævnt i vores litteraturreview er gaming kapital (Consalvo, 2007) udarbejdet på baggrund af Bourdieus teori om kulturel kapital, og de deler visse ligheder, men gaming kapital er et koncept, der i højere grad er fokuseret på sociale dynamikker i forhold til konkurrence, præstation og interaktioner i spilkultur, hvorimod kulturel kapital har et bredere sociologisk fokus.

Selvom Bourdieus kulturel kapital umiddelbart kan appliceres på vores genstandsfelt, vælger vi at fokusere på Consalvos gaming kapital i vores analyse af WoW, da dette koncept omfatter specifikke strategier, ressourcer og de komplicerede sociale dynamikker specifikt i spilfællesskaber. Ifølge Consalvo (2007) omfatter gaming kapital akkumulering af ressourcer, strategier og fordele, som den pågældende spiller tilegner sig gennem spilerfaring. Det er en form for kapital, som er dynamisk og afhængig af kontekst, da den udvikler sig over tid i takt med ændringer i spildesign, teknologi og spillerinteraktioner, og kontekst har betydning for, om individets forsøg på at udvise gaming kapital rent faktisk anerkendes (Consalvo, 2007). Eksempelvis er valuta, genstande, præstationer i spillet og viden om WoW-ressourcer, hvad gaming kapital omfatter og kan give adgang til mere af. Desuden kan en stor mængde gaming kapital også give adgang til praksisfællesskaber, der i WoW kan medføre muligheder gennem samarbejde, eksempelvis opnåelsen af titler eller deltagelse i "end-game content" i spillet, som ikke kan gennemføres alene. End-game content omfatter de aktiviteter og det indhold, som kun kan udføres af spillere, som har nået det højeste level. Dermed ses der visse overlap mellem gaming kapital og henholdsvis økonomisk kapital samt kulturel kapital. Ifølge Consalvo (2007) kan gaming kapital være med til at beskrive dynamikken i "gameplay", spils udvikling og paratekst i denne forbindelse, og det er et nøglebegreb til at opnå forståelse for, hvordan spillere interagerer med det pågældende spil, informationer omkring dette samt andre spillere. Inddragelsen af gaming kapital er med henblik på at undersøge, hvordan spillere akkumulerer gaming kapital i WoW samt dens betydning i formning af sociale netværk, fællesskaber og interaktioner i spillet. Dertil vil vi anvende gaming kapital til at belyse motivationerne bag interaktion med paratekst og undersøge, hvordan opbygningen af gaming kapital relaterer sig til toxicity i World of Warcraft Classic: Season of Discovery (SoD). I forbindelse med gaming kapital gør theorycraft og paratekst sig relevante, idet paratekster i WoW typisk skabes på baggrund af theorycrafting, og det ofte er gennem paratekster, at spillere forøger deres gaming kapital, og i mindre grad sker det gennem faktisk at spille det pågældende spil.

Den sidste af Bourdieus former for kapital er social kapital, og denne omfatter ressourcer, som er indlejrede i sociale netværk, herunder relationer, normer og tillid (Bourdieu, 1986). Denne form for kapital viser sig i WoW, eksempelvis gennem medlemskab i guilds, online-fællesskaber, såsom grupper, og sociale bånd mellem spillere. Putnam (2000) skelner i forbindelse med social kapital mellem *bridging* og *bonding*. Førstnævnte omfatter svage bånd mellem individer i grupper, hvor der forekommer interaktioner og samarbejde, der plejer diversitet og inklusion (Putnam, 2000). Eksempelvis ses bridging social kapital i WoW, når spillere interagerer med fremmede spillere eller deltager i aktiviteter, såsom byttehandler, questing eller Pickup Groups (PUGs). Bridging social kapital giver adgang til nye perspektiver, ressourcer og muligheder, som individet muligvis ikke har tilgængeligt i deres eksisterende sociale netværk. Bonding social kapital omfatter stærke bånd og forbindelser i homogene fællesskaber, hvor gruppemedlemmerne deler identiteter, har tætte relationer og en høj grad af tillid til hinanden (Putnam, 2000). Denne form for social kapital har en tendens til at forstærke allerede eksisterende sociale normer, værdier og identiteter i det pågældende fællesskab, hvilket fremmer samhørighed og samarbejde mellem medlemmerne (Putnam, 2000). I WoW ses bonding social kapital eksempelvis i guilds, hvor medlemmerne ofte har fælles mål, spillestile, identiteter i spillet samt klarlagte regler og hierarkier Typisk former guild-medlemmer stærke bånd og tillid gennem delte spiloplevelser, samarbejde og gensidig støtte, eksempelvis i aktiviteter såsom raiding (Golub, 2010; Chen, 2012).

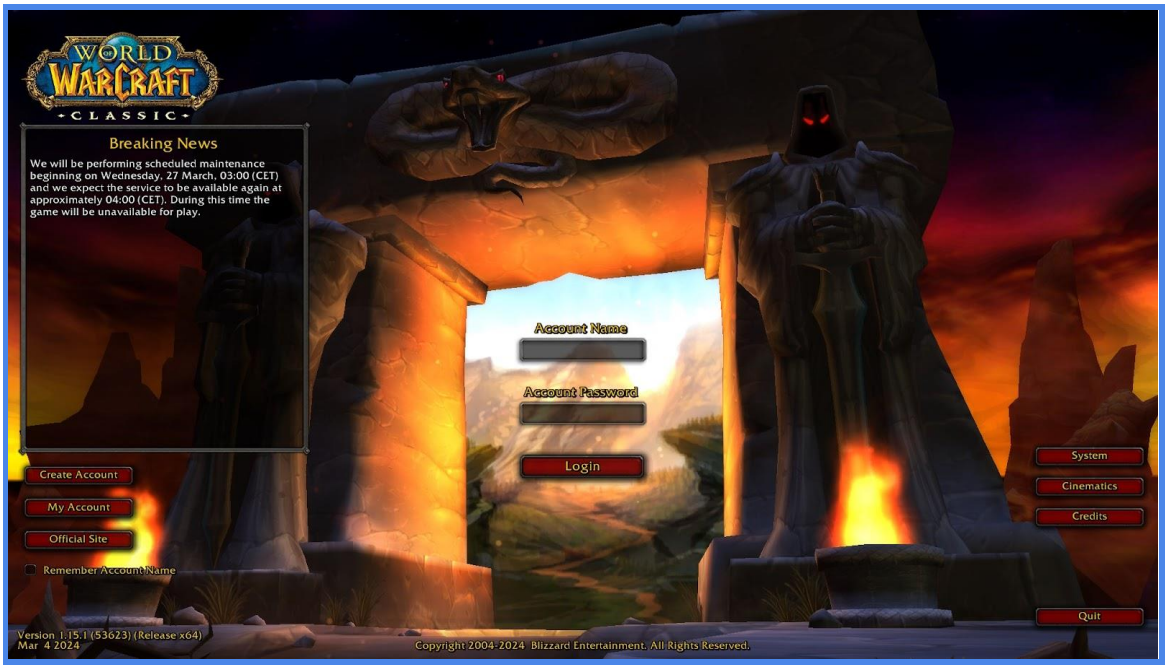
De kapitalformer vi fokuserer på i vores analyse er gaming kapital og social kapital, da vi undersøger de sociale dynamikker i SoD, herunder specifikt fænomenet toxicity, hvori der grundet spilgenrens natur eksisterer komplekse interpersonelle aspekter, som vi i vores undersøgelse vil opnå større forståelse for og derved fremhæve. Som nævnt tidligere er paratekst en central del af gaming kapital, fordi theorycraft og paratekst er med til at forme gaming kapital i forhold til, hvordan spillere evaluerer på, spiller og taler om spil, og på denne måde får theorycraft og paratekst indflydelse på formningen af normer i spil (Consalvo, 2007). Vi arbejder dermed ud fra præmissen om, at der i opbygningen af gaming kapital er aspekter, som giver anledning til toxicity på grund af paratekst, hvilket vi gennem vores undersøgelse forsøger at belyse. Derfor omfatter næste afsnit paratekstbegrebet og theorycraft samt de ressourcer, som spillere kan gøre brug af eller skabe med henblik på at forøge deres gaming kapital og sociale kapital.

5.3 Paratekst

Dette afsnit omfatter en udlægning af paratekst, der er et koncept, vi i analysen vil anvende til at belyse, hvordan de omkringliggende elementer, som relaterer sig til World of Warcraft (WoW), har indflydelse på spillernes fortolkning af spillet. Som nævnt i vores litteraturreview (jf. afsnit 2.2) blev paratekstbegrebet introduceret i 1987 af Genette, og senere er det blevet appliceret i forhold til digitale medier (Skare, 2019) og computerspil (Consalvo, 2007; Burk, 2009).

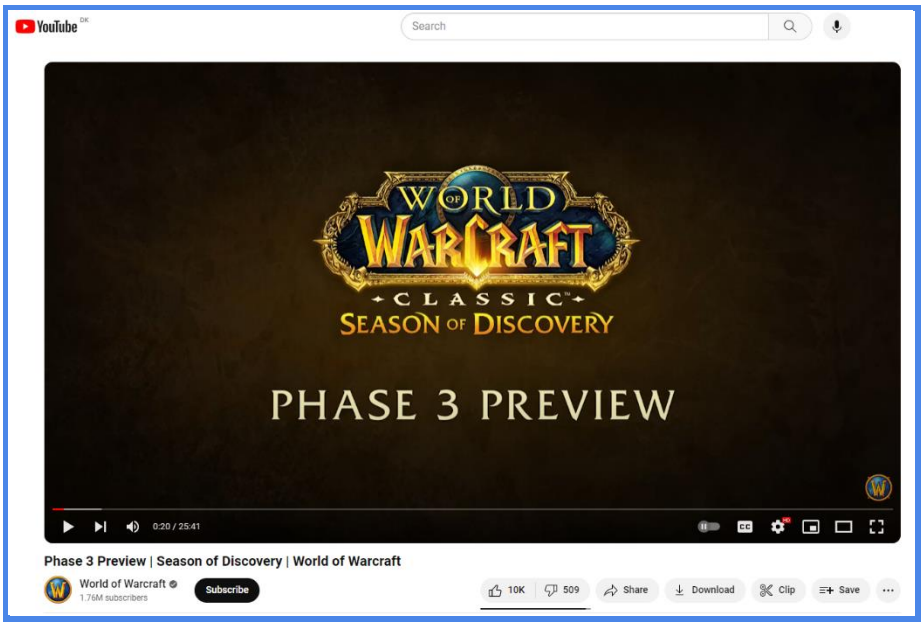
Som nævnt i litteraturreviewet er brugen af paratekst og deltagelse i theorycraft blevet en normaliseret praksis, som spillere engagerer sig i, og det går ind og har indflydelse på spillernes opfattelse af spillet samt former normerne deri. Ifølge Consalvo (2007) omfatter paratekst eksterne ressourcer, værktøjer og diskurser, som refererer til et pågældent spil, der er med til at forme spillernes engagement i og fortolkning af spillet. Paratekster i forbindelse med WoW er ofte brugergenererede og findes eksempelvis på hjemmesider, diskussionsfora samt i addons. Det er i denne forbindelse, hvor theorycraft bliver et centralt koncept, da det beskriver processen, hvorigennem paratekst udarbejdes i relation til WoW. Theorycraft er et koncept, der bygger på matematiske analyser af WoW, hvor hensigten er at opnå større forståelse for spillets mekanikker og derigennem optimere sit "gameplay" gennem beregninger (Paul, 2011; Ask, 2016). Det er altså den proces, som finder sted, når spillere anvender viden om spillets mekanikker og eksperimenterer for at finde måder, der kan optimere deres aktiviteter i det pågældende spil og dermed spille så effektivt som muligt. I relation til WoW ses denne proces eksempelvis i test af forskellige "builds" og spiltaktikker, hvilket resulterer i guides og online diskussioner, som spillerne kan følge for at effektivisere deres spilaktiviteter.

Vi anser addons som en form for paratekst, da det, jf. Taylor (2006), et teknologisk artefakt, der anvendes i relation til WoW og genererer data ud fra input fra spillet, der dermed bliver til paratekst, som giver spilleren yderligere informationer, værktøjer og funktionaliteter i spillets interface. Addons fremgår i WoW, som en tilføjelse til spillets "user interface" (UI), og derfor finder vi det relevant at inddrage Genettes udlægning om peritekst og epitekst. Peritekst er paratekstuelle elementer, som er nært knyttet til teksten, eksempelvis titel, forfatterens navn og forord. Eksempelvis i relation til WoW er peritekst blandt andet spillets titel eller login-skærm (se figur 37).



Figur 37: Login-skærm, før man får adgang til World of Warcraft Classic: Season of Discovery (bilag 1.37).

Epitekst er paratekstuelle elementer, som eksisterer uden for tekstens rammer men stadig refererer til den, eksempelvis interviews og samtaler (Genette, 1997) og i relation til WoW kan det eksempelvis være guides på hjemmesider eller posts i diskussionsfora.



Figur 38: Video fra WoW's officielle YouTube-kanal, om den kommende SoD-fase. Link: https://www.youtube.com/watch?v=vDRuPJkGp_I (Sidst tilgået 30-05-2024) (bilag 1.38).

Selvom paratekster i forbindelse med WoW ofte er brugergenererede, findes der også paratekst i relation til spillet, som er udarbejdet af spiludvikleren, Blizzard Entertainment, som kan siges at være forfatteren til "teksten", hvilket videoen i figur 38 er et eksempel på. Videoen er uploadet til YouTube på World of Warcraft's officielle YouTube-kanal og omfatter en præsentation af den næste fase af Season of Discovery (SoD).

Consalvo (2007) argumenterer for, at paratekst spiller en central rolle i mediering af spillerinteraktioner, faciliterer vidensudveksling og bidrager til engagement med fællesskabet i spilkultur. Eksempelvis kan spilguides og fora anses som værdifulde lagre af kollektiv viden, strategier og tips, der deles mellem spillere, og addons bidrager til at spillerne kan personliggøre deres spiloplevelse (Consalvo, 2007). Consalvo understreger endvidere, at produktionen af paratekster er dynamisk og participatorisk i spilfællesskaber, hvor spillerne har en aktiv rolle i skabelse og deling af paratekst (Consalvo, 2007). Inddragelsen af Consalvo (2007) grunder i vores fokus på computerspil, som hendes udlægning af paratekst er rettet imod, og fordi den giver værdifuld indsigt i, hvordan paratekst, herunder brugergenereret indhold, er medvirkende til at forme spiloplevelsen, adfærd og fællesskabsnormer. Eksempelvis bruger Consalvo paratekstbegrebet til at diskutere, hvordan spillerdiskussioner på fora er med til at forme spillernes opfattelse af at snyde i spil (Consalvo, 2007), hvor vi ønsker at anvende det til at se på oplevelse af toxicity ud fra vores perspektiver som spillere i SoD. Consalvo (2007) er desuden en nyere tekst end Genette (1997), hvor der tages højde for mere nutidige spilpraksisser og teknologier, hvilket gør sig relevant, da måderne for produktion af paratekster fra 1997 og til 2007 har ændret sig i forbindelse med teknologiens udvikling.

Vi vælger derfor primært at anvende Consalvo (2007) i forbindelse med paratekst, men bruger samtidig Genette (1997) som supplement til adskillelsen af peritekst og epitekst, eftersom Consalvo (2007) ikke ser på denne opdeling af paratekst. Vi anser paratekst som værende særdeles relevant i forhold til vores forskning i WoW Classic: SoD, da det er et spil, hvor informationer og brugergenereret indhold får betydning i spillet og er med til at definere, hvad der er "den gode måde", ifølge spillerne, at spille WoW på. Når resultaterne af theorycrafting også deles med andre spillere i form af paratekster, er dette tilsammen, hvad vi mener gør Wengers (1999) CoP-rammeværk relevant, og der er således tale om et praksisfællesskab. Inddragelsen af paratekstbegrebet har til formål at belyse

måderne, hvorpå eksterne materialer har indflydelse på WoW samt de normer og komplicerede sociale dynamikker, der er i spillet. For at forstå de handlemuligheder paratekster indeholder for spillere i praksisfællesskabet, såvel som hvordan spiller handler baseret på deres interaktion med paratekst, inddrager vi perspektivet på affordances som værende socialt situerede, som udlægges i næste afsnit.

5.4 Affordance

Dette afsnit omfatter vores udlægning af affordance-perspektiver, og vores forståelse af affordances tager udgangspunkt i Davis & Chouinard (2016) og Davis (2020). Vi anvender affordance-perspektivet i vores undersøgelse til at opnå forståelse for de handlemuligheder, der kan opfattes af spillere i World of Warcraft: Season of Discovery (SoD), hvor vi fokuserer på paratekster med henblik på at belyse disses betydninger i forhold til praksisfællesskabets praksisser og normer, samt hvordan handlemulighederne ved paratekster giver anledning til toxicity.

Begrebet *affordance* bliver forstået, behandlet og anvendt i forskning på forskellig vis, hvorved det er relevant for vores forskning at definere begrebets betydning for forskningen, før vi anvender det til at undersøge, hvordan paratekst bevirker toxicity blandt spillere i SoD. Affordances eksisterer som en forbindelse mellem et givent artefakts *features* (egenskaber) og det *outcome* (udfald) af, hvordan en bruger benytter disse egenskaber. Vi tilgår begrebet med et perspektiv på affordances som socialt situerede, og fungerende i varierende grader bestående af mekanismer baseret på omstændighederne "hvem" og i "hvilken kontekst" de affordances indgår, i modsætning til at binært anse, hvorvidt affordances "affords" eller ej, som forskere ofte har gjort (Davis, 2020, kap. 2). Davis & Chouinard (2016) fremlægger, at affordances involverer seks mekanismer, hvorved affordances kan 1) *request*, 2) *demand*, 3) *allow*, 4) *encourage*, 5) *discourage* og 6) *refuse*, hvilket vi oversætter til, at disse mekanismer kan 1) *anmode*, 2) *forlange*, 3) *tillade*, 4) *tilskynde*, 5) *fraråde* og 6) *afslå*. Mekanismerne fluktuerer mellem bruger, artefakt og kontekst, hvilket Davis (2020) uddyber betyder, at mekanismerne ikke er stringente eller entydige, men rettere fleksible og dermed kan befinde sig mellem kategoriseringerne ovenfor, hvilket er til gavn for det analytiske rammeværk, dette perspektiv på affordances giver.

De to første mekanismer, anmode og forlange, kan relateres, idet de begge er mekanismer for en handling, artefaktet ønsker brugeren at udføre. Forskellen mellem dem er dog, at mekanismen

anmode muliggør et udfald hvor brugeren kan undlade at udføre den ønskede handling, hvorimod mekanismen forlange ikke muliggør den divergens, og derimod tvinger udfaldet at blive, at brugeren udfører handlingen, hvis de ønsker fortsat at interagere med artefaktet (Davis & Chouinard, 2016). Eksempelvis på hjemmesiden https://sod.warcraftlogs.com/ (Warcraft Logs, u.å.-b) anmodes brugere om at slå programmer, der fjerner reklamer fra internetsider, fra, således Warcraft Logs får indtjening fra selvsagte reklamer og kan forblive gratis at anvende, og brugere forlanges at skabe en account på hjemmesiden, for at kunne uploade combat logs selv.

Mekanismen, tillade, refererer både til handlinger, artefaktet ønsker af brugeren, og handlinger brugeren ønsker af artefaktet. Artefaktet kan have egenskaber, der giver mulighed for handlinger, men forholder sig ambivalent til udfaldet af, hvad brugeren beslutter at gøre (Davis & Chouinard, 2016). Med Warcraft Logs, fortsat som eksempel, tillades brugere på hjemmesiden uden en account at tilgå information fra combat logs, andre har uploadet, og hvordan denne information anvendes, er op til brugeren.

De sidste tre mekanismer tilskynde, fraråde og afslå relateres til hinanden, da de henviser til modsvar for handlinger, brugeren ønsker at udføre med artefaktet. Når der tilskyndes, foretrækkes én mulig handling over andre muligheder brugeren kan forsøge, hvorimod når der frarådes, gøres en mulig handling vanskeligere at udføre, frem for andre. De mekanismer er til for at fremme brugerens handlinger over andre, men uden at udelukke muligheden for, at brugeren kan afvige. Til forskel for dem, så er dette hvad mekanismen afslå gør, da artefaktet nægter brugeren at udføre en handling, de ønsker at udføre (Davis & Chouinard, 2016). Eksempelvis tilskyndes en bruger på Warcraft Logs' hjemmeside at læse deres seneste combat logs, da det fremvises på forsiden, og dermed er gjort nemt og tilgængelig for en bruger at tilgå. Der frarådes, at man gør sin combat logs private, således at de ikke kan ses af andre brugere, da uploadede combat logs automatisk er offentlige, medmindre en bruger vælger andet. På hjemmesiden aflås muligheden for at kontakte andre brugere, men hvis man opfatter, at brugeres navne på deres karakterer i WoW er tilgængelige i combat logs, ville brugere med nok færdighed kunne omgå dette ved at kontakte dem inde i spillet med det navn, ved at sende en privatbesked til vedkommende.
Som nævnt tidligere, medfører dette perspektiv på begrebet affordances, at mekanismerne også er kontekstbaserede, da de ændres eller omgås alt afhængigt af brugeren, som tilgår artefaktet, samtidigt med, at visse mekanismer fraholder andre hvilket gør dem socialt situerede. Eksempelvis hvis en

affordance tilskynder, fraråder den andet, eller hvis en affordance afslår eller forlanger, tillades andre handlinger umiddelbart ikke (Davis, 2020).
Dette leder derfor til begreberne *perception* og *dexterity* som omstændigheder for affordances (Davis, 2020). Perception er hvorledes en bruger er opmærksom på, hvilke egenskaber et artefakt har for dem, og således hvilke udfald brugeren finder mulige i relation til deres færdigheder.
Dexterity er således brugerens evne til at udøve de handlinger, de ønsker at udføre med artefaktet, men i relation med *cultural and institutional legitimacy* som omstændighed for hvor brugeren befinder sig i sociale strukturer og forbundet med regler, koder, normer og værdier, påvirkes hvilke affordances, der eksisterer mellem bruger og artefakt i form af kontekst (Davis, 2020). For at forstå disse kontekster er collaborative autoethnography derfor en relevant metode, til at undersøge de forhold for konteksterne, der medfører vores individuelle anskuelser af artefakters affordances, såvel som de brugstilfælde, hvori vi vælger, eller fravælger, at interagere med artefakterne, med visse formål in mente.

Hvor spillet og paratekster har affordances der tillader eller afslår spillere at handle på bestemte måder, er det ligeledes vigtigt at undersøge hvad spillerne tillader eller afslår i interpersonelle interaktioner mellem hinanden. Det er her, hvor der kan opstå en forskel i de handlemuligheder, vi som spillere egentlig har, da der kan opstå afvigelser baseret på normerne i praksisfællesskabet. Derfor inddrager vi Honneths (2006) anerkendelsesteori i følgende afsnit, som vi anvender til at undersøge handlemuligheder ud fra de anerkendelsesmønstre, der er fremtrædende i spillet.

5.5 Anerkendelse

For at udforske interpersonelle interaktioner i praksisfællesskabet i World of Warcraft Classic: Season of Discovery (SoD), inddrages Honneths (2006) *anerkendelsesbegreb*. Som udgangspunkt argumenterer Honneth (2006) for, at anerkendelse er nødvendig for, hvordan vi som mennesker opretholder et godt forhold til os selv og som en del af et samfund. Anerkendelsesbegrebet har til formål at forklare de samfundsmæssige forandringsprocesser i relation til de normative krav, der strukturelt ligger i det gensidige anerkendelsesforhold mellem mennesker, der tillader et eksistensgrundlag (Honneth, 2006, s. 127).

Honneths anerkendelsesteori er en videreudvikling af de ideer, der oprindeligt blev fremsat af filosofferne G.W.F. Hegel og George Herbert Mead. For at forstå Honneths teori er det nødvendigt først at forstå de grundlæggende principper i Hegels og Meads teorier. Hegels arbejde med anerkendelse er betonet af de intersubjektive betingelser for menneskets praktiske selvforhold, hvor individer forholder sig positivt til sig selv, med idealer i kraft af en metafysisk evidens, i form af fornuften, i den konflikt der undersøges. (Honneth, 2006, s. 97). Hegels model bygger på, at dannelsen af selvet forudsætter en gensidig anerkendelse mellem individerne, hvor de bekræfter hinandens selvstændighed, med henblik på at opnå en forståelse af hinandens autonomiske individualitet (Honneth, 2006, s. 99). Dette er baseret på idéen om at der eksisterer forskellige former for gensidig anerkendelse, der må adskilles med hensyn til den grad af autonomi, de giver subjektet mulighed for (Honneth, 2006, s. 100). Selvom dette ikke er veldefineret ud fra Hegels værker, fremhæver Honneth (2006) tre forskellige former for anerkendelse. Den første form fremkommer gennem familiens dynamik, hvor det enkelte individ anerkendes som et væsen med konkrete behov. Den anden anerkendelsesform fremkommer af rettens formelle rammer i samfundet, der anerkender individet som en abstrakt retsperson. Til sidst fremkommer den tredje form i anerkendelsen af individer som almene subjekter, der er socialiseret i sin egen unikke identitet (Honneth, 2006, s. 50-51).

Hvor Hegels teori om anerkendelseskampen kan siges at være idealistisk, tager Meads teori en materialistisk og psykologisk drejning, der ser mennesker og samfund som produkter af de sociale handlinger der finder sted (Honneth, 2006, s. 127). Inden for psykologien omhandler teorien, at individer bliver opmærksomme på deres egen subjektivitet og adfærd i interaktioner, hvor bevidstheden om ens egne holdninger bidrager til kontrollen af andres adfærd (Honneth, 2006, s. 104). Bevidstheden om sin egen subjektivitet eksemplificeres med idéen om "den generaliserede anden", hvor internaliseringer af de normative handlinger i et givent samfund benyttes i socialiseringsprocessen, for selvforståelsen af individer såvel som grupper. Socialiseringsprocessen foregår her ved at generalisere samfundets forventninger til adfærd, hvor individer forestiller sig selv, som set udefra af samfundets andre aktører (Honneth, 2006, s. 110). Ifølge Mead er det kun ved at internalisere en samfundsgruppes holdninger til den samfundsmæssige aktivitet, man er involveret i, at man kan udvikle en komplet identitet, hvor individet ser sig selv med værdighed og accept (Honneth, 2006, s. 111). Med dette har rettigheder også en særlig betydning for det praktiske jegs dannelsesproces. På samme måde som Hegel, mener Mead, at når en person har lært at forstå sig selv gennem den generaliserede andens perspektiv, forstår de også sig selv som rettighedsbærende individer, der legitimt kan forvente at blive respekteret på baggrund af disse (Honneth, 2006, s. 111). Mead antager, at ethvert individ har en

naturlig trang til at opbygge en samfundsmæssig identitet, der tillader dem at differentiere sig fra andre medlemmer af samfundet, da de søger at opnå en bevidsthed om deres egen unikke eksistens (Honneth, 2006, s. 120). Da denne anerkendelsesform omhandler en samfundsmæssig identitet, realiseres den i relation til andre, der skal anerkende identiteten, for at den får tildelt værdi. I denne kontekst er selvrealisering for Mead, den proces, hvor et subjekt udvikler evner og egenskaber, der tillader dem at have en enestående værdi i deres sociale omverden (Honneth, 2006, s. 120-121).

Baseret på disse værker af Hegel og Mead, opstiller Honneth (2006) sin egen tredelte model, som ses i figur 39, ud fra de tre former for anerkendelsesmønstre, med det centrale formål at kunne påvise sociale ringeagtsformer, der kan virke krænkende for individers praktiske selvforhold (Honneth, 2006, s. 185). Det primære bidrag fra Honneth (2006), kontra Hegel og Mead, er hans systematiske overblik over de former for ringeagt, der finder sted mellem de samfundsmæssige aktører, der resulterer i sociale erfaringer, hvor de nægtes anerkendelse (Honneth, 2006, s. 128).

De sociale anerkendelsesforholds struktur

anerkendelsesmåde	følelsesmæssig opmærksomhed	kognitiv respekt	social værdsættelse
personlighedsdimension	behovs- og affektnatur	moralsk tilregnelighed	egenskaber og muligheder
anerkendelsesformer	primærrelationer (kærlighed, venskab)	retsforhold (rettigheder)	værdifællesskab (solidaritet)
udviklingspotentiale		generalisering, materialisering	individualisering, egalisering
praktisk selvforhold	selvtillid	selvrespekt	selvværdsættelse
ringeagtsformer	mishandling og voldtægt	fratagelse af rettigheder og udelukkelse	nedværdigelse og fornærmelse
truede personligheds-komponenter	fysisk integritet	social integritet	'ære', værdighed

Figur 6: Skema for de sociale anerkendelsesforhold struktur (Honneth, 2018, Kapitel 5)

Figur 39: De sociale anerkendelsesforholds struktur (Honneth, 2006, s. 174) (bilag 1.39).

Det første anerkendelsesmønster findes i den *følelsesmæssige opmærksomhed* individer kræver i interpersonelle forhold. Kærlighed og mindre intime forhold som venskaber refererer ifølge Honneth (2006) til en affektiv form for anerkendelse, der deles mellem enkelte individer inden for primærrelationers sociale sammenhænge. Det er udtrykket for ægte omsorg og bekymring, hvorved intime individer gensidigt opfylder hinandens mest grundlæggende psykiske og fysiske behov (Honneth, 2006, s. 130). Ringeagtsformer for den private sfære sker med handlinger, der krænker individets krop. Her er der tale om handlinger der påvirker en persons fysiske integritet, eksemplificeret med vold, tortur, eller voldtægt (Honneth, 2006, s. 176).
I et digitalt praksisfællesskab som det, der eksisterer i SoD, påvirkes den fysiske integritet i forlængelse af den effekt spillet har på spillerne i form af stress og angst i sociale situationer, hvor man som medlem evalueres af andre medlemmer. Som udgangspunkt påvirkes spillerne på forskellige måder alt efter hvordan deres digitale avatar behandles, da denne er en personlig forlængelse af selvet. Spillet tillader netop spillere at udøve vold og på anden måde tage kontrol over hinandens avatarer, på de forskellige måder jævnfør spillets affordances. Med dette er tilhørsfølelsen til det digitale medium subjektivt, hvor enkelte spillere kan have stærkere reaktioner i forhold til andre. Spillernes interpersonelle interaktioner udføres enten gennem interaktioner med deres avatarer, eller gennem det indbyggede chat-system, der er en del af spillets kernefunktioner. Interaktioner i spillets chat har udelukkende mentale påvirkninger, der er nødvendige at gennemgå for at kunne opfylde hinandens mest grundlæggende fysiske og psykiske behov i de interpersonelle forhold, der opbygges i løbet af spilletiden.

Det andet anerkendelsesmønster *kognitiv respekt* er en form for anerkendelse, der er afgørende for menneskets evne til at se sig selv som et værdigt medlem af et samfund, der er i stand til at handle med frihed og autonomi (Honneth, 2006, s. 146). Som udgangspunkt har alle mennesker en fundamental ret til anerkendelse ud fra deres eksistens som levende, tænkende individer. Det er kun ud fra en generaliseret andens normative perspektiv, at vi lærer at anerkende andre medlemmer af praksisfællesskabet, hvor rettigheder og respekt for opretholdelsen af dem, er en form for anerkendelse, der er knyttet til vores status som autonome, rettighedsbærende individer (Honneth, 2006, s. 147). I den retslige sfære omhandler former for ringeagt de erfaringer af nedværdigelse, der kan påvirke individets moralske selvrespekt, såsom i tilfælde hvor individer får frataget deres rettigheder, eller på anden vis bliver udelukket, således at de ikke er i stand til at deltage som fuldbyrdede medlemmer af et givent fællesskab (Honneth, 2006, s. 177). I SoD skabes karakterer med grundlæggende de samme

rettigheder, dog med individuelle startpunkter alt efter den valgte "faction" og "race". Det er gennem handlinger i spillet, at spillerne optjener flere rettigheder, blandt andet gennem deltagelse i spillets aktiviteter. Eksempelvis er der til nogle spilaktiviteter et minimum level krav, som spillere skal opnå for at have ret til at deltage i de pågældende spilaktiviteter. Her er der tale om rettigheder, der gives af spillet til spillere som belønning for udførte handlinger. Vi har en hypotese om, at toxicity forekommer, når andre spillere opstiller kriterier for, hvad en spiller er berettiget til at deltage i. Det er netop igennem de selv samme typer af handlinger, dog med mere præcise kriterier for hvad en spiller skal have opnået, der resulterer i at rettigheder fratages. Eksempelvis kan en spiller blive nægtet adgang hvis deres akkumulering af gaming kapital ikke lever op til andre spilleres kriterier for, hvad der er nødvendigt for at deltage, på trods af deres level, hvor spillet fortæller spilleren, at de er berettiget til at deltage.

Det tredje anerkendelsesmønster tydeliggøres med den *sociale værdsættelse*, der refererer til anerkendelse af individets unikke evner og bidrag til det samfund, som de er en del af (Honneth, 2006, s. 163). Social værdsættelse er knyttet til vores evne til at se os selv som værdifulde medlemmer, der er i stand til at bidrage på meningsfulde måder, og derved have muligheden for at opnå en form for selvrealisering. Med social nedværdigelse medfører det, at man ikke har mulighed for personlig selvværdsættelse, som resulterer i at individet ikke er i stand til at forstå sig selv som én, der værdsættes for sine karakteristiske egenskaber og muligheder (Honneth, 2006, s. 178).
I tilfælde af at en spiller får frataget deres rettigheder, fordi de anses for "ikke at være gode nok", "ikke forberedt nok" eller på anden måde subjektivt "uønsket", kan det resultere i en lav selvværdsættelse, da de derved føler, at de ikke er i stand til at bidrage som værdifulde medlemmer af praksisfællesskabet. Det er naturligt for individer i SoD at opsøge måder, hvorpå de kan socialisere og opbygge social kapital gennem gensidige forhold med bridging og bonding (jf. afsnit 5.2). Jo flere adgangskriterier der pålægges medlemmer af praksisfællesskabet, jo sværere bliver det at opbygge gaming kapital, da newcomers til praksisfællesskabet ikke ved hvordan man deltager i praksisserne omkring paratekst, der kan bevise deres værd over for sine medspillere.

Det er i forbindelse med disse former for skamfølelse og fratagelse af rettigheder, at ringeagtserfaringen bliver motivationen, der udløser en kamp om anerkendelse (Honneth, 2006, s. 184). Disse tre sfærer af anerkendelse er gensidigt afhængige og har alle en afgørende påvirkning af individers eksistensgrundlag, forhold til sig selv, og ambitioner om at opnå selvrealisering i et praksisfællesskab.

De hjælper med at opbygge og opretholde en positiv selvforståelse og giver individet mulighed for at udvikle og udtrykke sine unikke evner og potentialer, der gør dem til reelle medlemmer af fællesskabet (Honneth, 2006, s. 183). I konteksten af SoD, muliggøres det med denne anerkendelsesteori at udforske den normative adfærd i online-fællesskabet, hvor vi er i stand til at identificere spilleres selvtillid, selvværd og selvagtelse. Man kan her stille spørgsmål til, om medlemmer af det sociale samfund i WoW anerkendes for deres bidrag til fællesskabet, om deres rettigheder bliver frataget, og hvordan nedværdigelse som medlem, kommer til udtryk i kommunikationssituationerne mellem spillere. Vi vil desuden anvende anerkendelsesteori til at vurdere, hvordan medlemmer af et praksisfællesskab i spillet opnår selvrealisering gennem deres adfærd, hvor anerkendelse fra spillets design og andre medlemmer af praksisfællesskabet har afgørende betydning. Spillet anerkender spilleres præstationer ved at belønne dem alt efter den aktivitet, der udføres. Spillere anerkender derimod hinanden ud fra, hvad de har opnået i spillet, som set ud fra let tilgængelig information, der kan findes med paratekst. Her eksisterer der en afvigelse mellem spillets anerkendelse og spillernes anerkendelse, hvor spillet siger at den enkelte spiller er klar til at deltage, imens praksisfællesskabet siger noget andet.

6. Analyse

Dette kapitel omfatter analyser af hændelser, vi har oplevet, som fremgår i vores autoetnografiske datamateriale. Analysen er opdelt i fire dele, som er følgende:

1. Fra level 1 til level 40 og parateksterne derimellem
2. De seks filtre for forberedelse
3. Første raid: med PUGs i Gnomeregan
4. Andet raid: med PUGs i Sunken Temple

Gennem analysen inddrages teori, når vi vurderer, at de gør sig relevante og bidrager til at forklare, belyse samt analysere på hændelser, som kan bidrage til besvarelsen af vores problemformulering. Da CoP-rammeværket er en central del af vores undersøgelse, har vi valgt i nedenstående afsnit at udlægge, hvordan vi vurderer, at World of Warcraft (WoW) i sig selv er et praksisfællesskab, samt til således at afgrænse vores genstandsfelt, World of Warcraft Classic: Season of Discovery (SoD), til et mindre praksisfællesskab i WoW og rammesætte dette.

6.1 Community of practice i WoW

Vi har alle tre erfaring med WoW, som, vi mener, i sig selv er et praksisfællesskab, da det omfatter et distinktivt domæne af viden, færdigheder og praksisser, der relaterer sig til spillets verden, dets mechanics og fortælling. Endvidere er der i WoW et alsidigt fællesskab af spillere, som deler fælles interesser, oplevelser og mål relateret til spillet, og der er i spillet en bred vifte af praksisser, som spillere engagerer sig med i deres spiloplevelser. Vi er derfor alle en del af dette praksisfællesskab, men vores erfaringer med WoW er forskellige. Anders har eksempelvis deltaget i guilds over længere perioder, hvor personer samledes omkring fælles mål og praksisser med fokus på læring i forhold til at forbedre sin præstation (jf. Anders, bilag 2.5). Mikkel har både deltaget i raiding-grupper og en vennegruppe, som spillede WoW, hvor personerne samledes omkring raiding og socialitet med fokus på deres delte interesse (jf. Mikkel, bilag 2.7). Laura har deltaget i en vennegruppe, som spillede WoW Retail, hvor samlingspunkterne var en delt interesse i spillet samt ønske om at lære og opleve det sammen (jf. Laura, bilag 2.6). WoW er et stort spil, og derfor vil vi argumentere for, at der inden for dette praksisfællesskab findes mindre praksisfællesskaber, som har deres egne formål og praksisser. Vi har dermed alle været medlemmer af forskellige praksisfællesskaber udover det, der udgøres af WoW-spillere, som vi har deltaget i og haft et tilhørsforhold til. I forbindelse med vores forskning har vi valgt at træde ind i et emergerende praksisfællesskab i SoD, hvor der er andre ting på spil, end hvad Mikkel og Laura har været vant til fra tidligere erfaringer med praksisfællesskaber i WoW (afsnit 4.1.3, figur 35).

Med udgangspunkt i Wenger (1999) har vi valgt at se på domænet raiding, herunder at klare raids, hvor vi vil belyse både *meaning* og *identity* i forbindelse med dette. Domænet er det, som et praksisfællesskab samles om - det som har betydning. Praksissen vi undersøger er, hvad der bliver gjort i forbindelse med raiding; hvordan man lærer raiding, organisering og eksekvering af raids samt evaluering efter raids. Vi har derfor valgt at afgrænse os til at undersøge praksisfællesskabet; SoD-spillere, der vælger at udføre raids med PUGs. For at deltage samt få indsigt i dette praksisfællesskab, har vi arbejdet autoetnografisk gennem deltagelse i det, som Wenger (1999) kalder events.

6.2 Fra level 1 til level 40 og paratekstерne derimellem

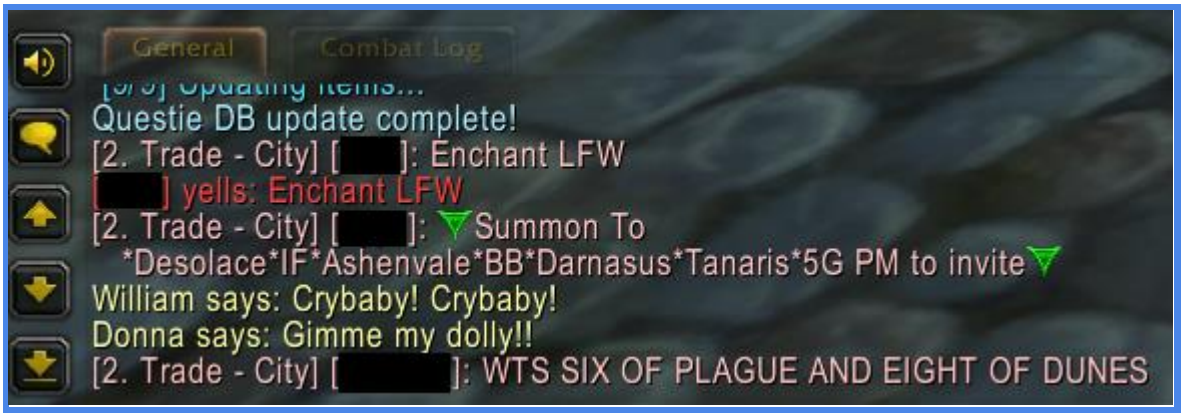
Analysen starter med en gennemgang af de paratekster, der gør sig relevante i løbet af vores indtræden i praksisfællesskabet. Før vi kan deltage i et PUG raid, er det nødvendigt at stige i level fra 1 til 40,

som en form for initieringsritual, hvor vi lærer at spille spillet og derved optjener gaming kapital. Denne proces tillader os at identificere hinandens erfaringsniveauer, i vores samarbejde om at lære praksisfællesskabets normer og værdier.

6.2.1 Events (Leveling)

Events er inden for et praksisfællesskab, de typer af aktiviteter fællesskabet har behov for at udføre, som er nødvendige for at kunne legitimere fællesskabets eksistens. Disse aktiviteter kan være vidt forskellige i konteksten af WoW, men vil ofte pege spillerne i retningen af den identitet, de gerne vil opbygge i løbet af spilletiden (Wenger, 2000). WoW er designet med den idé, at spillere igennem aktiviteter som kampe, quests, og dungeons, skal gennemgå en periode i spilletiden, hvor spilleren stiger i levels og får erfaring i form af experience points (jf. afsnit 3.2). Her vil vi fremhæve participation, der fremstår som den ene halvdel af meningsdannelsesprocessen (Wenger, 1999, s. 54). I SoD raiding fællesskabet er der et fælles mål om at klare raids, hvilket ligger til grund for spillernes engagement og participation i aktiviteten. For at opnå dette mål er kommunikation, koordinering og samarbejde centralt, som tager udgangspunkt i fællesskabets samling af reifikationer, såsom guides, strategier, addons osv. Dette fællesskab har dermed en klar joint enterprise, mutual engagement mellem medlemmerne og et shared repertoire af ressourcer og praksisser, som bidrager til legitimeringen af dets eksistens. Desuden giver eksistensen af dette praksisfællesskab spillere mulighed for at opleve raids uden at skulle forpligte sig til et guild, som vi mener også er et praksisfællesskab indenfor WoW, og dermed har indflydelse på spillets sociale dynamikker og tilgængelighed i forhold til raiding. Før vi som WoW-spillere er i stand til at deltage i de events kaldet raids, er vi altså nødt til at tage del i det spillemæssigt globale event og initieringsritual som alle spillere skal deltage i, kaldet 'leveling'.

I SoD ses det, at spillere ofte anvender forkortelser, ligesom selve spillets titel også er forkortet, eller bruger bestemte termer, som har bestemte betydninger i spillet. Som udefrakommende kan det virke som kodesprog, når der eksempelvis står følgende i trade-chatten:



Figur 40: Trade-chattens kodesprog (bilag 1.40).

Ovenstående beskeder kan oversættes til følgende udsagn:

Besked	**Oversættelse (engelsk)**	**Oversættelse (dansk)**
Enchant LFW	Enchanter looking for work	Fortryller leder efter arbejde
Summon To *Desolace*IF*Ash-envale*BB*Dar-nasus*Tanaris*5G PM to invite	Summon to Desolace, Iron-forge, Ashenvale, Booty Bay, Darnassus or Tanaris for 5 gold, private message to in-vite	Tilkaldelse til Desolace, Iron-forge, Ashenvale, Booty Bay, Darnassus eller Tanaris for 5 guld, privatbesked for invita-tion
WTS SIX OF PLAGUE AND EIGHT OF DUNES	Want to sell Six of Plagues [item] and Eight of Dunes [item]	Ønsker at sælge genstanden Six of Plagues og genstanden Eight of Dunes

Figur 41: Oversættelse af udsagn fra trade chat (bilag 1.41).

For at opnå viden om sprogbrugen i SoD kræver det for det første, at vi opnår erfaring med at spille spillet, da det er herigennem, at vi primært støder på forkortelser og bestemte termer. For det andet kræver det, at vi er i stand til at afkode beskeder, som ovenfor, enten ved at tænke sig til det, slå betydningerne op eller spørge andre. I takt med at ens viden om sprogbrugen i WoW stiger, kan vi begynde at anvende det i vores spillen, hvor det eksempelvis kan bidrage til mere effektiv kommunikation med andre spillere generelt eller i gruppeaktiviteter. Det bidrager endvidere til, at vi begynder

at kunne navigere rundt i WoW mere effektivt og deltage i interaktioner, hvor vi før ikke forstod, hvad der blev kommunikeret. Eksempelvis sagde Anders "Cath", da vi var i "Scarlet Monastery", hvilket er den gængse betegnelse for "Cathedral" (en dungeon i området Scarlet Monastery), hvilket kan ses i måden, hvorpå det ofte anvendes i chatten, som følgende viser to eksempler på:

Figur 42: Forkortelser som del af praksissen at finde medlemmer (bilag 42).

Viden om og brug af WoW-lingo, vil vi argumentere for, er gaming kapital, da det er viden, som spillere akkumulerer og kan anvende i spillet til at forbedre deres spiloplevelse samt etablere social status i WoW-fællesskabet, herunder også i de mindre fællesskaber i WoW. I relation til CoP-rammeværket kan WoW-lingo ses som et boundary object, da det er et fælles sprog, som spillerne kan anvende til at kommunikere med hinanden på tværs af grupper og fællesskaber i spillet, og samtidig kan muliggøre mere effektiv koordinering i gruppeaktiviteter. Det kan i chatten i spillet tydeligt ses, hvordan der er en kollektiv forventning om, at spillere kender til WoW-lingo, og følgende er et eksempel på en interaktion, hvor Anders havde denne forventning til en tilfældig spiller, der spurgte ham om han kunne lave en portal til at rejse til en storby, en færdighed som kun er tilgængelig for mages:

[Party] Xol: sw or if?

[Discord] Mikkel: Hvad betyder det, du skrev til ham?

[Discord] Anders: Stormwind or Ironforge.

[Discord] Mikkel: Nårh.

[Party] [redacted]: if pls

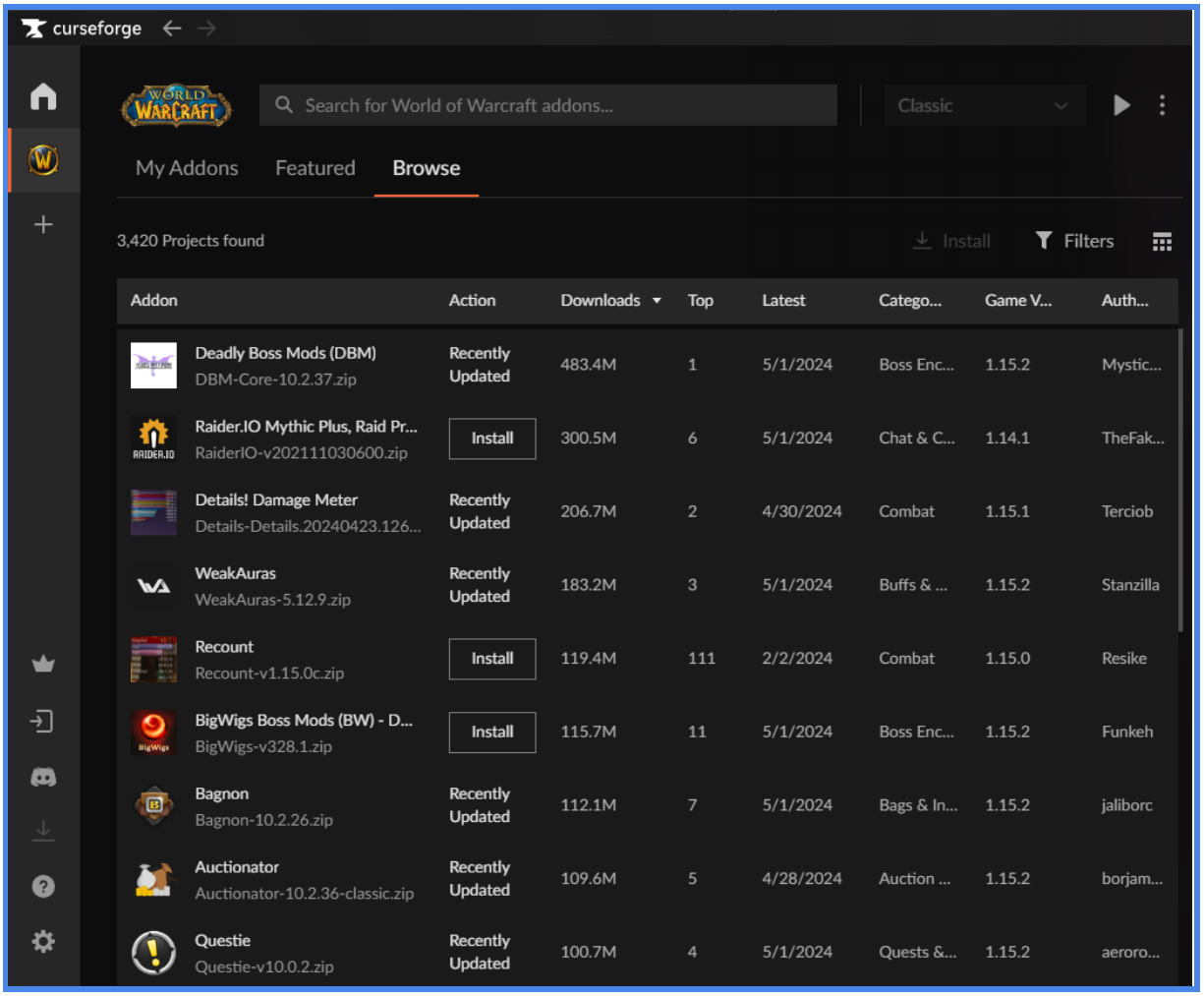
Xol laver en portal til Ironforge.

[Party] [redacted]: ty alot

Spilleren levede op til Anders' forventninger og forstod, at Anders mente "Stormwind eller Ironforge", og denne spiller besad dermed viden om WoW-lingo, som gjorde interaktionen mere effektiv, og at spilleren fik adgang til den ressource (portal til Ironforge), som de ønskede. Social kapital gør sig derfor også relevant i forbindelse med WoW-lingo, da brugen af denne kan bidrage til opbyggelsen af social kapital gennem interaktioner, formning af alliancer, deltagelse i guilds eller PUGs samt gruppeaktiviteter, som WoW-lingo er en central del af, da det er indlejret i måden, spillere i WoW kommunikerer på. WoW-lingo er dermed en social kode, som er medvirkende til at styrke fællesskabets identitet og skelne mellem insiders og outsiders.

6.2.2 Paratekst - Details!, Questie og Wowhead

Sideløbende med spillets mange termer og forkortelser, findes addons som et af de største boundary objects i spillet, som nye spillere introduceres for i løbet af interaktionerne med andre spillere. I linsen af CoP-rammeværket er addons et af de artefakter, der er reifikationer, som skabes af spilfællesskabet i udviklingen af dets selvforståelse (Wenger, 2000, p. 232). Addons er spillerskabte kodepakker, der udvider, ændrer eller erstatter WoW's oprindelige UI, og tillader spillere at personalisere deres oplevelse efter forskellige grader af behov, som altid medfører funktionelle og visuelle ændringer. Med addons kan man derfor forandre den måde spillere interagerer med spillet og hinanden på. Da addons integreres i spillet, og tilgås imens man spiller, betegnes disse som peritekst.



Figur 43: CurseForge-appens “Browse”-sektion, hvor addons sorteres efter antal downloads (bilag 1.43).

I løbet af vores spilletid bruger vi en app udviklet af CurseForge til at installere og opdatere de addons, vi kommer til at bruge i løbet af spilletiden, set i figur 43. CurseForge-appen kan findes på www.curseforge.com (CurseForge, u.å.) og benyttes af udviklere til at dele deres addons til spilfællesskaber, der derved samler og kategoriserer addons efter forskellige parametre, som eksempelvis antal downloads eller formål i konteksten af spillet.

Vores holdning til brugen af addons var i starten af leveling-processen forskellig, da vi hver især havde forskellige behov.

Anders	Mikkel	Laura
Fra start: Details! Damage Meter Questie WeaponSwingTimer Auctionator Bagnon LFG Group Bulletin Board Weakauras Deadly Boss Mod (DBM) TacoTip (Gearscore) Nova World Buffs AtlasLootClassic ItemRack TrinketMenu Leatrix Postal Portal Mage OmniCC Fishing Buddy Spy Classic Bartender Elvui Leatrix MikScrollingBattleText Threat Plates MaxCam Extended Character Stats Disenchanter Killtrack Ranker TradeSkillMaster What's Training Mage Book Tracker	**Fra start:** Details! Damage Meter Questie WeaponSwingTimer Auctionator Bagnon LFG Group Bulletin Board RareScanner TomTom VoiceOver Classic	**Fra start:** Ingen
Senere tilføjet: RatingBuster Classic	**Senere tilføjet:** PallyPower	**Senere tilføjet:** Questie Weakauras

Figur 44: Tabel over vores addons, før vi startede, samt senere tilføjet undervejs (bilag 1.44).

I figur 44 ses den fulde liste af addons, vi startede leveling-processen med, og undervejs opdaterede. Laura plejer ikke at spille med addons, og vil derfor ikke gøre det, medmindre der opstår behov for det i løbet af spilletiden.

Add-ons og mods er noget, som jeg aldrig har interesseret mig for og derfor aldrig prøvet at bruge i nogle af de spil, jeg gennem min levetid har spillet. Den eneste add-on, som jeg har set blive brugt i World of Warcraft Retail er en DPS-måler, som min kæreste brugte til at se vores DPS, men det var ærligt ikke noget, som jeg personligt tænkte en helt masse over, fordi jeg ikke så den store mening med det. (Laura, 2.6)

Mikkel har kendskab til addons, men bruger for det meste kun "quality of life"-addons, der gør spillet mere behageligt for ham at spille, uden nødvendigvis at ændre på spillets oprindelige UI, eller give informationer om andre spillere. Den eneste undtagelse er "Details! Damage Meter" (Details!), som Mikkel har brugt i både WoW Retail og WoW Classic. Det addon tillader spilleren at få information om deres egen damage og healing, såvel som andre spilleres, baseret på data fra spillets combat log. Da alle spillere medregnes i spillets combat log, bliver alle spillere også vist i Details!, også hvis de ikke har den addon.

Figur 45: Details! Damage Meter's rangering af Anders, Mikkel og Laura baseret på damage gjort i en kamp. Der vises total mængde damage gjort, DPS og procent damage (bilag 1.45).

Disse tal aggregeres også til "damage per second" (DPS) eller "healing per second" (HPS), og rangerer spillerne i det gældende combat efter højeste tal (jf. figur 45). Mikkel fortæller selv, at han bruger det til at blive bedre til at spille sin class:

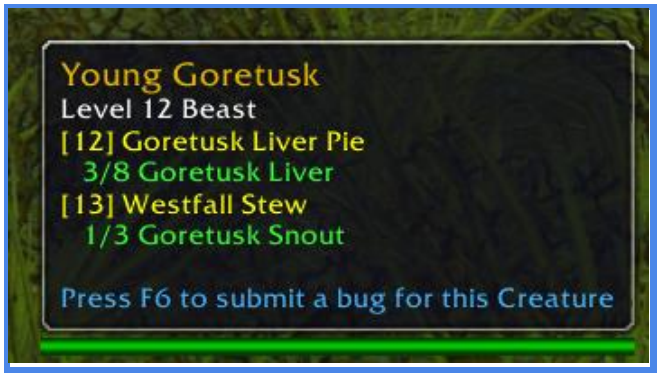
Jeg bruger det til at forbedre min egen indsats, og så jeg kan theorycraft med kombinationer af skills, se hvad der udgør størstedelen af mine skade eller healing. (...) Det giver mig en idé om, om jeg gør noget rigtigt eller forkert i combat. (Bilag 2.8)

Både Anders og Mikkel havde Details! installeret før de startede leveling-processen, og mere om den addon vil uddybes i analysedel 4 (jf. afsnit 6.5.3) om, hvordan brugen af denne peritekst influerede Mikkels anskuelse og udførsel af sin egen indsats såvel som anskuelse af andres indsats i raids, efter tilvænning af at deltage i raiding.
Anders har også erfaring med en lang række af andre addons til forskellige formål, både i løbet af leveling-processen i questing, men også til formål baseret på andre aktiviteter, der kan opstå undervejs, som eksempelvis PvP, eller trading. Anders' addons er både quality of life-addons der gør spilletiden mere behagelig, samt addons der præsenterer information i spillet på måder der gør det nemmere at tage visse beslutninger inden for forskellige kontekster, i interaktion med andre spillere. Heriblandt prioriterer Anders at have mere combat-orienterede addons, der giver visse fordele i situationer hvor PvP bliver enten nødvendigt eller uundgåeligt. I forbindelse med vores valg af addons ville vi ikke tvinge hinanden til at bruge bestemte addons, da vi hver især vælger at spille spillet på vores egen måde, ligesom vi ville tilgå andre versioner af WoW.

I et komplekst spil som WoW, er quests en primær del af spiloplevelsen (jf. afsnit 3.2). Yderligere fokuserer SoD ofte på udforskning og opdagelse af verden, hvor Questie er en stor hjælp til dette. Questie er et populært addon, der viser oplysninger om quests på spillerens world map, minimap, og tooltip (TheCrux_BB, 2019). Med dette addon ændres oplevelsen af quests og deres sværhedsgrad markant, da det gør det meget lettere at finde quests og løse dem. Questie hjælper spilleren ved at fortælle præcis, hvad spilleren skal samle op, og hvor spilleren kan finde samt aflevere det. Spillere med Questie installeret behøver med andre ord dermed i de fleste tilfælde ikke at læse quest-beskrivelse og -kriterier længere, som er en del af spillets oprindelige design, medmindre man spiller for at opleve spillets narrative elementer.

Figur 46: Hvordan Questie påvirker spillets world map (TheCrux_BB, 2019) (bilag 1.46).

Som det kan ses i figur 46, kan man med Questie se ikoner på kortet, der hver især repræsenterer forskellige ting i forbindelse med at klare quests i de anviste områder. Udråbstegn betyder at spillere kan få en ny quest, imens spørgsmålstegn indikerer at en quest er klar til at blive færdiggjort og kan indleveres for en belønning. Sværd markerer NPC'er, som spilleren kan kæmpe imod for at færdiggøre en quest, imens forstørrelsesglas betyder at spilleren blot skal undersøge eller opdage et sted i området. Tandhjul indikerer, at spilleren skal interagere med noget i verdenen, imens de brune sække betyder at spilleren skal samle noget op eller købe det af en NPC for at kunne fortsætte. Hvis spilleren eksempelvis bevæger sin markør hen over et udråbstegn, vil en liste af quests fremgå i spillerens UI, der viser hvem der tilbyder questen, hvad questen hedder, og hvilket level man skal være i for at kunne acceptere den. Det samme vises også for spørgsmålstegn.



Figur 47: Hvordan Questie påvirker spillets tooltip (TheCrux_BB, 2019) (bilag 1.47).

I spillets tooltip kan man se, hvordan nye quests påvirker informationen, da de NPC'er man bevæger markøren hen over nu vil vise, hvilken relevans det har for spillerens nuværende quests. I figur 47 kan man se en spiller, der bevæger sin markør hen over en NPC med navnet "Young Goretusk", hvor spilleren skal bruge to forskellige items til to forskellige quests, som kun kan fås ved at slå den ihjel og derefter indsamle loot fra den. Med dette tillader Questie at spillerne kan følge deres fremskridt i forbindelse med både deres egne quests, og de quests de har til fælles med sin gruppe. Det er meget typisk i interaktioner med andre spillere, at der bliver udsendt automatiserede beskeder fra Questie i spillets party chat, der fremhæver hvor langt en spiller er med en quest.

Under leveling-processen var der momenter, hvor Laura bare fulgte efter Anders og Mikkel, men egentlig ikke vidste, hvor vi skulle hen:

[Discord] Anders: Vi skal over på den anden side af den her flod her.
[Discord] Mikkel: Har du også Questie?
[Discord] Anders: Ja.
[Discord] Mikkel: Okay.

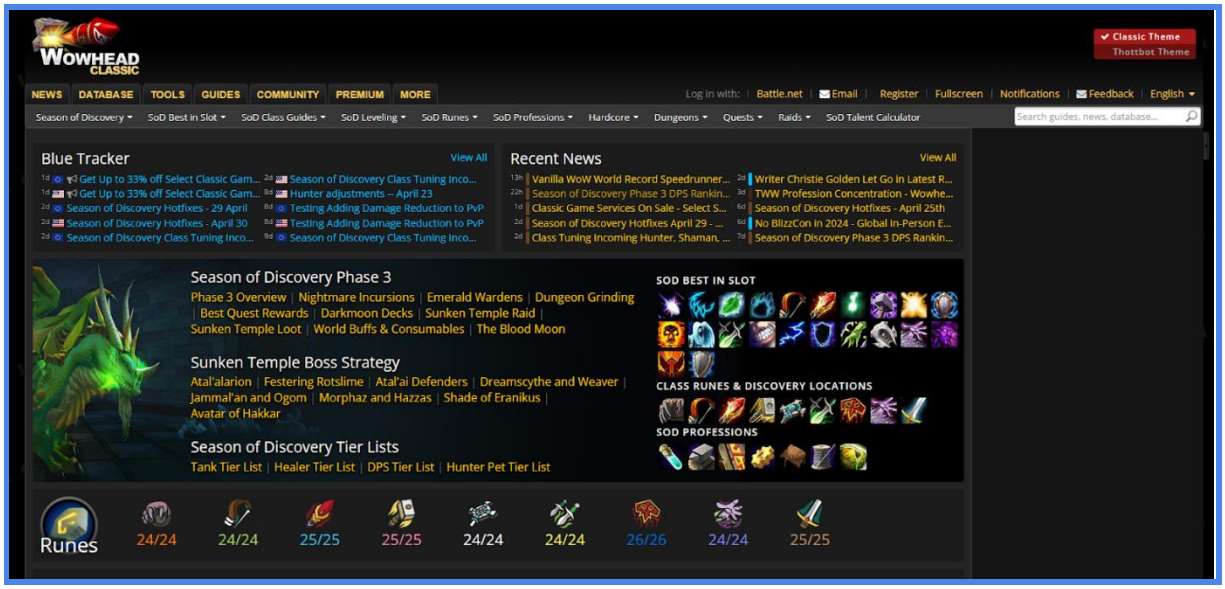
Som nævnt tidligere gør Questie, at man eksempelvis kan se, hvor man skal indlevere quests, på ens kort, men denne information manglede Laura. Hun ville i ovenstående situation have kunnet læse sig frem til det i quest-beskrivelsen, men taget i betragtning af, at vi var i et område med høj PvP-aktivitet, ville det have været for risikabelt, da et øjebliks uopmærksomhed i "Stranglethorn Vale" kan resultere i ens død. Anders' og Mikkels brug af Questie førte også til en masse samtaler, hvor mange ting kun var indforståede mellem Anders og Mikkel, fordi Laura ikke havde adgang til den samme viden, hvilket følgende er et eksempel på:

[Discord] Anders: Skal vi lige ned og have de quests, der er nede ved Mr. Nesingwary?
[Discord] Mikkel: [åbner sit map] Ja, nårh ja det var det, han hed.

I ovenstående situation ville man vide, hvor "nede ved Mr. Nesingwary" er, hvis man enten har meget erfaring med WoW, eller hvis man har Questie. Questie er derfor et boundary object, da det skaber en fælles forståelse mellem spillere i WoW om blandt andet objectives og lokationer, og derudover bidrager det til facilitering af kommunikation og koordinering i udførelsen af questing sammen med andre.

I løbet af vores spilletid er det meget ofte nødvendigt for os at snakke sammen om, hvad vi skal gøre for at fortsætte i spillet. Når vi quester er addons som Questie en stor hjælp, men der kan opstå tidspunkter hvor vi ikke har et tydeligt nok hvad vi skal gøre, især på grund af de nye ting der er blevet tilføjet i SoD. Quests, runer, NPC'er osv. vil ikke være noget et addon som Questie kan hjælpe med lige i starten af en fase, men først senere hen. Dette er fordi Questie først skal opdateres til at indeholde de nyeste spilelementer, som sker i takt med at spillere finder quests samt runer i spilverdenen, og derefter rapporterer hvordan man udfører og indsamler dem til fællesskabet, og derigennem udviklerne af addons. Derudover er valg af talents, gear og runer endnu en form for boundary object, hvor der kan opstå tvivl omkring de valg man tager som spiller. I mange tilfælde kan man spørge spillere i spillet om hjælp, men i langt de fleste tilfælde, er det internettet vi spørger først. I virkeligheden er det der sker her en form for reifikation, den anden halvdel af meningsdannelsen, hvor vores oplevelse formes af tingsliggørelsen af fællesskabets oplevelser: "Any community of practice produces abstractions, tools, symbols, stories, terms, and concepts that reify something of that practice in a congealed form" (Wenger, 1999, s. 57, 59).

En af de mest populære artefakter, der fungerer som en kilde til information og informationsdeling, er hjemmesiden "Wowhead". Wowhead er en spildatabase skabt af fællesskabet og fungerer ved at kategorisere items, quests, professions, spells og meget mere, der er blevet datamined fra de spilopdateringer Blizzard Entertainment udgiver. Hjemmesiden tillader brugere at søge og sortere indhold for at finde den nødvendige information der kan tilfredsstille deres behov. Yderligere tillader hjemmesiden brugere at kommentere på databasens indhold, hvor eksempelvis quests og quest items ofte vil have en kommentar baseret på en bestemt oplevelse (Wowhead, u.å.-a). Igennem reifikationen af spillets praksis og produkter baseret på spillernes oplevelser, formes vores adfærd og oplevelse, når vi støder på boundary objects og interagerer med artefakter som det der findes på Wowhead.



Figur 48: Wowhead's startside (Wowhead, u.å.-b) (bilag 1.48).

For det praksisfællesskab, som vi undersøger i WoW, er Wowhead et glimrende eksempel på det paratekst spillere bliver ledt til med en Google-søgning når de søger efter hjælp til spillet, uden for spillet, hvilket fører til at vi betegner hjemmesider som Wowhead som epitekst. Her kan man analysere, at det er fællesskabets behov for information og fællesskabets lyst og passion omkring spillets information, der muliggør *connectivity* jf. CoP, hvor spillerne opfylder hinandens behov (Wenger, 2000). Som det kan ses i figur X, fremgår det af forsiden at man kan finde gear guides, class guides, talent guides, og vigtigst af alt i SoD, rune guides, hvor man kan finde information omkring de runer der er gemt i spillet af spillets udviklere. Runerne har vist sig at være meget vigtige for vores karakterer, da de ofte tillader at spille spillet på helt nye og interessante måder, eller giver rene numeriske fordele når det kommer til at præstere i spillets aktiviteter, hvilke Laura får belyst af andre raiders i afsnit 6.3.1.4. Af redskaber tilbyder Wowhead også en "talent calculator", der tillader brugere at opsætte deres talents og runer for hver class, og dele dem med hinanden, inden de opsætter dem inde i spillet. Dette tillader spillere at på forhånd af deres karakters opnåelse af alle tilgængelige talent points og runer i spillet, planlægge hvordan de ønsker at opbygge dem.

Når spillere vælger at samle og behandle store mængder af information i spillet, og sætter det i kontekst af spillets affordances, skabes spillets *meta*. Et spils meta anses som den generelt bedste og accepterede praksis i fællesskabet, hvor fokus er på at finde den mest optimale måde at præstere og 'vinde' i spillet gennem theorycrafting og akkumulering af gaming-kapital (jf. afsnit 5.2). Den bedste

praksis er ikke nødvendigvis den sjoveste, hvor det traditionelt er op til spiludviklerne hos Blizzard Entertainment at skabe de rette rammer og regler for spillet. Vores behov for information omkring spillet og dets normer og praksisser blev relativt hurtigt tydeliggjort i løbet af leveling-processen, hvor reifikation med Wowhead var en typisk måde at tilfredsstille disse behov. Vi havde hver især forskellige niveauer af erfaring, som betød at spillets boundary objects påvirkede os forskelligt med hensyn til forståelse og læring. Med hensyn til *membership* og *multimembership*, kan det siges vi deler medlemskab til praksisfællesskaber (Wenger, 1999), eksempelvis identiteten som universitetsstuderende og identiteten som spiller i diverse versioner af WoW. Mikkel og Laura havde mest af alt erfaring med nyere versioner af WoW, hvor deres erfaring i disse praksisfællesskaber ikke kan oversættes direkte til erfaring i det praksisfællesskab, der eksisterer i SoD. Anders havde derimod mest erfaring med den del af spillet, der klassificeres som WoW Classic, og havde også allerede erfaring med at spille SoD. Han har derfor væsentligt mere erfaring med hensyn til de praksisser, artefakter og boundary objects der eksisterer i SoD, hvor han anses som et fuldbyrdet medlem med gaming kapital i dette praksisfællesskab.

Brokering sker, når en aktør (broker) agerer som mediator mellem to forskellige praksisfællesskaber. Til fordel for meningsdannelsen af praksisfælleskabet for WoW, anses Anders' eksisterende erfaring og viden om spillet som en værdifuld informationskilde, hvor han er i stand til at agere som broker over for Mikkel og Laura i løbet af spilletiden. Rollen som broker opstår først og fremmest som en *boundary spanner* (Wenger, 2000), da det at lære at spille SoD er en boundary i sig selv. Dette fremkommer i spørgsmål omkring spillets indstillinger, hvor keybindings kan indstilles efter behov, eksempelvis hvor viden om "Target of Target"-funktionen er relevant at inddrage (jf. afsnit 3.3.1). Mere væsentligt fremkommer det i spørgsmål omkring spilversionens rammer og regler, da SoD specifikt introducerer Mikkel og Laura for spilmæssige elementer der er både gamle og nye, men som de aldrig har interageret med før. Den gamle verden og måde at interagere med andre spillere på er ikke noget de har prøvet før, da der ikke eksisterer systemer der sætter spillere med samme interesser sammen, som set med introduktionen af dungeon finder og raid finder i senere versioner af WoW (jf. Laura, bilag 2.9). Det er til dette, hvor der ofte stilles spørgsmål til forkortelser og måder at interagere med andre spillere på, som set i tidligere eksempel med brug af forkortelser i spillets trade chat (jf. afsnit 3.2). Det tager først og fremmest form gennem det personlige forhold, han har med Mikkel og Laura, og kan derfor siges at være en form for brokering med *pairs* (Wenger, 2000). Dette kommer eksempelvis til udtryk i momenter hvor Mikkel og Laura stiller spørgsmål til deres egen class og måde at

spille på, hvor der opstår tvivl om, hvad der er det rigtige at gøre til gavn for deres rejse under leveling-processen som event, og senere raids, som uddybes i det følgende afsnit. Fra starten af vores spilletid gjorde Anders det klart, at han ikke ville tvinge dem til at spille spillet på bestemte måder, men hellere hjælpe dem med at træffe deres egne valg, baseret på det de interesserer sig for, i konteksten af spillets aktiviteter, såfremt det stemmer overens med vores overordnede projektmæssige mål. Som broker fortæller han eksempelvis om de addons han har installeret (jf. afsnit 5.3), og om hans personlige erfaringer med deres classes og specializations i løbet af sin tid som medlem af dette praksisfællesskab (jf. Anders, bilag 2.5). Mikkel fortæller også, at han vælger at installere en addon, han initialt fravalgte, grundet Anders' anbefaling, hvilket også fremhæves i det følgende afsnit. Dette gør Anders, fordi han har en god forståelse af spillet og dets meta, selv fra synspunktet af de andre roller og classes, som ofte viser sig at være til gavn for både Mikkel og Laura.

6.3 De seks filtre for forberedelse

I dette kapitel vil vi gennemgå de typiske adgangskriterier, man som medlem af praksisfællesskabet skal tage stilling til for at kunne deltage i PUG raids i World of Warcraft Classic: Season of Discovery (SoD). Disse adgangskriterier er baseret på Anders' tidligere erfaring med praksisfællesskabet, hvor han gennem disse erfaringer af praksisserne, udlægger seks filtre for gruppedannelse, der eksisterer med henblik på at sortere medlemmer til og fra i interpersonelle interaktioner med en raid leader, vi kalder for "den sociale evalueringsproces".

6.3.1 Forberedelsen til Gnomeregan

Vignet 1 - Anders:

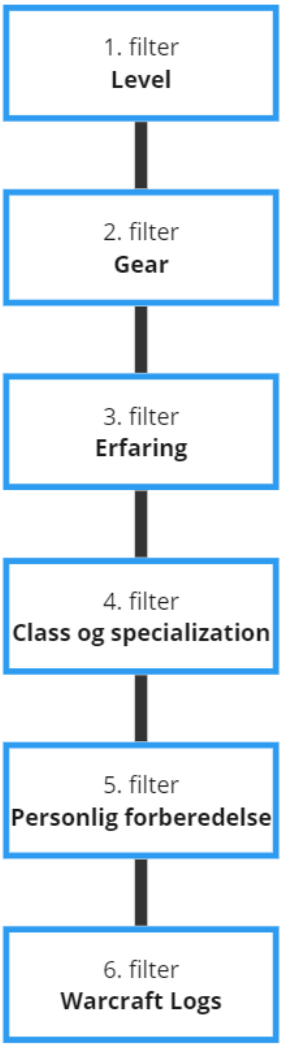
> Jeg kører håndfladen over den mørke plastik på bagsiden af min computerskærm, før jeg åbner min trofaste bærbare computer op. Jeg tænder den på knappen, som jeg har trykket på tusinde gange før, og den begynder at spinde den genkendelige lyd, når blæseren starter op. Tre gange før, har jeg været i Gnomeregan. Dette bliver min fjerde gang, så jeg har allerede en masse loot derfra, men jeg håber, at jeg får delene af Irradiated Garments-sættet, jeg i starten af fasen har læst om på Wowhead. Jeg tjekker min liste af addons i programmet Curseforge for at se, om nogle kan opdateres, da det er længe siden, at jeg har spillet på den her computer. 25 ud af mine 32 installerede addons kan opdateres, men jeg er for det meste kun interesseret i to; Deadly Boss Mods og Weakauras. Discord åbner automatisk op, når bærbaren er helt tændt, og jeg klikker på serveren "Mage Classic", hvor andre Mage-spillere theorycrafter, stiller spørgsmål og deler deres fund med hinanden. Jeg tjekker, om der er kommet nye informationer jeg kan bruge til at forberede mig til Gnomeregan. Ifølge

> brugerne på Discord-serveren, så laver Fire Mage mest DPS lige nu, det skriver jeg lige bag øret. Jeg har allerede de fleste af de consumables på listen i Discord-serveren, resten køber jeg i auktionshuset, og tager bagefter på min sædvanlige rute efter world buffs, som jeg altid bestræber mig på at gennemgå, før jeg skal i raid. Jeg ville aldrig kunne forbedre mine parses, hvis jeg ikke havde dem, og det tager næsten heller ingen tid at indsamle dem. Jeg åbner til sidst Warcraft Logs for at se, hvordan andre spillere spiller Fire Mage, hvis den virkelig er så stærk i denne update, og for at tjekke mine egne tidligere forsøg for mulige forbedringer. Det var nu egentlig ikke den specialization, jeg har lyst til at spille i øjeblikket, men hvis jeg vil forbedre mine parses, og have den største chance for at komme med i PUGs, skifter jeg fra Arcane Mage til Fire.

Når man skal starte med at raide i SoD, ændres det pågældende event til at omhandle raiding, og vil derfor også påvirke de interaktioner, vi har med andre spillere, og deres forventninger med hensyn til praksis. For mange bliver det at raide i SoD set som spillets end-game, da det er her de sværeste udfordringer i form af bosser og største belønninger i form af stærkt gear findes. Det er som regel eksistensen af raids som events, der motiverer spillere til at finde sammen i grupper som guilds eller pickup groups (PUGs), hvor det er nødvendigt at arbejde sammen. Når vi begynder vores søgning efter en raid-gruppe, er det nødvendigt at behandle det at raide som sit eget praksisfællesskab, der har eksisteret i næsten lige så lang tid som spillet selv, hvor fællesskabets praksis reificeres gennem paratekst fra de tidligere versioner af WoW. Her formes vores identitet som WoW-spillere yderligere, da det bliver nødvendigt for os at bruge det, vi har lært med identiteten som medlem af WoW-fællesskabet, til også at omfatte dét at være en "PUG-raider".

Spillet er som standard designet til at lede spillere i retningen af de forskellige dungeons og raids, når de opnår et tilstrækkeligt højt level. Dog er gruppedannelsesprocessen udelukkende styret af fællesskabsmedlemmerne, og for raiding mest af alt de spillere, der indgår under fællesskabets *leadership* (Wenger, 2000). Praksisfællesskabets hierarkiske opdeling er ikke altid tydelig, da alle spillere har mulighed for at indtræde i rollen som en PUG-raid leader, men dette er et valg der skal tages af personen. Det kræver altså, at spilleren selv finder lyst, behov samt evner til at lave og lede sin egen gruppe, som står i kontrast til de mere organiserede praksisfællesskaber, der findes i guilds. Erfarings- og kompetenceniveauet med hensyn til at lede raids er derfor også vidt forskelligt, da der opstilles færre krav, jo mindre organiseret gruppen er. Her kan oplevelsen variere markant, da en leders evner ikke altid kan identificeres på forhånd, medmindre man har tidligere erfaring med spilleren som leder.

I forbindelse med et praksisfællesskab er det naturligt, at der forekommer en form for åbne-/lukke-mekanisme, da et praksisfællesskab uden denne ikke ville kunne eksistere, fordi der dermed ingen insiders og outsiders ville være. Derudover er forhandling af ens position i fællesskabet også en del af et praksisfællesskab, hvor man undervejs i ens udvikling fra periferien til centrum af praksisfællesskabet kan støde på udfordringer eller barrierer i disse forhandlinger. For at vi kan deltage i et raid i SoD skal vi gennemgå en social evalueringsproces, hvor en leder af en raid-gruppe subjektivt vurderer vores værdi som potentielle medlemmer for gruppen. Dette gøres typisk gennem chat-systemet med whisper-funktionen, og ved brug af offentlige kanaler som trade chat-kanalen (jf. afsnit 3.2) *Boundary encounters* (Wenger, 1999, s. 112), mener vi blandt andet er den sociale evalueringsproces, der finder sted, når vi som raidere interagerer med en PUG-raid leader med henblik på deltagelse. I denne kontekst er typen et *one-on-one* boundary encounter, hvor der i en interpersonel forhandling med hinanden, skabes en fælles mening omkring potentiel deltagelse. Til dette formål benyttes Anders' refleksive autoetnografi i den følgende analyse omkring at deltage i PUG-raids (jf. Anders, bilag 2.1). Dette gøres for at belyse de praksisser, der eksisterer i den sociale evalueringsproces, som vi bliver nødt til at forstå for at kunne interagere med en raid leader på det samme sprog, som de benytter i gruppedannelsesprocessen, såvel som blive inviteret med i en PUG. Dette blev tidligt i det autoetnografiske arbejde anset af Anders som former for "filtre", som vist i figur 49, hvor det i konteksten af praksisfællesskaber er boundary objects, der eksisterer i et boundary encounter med en raid leader. Sagt med andre ord, bliver man filtreret fra, hvis man ikke kan leve op til de subjektive krav, en raid leader stiller, med gruppens succes in mente. Disse krav vil typisk indeholde en mening med hensyn til en eller flere af følgende seks filtre, der kan vælges at tage i brug af gruppens raid leader, som potentielle medlemmer derfor bliver nødt til at forholde sig til; (1) level, (2) gear, (3) erfaring, (4) class, specialization og runer (5) personlig forberedelse og (6) Warcraft Logs. Hvordan disse filtre manifesterer sig eller bliver reificeret i spillet, bliver uddybet i følgende afsnit om de seks filtre.



Figur 49: De seks filtre for en newcomer (bilag 1.49)

6.3.1.1 Det første Filter - Level

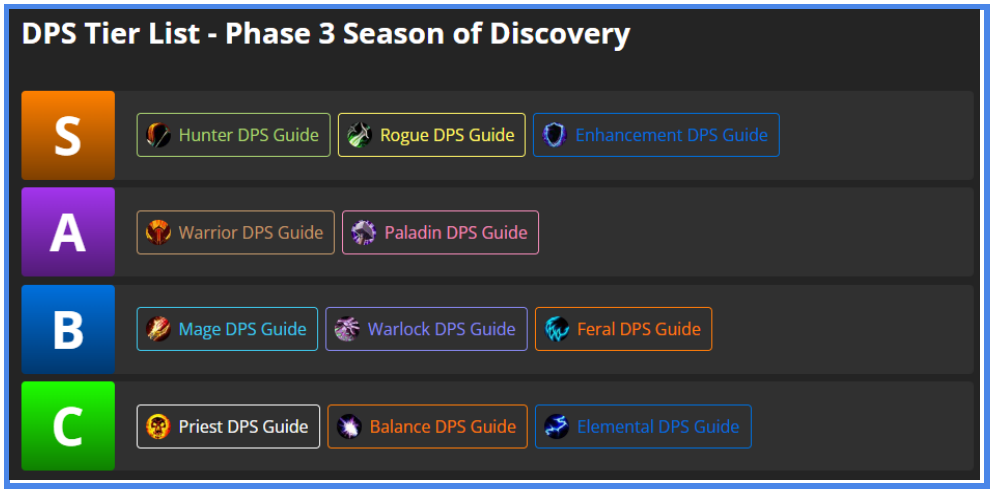
I enhver aktivitet eller event i spillet, om det så er en quest, dungeon eller raid, eksisterer der et krav om, at spilleren har opnået et bestemt level for at være i stand til at tage quests og overleve i spilmiljøet (jf. afsnit 3.2). I løbet af vores leveling-proces stemte dette overens med de quests, vi var i stand til at klare, og de zoner vi var højt nok level til at befinde os i, da det som regel er svært, hvis ikke umuligt, at overleve i en zone, der er designet til et væsentligt højere level, end hvad man selv er i. Målet for os i fase to var at nå i level 40 for at have en chance i "Gnomeregan"-raidet. Vores level fremgår i spillet for andre spillere gennem både karakterportrætter og tooltips, hvor en raid leader let kan se, om vi har det rette level. Derudover er det også en mulighed at benytte shift-klik funktionen på navne, der fremgår i chatten, hvor interaktionen finder sted (jf. afsnit 3.3.1).

6.3.1.2 Det andet Filter - Gear

For en raid leader er det normalt at benytte den indbyggede inspect-funktion, der tillader spillere at undersøge andre spilleres gear (jf. afsnit 3.3). Med dette kan man danne sig et hurtigt indtryk af spillernes umiddelbare styrke på baggrund af deres gear. Endnu bedre er det, hvis man har gaming kapital, i form af viden og erfaring, til at genkende de bedste items i spillet for den class og rolle, som er defineret af spilfællesskabets eksperter. Igennem sociale medier, som eksempelvis Discord, eksisterer der grupper med det formål at skabe *learning projects* (Wenger, 2000) omkring spillet. Eksempelvis benytter Anders en Discord-server kaldet "Mage Classic", hvor spillets bedste brokers for denne class findes (jf. Anders, bilag 2.10). Den form for brokering der finder sted, resulterer i, at denne Discord-server bliver til en *outpost*, med det formål at finde de bedste metoder til at spille mage (Wenger, 2000). Her bliver der blandt andet brugt redskaber til at foretage simulationer af hvilke items og hvilke gear-kombinationer, der giver de bedste resultater i forbindelse med raiding (jf. Anders, bilag 2.10). Ud fra disse simulationer muliggøres det at opstille det, der kaldes for "pre-BiS"- og "BiS"-lister af gear. En pre-BiS-liste er det gear, der er "best in slot", før spilleren har trådt fod i et raid. Items, der står på denne liste, er som regel dem, man kan finde i verdenen, i dungeons, eller laves gennem spillets crafting-system. BiS-listen er derimod det absolut bedste gear, man kan få i spillets nuværende fase, hvor items fra raids er inkluderet (jf. Anders, bilag 2.1).

Spillere kan benytte paratekst som hjemmesiden Wowhead (jf. afsnit 6.2.2), hvor brugergenereret indhold opstår på baggrund af den theorycrafting, der foregår blandt spillets outposts. Her vil spillets brokers eksempelvis vise resultaterne af de eksperimenter der er foretaget med de forskellige classes

og specializations, hvilket resulterer i viden om, hvad de bedste classes og specializations er på det pågældende tidspunkt, og hvordan de fungerer bedst i konteksten af et raid.



Figur 50: Rangering af DPS-specializations med tilhørende links til guides for, hvordan de bedst spilles, på Wowhead.com (Calamityhc, 2024).

Det er også på Wowhead, hvor spillere kan få adgang til paratekster om eksempelvis pre-BiS-lister, som viser, hvilket gear spillere med fordel kan tilegne sig for at fremstå mere egnede til raids, før de har prøvet dem.

Figur 51: Pre-BiS-liste for Fire Mage, fra (Anders, bilag 2.10) (bilag 1.51).

Ovenstående billede viser et eksempel på en pre-BiS-liste for Fire Mage til Gnomeregan i fase to. De items, der er listet ovenfor, er derfor items, man kan anskaffe uden for Gnomeregan som forberedelse dertil, hvilket var det, som Anders gjorde, forud for sin første gang i dette raid (Anders, bilag 2.10).

Før Warcraft Logs blev anvendt til at foretage en indledende vurdering af spillere, var "GearScore" den dominerende metode. Baseret på det usynlige item level, hver item har, kan GearScore samle værdien af spillernes gear, og aggregere det til et enkelt tal (jf. afsnit 3.2.1). TacoTip er et addon, som kan beregne items GearScore og vise disse i spillets tooltip (Kebabstorm, 2022).

Figur 52: TacoTip-addon benyttet af Xol til at se sin egen GearScore i sit tooltip (bilag 1.52).

I figur 52 kan man se tooltip, når TacoTip er installeret. Primært bruges dette addon til at synliggøre spilleres GearScore og talents, således at man kan danne sig en mening om en spiller, før man interpersonelt har interageret med dem. Det kan derfor ske, uden at spilleren, der bedømmes, har viden om det. Det primære problem opstår, når spillere gør det til en del af deres praksis ved gruppedannelser, hvor de kræver en minimum GearScore af potentielle medlemmer for at kunne deltage i events. En mere dybdegående analyse af gear fortæller sommetider en anden historie, da rarity og item level kun er en ledetråd til potentiel styrke, og ikke en fuldkommen repræsentation af den egentlige styrke. Her er det nødvendigt at se på de egentlige ændringer eller effekter, som gear medfører, da dette er, hvad der betyder mest i combat med en raid boss. Dette kan betyde at uncommon eller rare gear kan vise sig at være bedre end eksempelvis epic gear, som derfor ville give en lavere GearScore, selvom spilleren bliver stærkere. En ringeagtsform (jf. afsnit 5.5) i form af fratagelse af rettigheder og nedværdigelse grundet Mikkel og Lauras GearScore, vil blive uddybet i afsnit 6.4.2.

6.3.1.3 Det tredje Filter - Erfaring

Vignet 2 - <u>Laura</u>:

> Vi har i gruppen snakket en del omkring raiding, og hvordan det foregår, når man skal i raids. Derfor har jeg også gjort mig en del tanker omkring at skulle finde en PUG til Gnomeregan, hvilket har gjort mig lidt ængstelig, da jeg aldrig har prøvet at skulle finde en PUG i WoW: SoD. De gange jeg har prøvet at være i en raid foregik også i Retail, hvor man bare kan bruge 'group finder' til at få spillet til automatisk at forbinde sig selv med andre spillere, der også leder efter PUGs. Der var ikke nogle forventninger til mig om, at jeg havde consumables, buffs eller parses, og det er pludseligt et helt nyt spillermiljø for mig, selvom gameplaymæssigt minder SoD og Retail meget om hinanden. Desuden har jeg heller aldrig været i raids alene, da jeg oftest spiller sammen med andre, når jeg spiller WoW, hvor jeg som regel ikke står for at finde en gruppe, hvis vi havde brug for en. Så dét at skulle finde en gruppe, være alene og samtidig aldrig have prøvet Gnomeregan gør, at jeg føler mig en smule usikker i denne situation. Fordi jeg normalt er sammen med folk jeg kender, når jeg før i tiden har været i raids, har jeg ikke haft behov for at forberede mig til dem, da dem jeg er sammen med ofte ved det, vi behøver at vide om den pågældende raid. Men fordi jeg denne gang er alene, og på baggrund af de snakke vi har haft i gruppen, føler jeg en vis pligt til at forberede mig så godt som muligt inden Gnomeregan. Både fordi jeg ikke ønsker at spilde andres tid, men også fordi jeg ville have det dårligt med at være den i gruppen, som ødelægger det for andre og ikke har gjort sit bedste. Jeg er en person, som ikke ønsker at blive set negativt på af andre, selvom de er fremmede, og altid bestræber mig på at yde mit bedste. Derfor ville jeg have det rigtig dårligt med, hvis jeg gjorde noget forkert i Gnomeregan. Da jeg ikke har så meget erfaring med WoW, raiding og brug af addons, så er jeg også lidt bekymret for, om

> der overhovedet er nogen, som vil have mig med i deres PUG til Gnomeregan, selvom jeg ifølge Anders spiller en eftertragtet class som Healer Priest. Jeg søger efter raid-guides på Google og ser en video på YouTube om Gnomeregan, specifikt rettet imod min class, så jeg er sikker på, at det er information relevant for mig. Jeg samler alt den vigtigste information jeg finder i et dokument på min anden PC-skærm, så jeg altid har mine noter ved hånden, eller kan lave søgninger undervejs, hvis det bliver nødvendigt.

I starten af en fase i SoD er der typisk ikke krav til erfaring i forbindelse med et raid, da det er nyt for alle, og få har nået at tilegne sig erfaring med raidet. Når den pågældende fase har været i gang i et par uger, begynder der at blive stillet krav til erfaring:

> [1. General - Gnomeregan] [[redacted]]: Gnomer MS>OS wb+cons 6/6req checking logs w/ me last spot Healer!

Eksemplet ovenfor fra Laura, bilag 2.9, viser, hvordan beskeder fra raid leaders typisk så ud d. 26. marts 2024, som var første gang Laura og Mikkel forsøgte i Gnomeregan, hvilket var næsten to måneder efter fase to udkom d. 8. februar 2024, og hvor tredje fases begyndelse d. 4. april 2024 nærmede sig. "6/6req" i beskeden indikerer, at der er et krav om, at man skal have gennemført alle seks bosser i Gnomeregan før, hvis man vil deltage i deres PUG. Hvis man er en spiller, som aldrig har været i det raid og skriver til en raid leader, der eksplicit sætter krav til 6/6, kan man forvente enten at blive udspurgt om ens erfaring med raidet eller at blive ignoreret, fordi raid leader kan se med Warcraft Logs, om en spiller har logs fra raidet og dermed erfaring med det. Warcraft Logs uddybes i afsnit 6.3.1.6, det sjette filter. Det kan også identificeres i spillet gennem inspektion af en spillers gear, om den pågældende spiller har erfaring med gennemførelsen af et raid, hvis de eksempelvis har gear på, der kun droppes af raidets sidste boss. Et eksempel på sådant gear er ringen "Drakeclaw Band of the Harbinger", som er en belønning for udførelsen af en quest, der fås gennem et quest item, "Scapula of the Fallen Avatar", der dropper fra den sidste boss i Sunken Temple-raidet, "Avatar of Hakkar".

Figur 53: En spiller bruger inspect-funktionen på Laura og kan se, at hun har et item, der kun kan fås gennem udførelse af "Sunken Temple"-raidet (bilag 1.53).

Dog er dét, at en spiller ikke har gear på fra et raids sidste boss ikke ensbetydende med, at denne spiller ikke har erfaring med gennemførelsen af raidet, idet spilleren godt kan have gennemført det, men har været uheldig ikke at få loot fra raidets sidste boss. Men en spiller har gennem besiddelsen af gear som ovenstående mulighed for at blive anerkendt for at besidde gaming kapital i form af erfaring og viden, eksempelvis i situationer hvor en raid leader specifikt spørger ind til gear, som vi blandt andet oplevede i vores første forsøg på at komme i "Sunken Temple"-raidet, uddybet i afsnit 6.5.2.

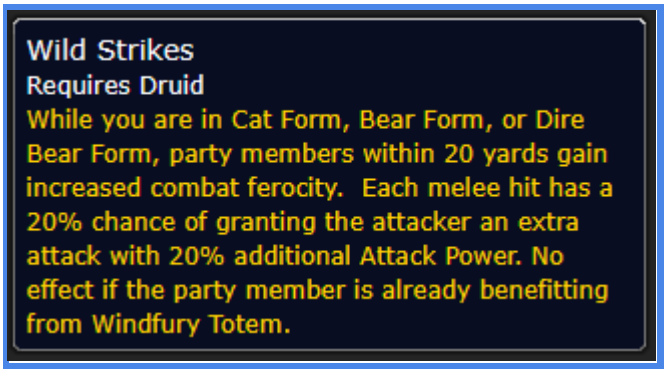
Hvis man ikke kan få førstehåndserfaring, så findes der måder online, man kan tilegne sig den gennem andres erfaringer, som er reificeret i paratekster. Hjemmesiden Wowhead indeholder eksempelvis raid-specifikke guides, som både omfatter generelle beskrivelser af raids men også dybdegående beskrivelser og tips til raid-bosser samt for hver class, hvor man kan læse sig frem til, hvad man selv

skal være opmærksom på i raidet. En anden måde at opnå andenhåndserfaring på er ved at bruge YouTube, hvor der kort efter hver fases start i SoD bliver lagt videoer op med spilgennemgange af det pågældende raid og guides til specifikke classes i forbindelse med raidet. Disse videoer kan dermed anvendes både til at lære raidet at kende i forhold til boss mechanics og rute, men også til at opnå viden om, hvor ens specifikke class og rolle skal placere sig i raidet, samt hvilke ansvar og opgaver, man har.

Der findes dermed måder, hvorpå spillere, der ikke umiddelbart har mulighed for at få adgang til raids ved blot at spille spillet, kan tilegne sig erfaring og viden, hvorigennem de kan akkumulerer gaming kapital, som kan bruges til at forbedre deres chancer for at få adgang til raids. Dog er der ingen garanti for, at denne form for gaming kapital bliver anerkendt og gør, at man har større chancer for at komme med i en PUG. Det er nemlig ikke sikkert, at man får chancen for at udvise sin gaming kapital over for en raid leader, medmindre denne spørger og ikke allerede har fravalgt en på grund af andre filtre, eksempelvis det fjerde filter: class, specialization og runer.

6.3.1.4. Det fjerde Filter - Class, specialization og runer

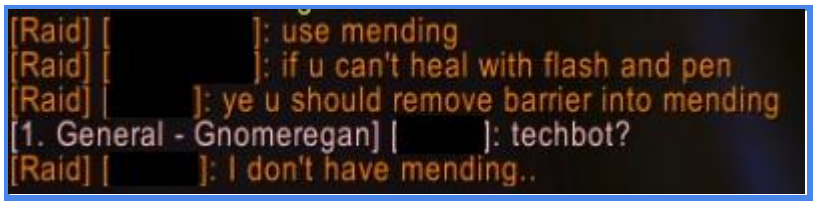
Fravælgelse på grund af sin specialization er relativt normalt, da det i sidste ende er gruppens raid leader, der bestemmer, hvem der lever op til de adgangskrav, der stilles. I takt med at forståelsen for spillet stiger efter udgivelsen af nyt indhold, vil der opstå en generel enighed i fællesskabet omkring, hvordan spillets meta ser ud. Spillets meta påvirker de boundary encounters, man har med en raid leader, da der på baggrund af disse bliver opstillet en række kriterier og forventninger, hvor personlige behov tilsidesættes for at styrke den pågældende raid leaders PUG som helhed. Mange af spillets specializations medbringer forskellige typer af unikke debuffs for modstandere eller buffs for medspillere, som ikke kan fås uden, at den specifikke specialization er til stede i raidet.



Figur 54: “Wild Strikes”-runen for feral druids (Wowhead, 2024a).

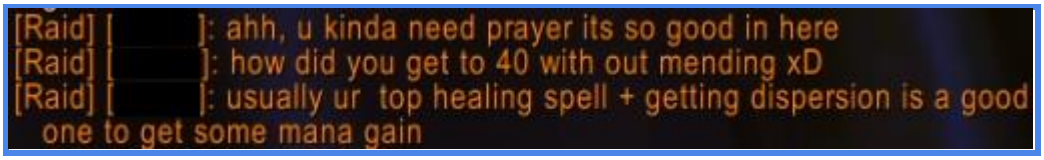
Et eksempel på en eftertragtet class i raids er druid med feral specialization, såfremt man har “Wild Strikes”-runen, udelukkende på grund af hvor meget deres tilstedeværelse gavner et raid, især hvis kompositionen i raidet har mange medlemmer med rollen som melee DPS. Som set i figur 54, er Wild Strikes et buff, der fungerer som en aura-effekt, der påvirker alle medlemmer i et party. Med dette buff til stede i raidet, er der med det samme større chance for, at raidet opnår succes, da mange melee classes er direkte afhængige af denne buff for at kunne yde deres bedste. Hvis man forestiller sig en feral druid, der søger efter en raid-gruppe, som ikke har denne rune eller blot vælger ikke at bruge den, er sandsynligheden for fravælgelse stor. Vi mener at der eksisterer et behov for at optimere raid-grupper og deres kompositioner, selv for PUGs og ikke kun guilds, hvor spillets meta har en afgørende betydning. Wild Strikes-runen er blot ét eksempel på hvor vigtige runer er i SoD. Ofte føles det som en nødvendighed eller et direkte krav at have en specifik rune, eller muligvis en bestemt kombination af runer, som angivet af spillets meta.

I løbet af vores spilletid, stødte Laura på netop sådan et boundary encounter, hvor det i hendes første Gnomeregan-raid blev påpeget, at hun skulle bruge “mending”, som refererer til runen “Rune of Mending”, der giver priests en “Prayer of Mending”-spell.



Figur 55: Laura får at vide, at hun skal bruge Prayer of Mending, fra (Laura, bilag 2.9) (bilag 1.55).

Laura havde på dette tidspunkt ikke indsamlet den rune, som giver Prayer of Mending, da hun ikke havde brugt paratekst omkring SoD-runer i leveling-processen og forberedelsen op til Gnomeregan. Ud fra interaktionen ovenfor tolker vi, at spillerne i interaktionen forventede, at hun havde den rune, netop fordi den er en del af spillets meta for hendes class og specialization. Spillerne forsøgte at komme med forbedringsforslag, men vi tolker, at de ikke overvejede, at Laura slet ikke havde runen, men gik ud fra, at hun blot havde glemt at bruge den eller skifte sin spell "Power Word: Barrier" ud med Prayer of Mending. Efter Lauras indrømmelse om, at hun ikke har Prayer of Mending, kommer der følgende svar:



Figur 56: Raiders' reaktion på, at Laura ikke har Prayer of Mending, fra (Laura, bilag 2.9) (bilag 1.56).

Én af spillerne i raid-gruppen forsøger at forklare vigtigheden af Prayer of Mending, og en anden spiller udtrykker, at det er overraskende, at Laura er i det højeste level uden at have en så vigtig healer priest-rune. Situationen ovenfor viser både en positiv og negativ vinkel på et boundary encounter, da der på den ene side bliver delt viden og perspektiver i forhold til runer og deres vigtighed i SoD, men på den anden side bliver Laura på grund af dette boundary encounter og hendes manglende runer kritiseret af en spiller fra det praksisfællesskab, som hun forsøger at blive en del af, fordi hun ikke har brugt paratekst til at anskaffe sig runen. Dog ses der i den negative vinkel af dette boundary encounter også en deling af viden og perspektiver, hvilket vi tolker er, at spilleren, som latterliggør Laura, har viden om vigtigheden af Prayer of Mending, og ud fra denne spillers perspektiv er det unormalt at komme i level 40 uden at have indsamlet runen. Ud fra Lauras perspektiv kan spillerens besked dermed anses som toxic adfærd i form af hån af hende, men ud fra et mere objektiv perspektiv kan beskeden også anses som blot et udtryk for, at dét at se en spiller i level 40 uden Prayer of Mending bryder med denne spillers perspektiv og forventninger. Situationen, som Laura oplevede, indikerer, at der er en social kode, hvor det forventes, at spillere har et ansvar om at anvende paratekster til at opbygge en karakter, der kan bidrage med værdi til resten af raid-gruppen, især når man når det højeste level og end-game content.

Ud fra dette kan man sige, at samspillet mellem spillernes individuelle identitet og den kollektive identitet (jf. Wenger, 1999) gradvist bliver reificeret i de sociale processer og praksisser, der normaliserer og accepterer adfærd, som anses som toxic af nogle, men ikke af andre. Dette bringer os til idéen om, at identitet i et praksisfællesskab er en *negotiated experience* hvor medlemmer opbygger deres identitet ud fra deltagelse, hvor individet selv og andre medlemmer tingsliggør "selvet" i hinanden (Wenger, 1999). Her handler det om at forstå de forskellige måder at agere på i interaktioner med andre mennesker, der er en del af praksisfællesskabet. Til dette kan man benytte dimensionerne for medlemmernes kompetencer, startende med *mutuality of engagement* (Wenger, 1999, s. 152). I ethvert praksisfællesskab opbygges der forventninger omkring, hvordan man bør interagere med hinanden og arbejde sammen. Målet for en raid leader er at skabe en gruppe, der har gode chancer for at være succesfulde i et raid, hvor man tydeligvis kan se, hvordan disse forventninger ikke stemmer overens med de valg, der blev foretaget i de to eksempler ovenover. Selvom det ikke var et specifikt adgangskrav for at kunne deltage i raidet, var det stadigvæk forventet at individuelle spillere forstår deres class, og hvordan den passer ind i gruppen, hvor en god forståelse af spillets meta kan være afgørende. Hvis man vil være en del af helheden af et praksisfællesskab med fokus på PUGs, som det der eksisterer i SoD, er det nødvendigt, at der opstår dette gensidige engagement med hensyn til personlige behov, såvel som gruppens behov. Derfor er det forventet at en feral druid har Wild Strikes-runen, ligesom at det er forventet, at Laura har Rune of Mending, netop fordi det gavner det praksisfællesskab, de forsøger at være en del af.

Det praksisfællesskab, som vi observerer her, fungerer på denne måde på grund af de investeringer spillere laver eller har lavet for at blive en del af det. *Accountability to an enterprise* omhandler netop disse investeringer, hvor identiteter opbygges ud fra den enkeltes perspektiv (Wenger, 1999, s. 152). Laura gjorde som sådan ikke noget forkert, men hendes perspektiv på verden stemte bare ikke overens med den anden spiller i dette eksempel, da de hver især har investeret forskelligt i spillet, der medfører en forskellighed i de valg, der tages som begyndende og erfarent medlem af et praksisfællesskab. Erfaring betyder netop en stor del i et MMORPGs, når det kommer til at lære praksis, og hvad der anses som normen blandt spillerne, som simpelthen kræver, at man spiller spillet over en længere periode. *Negotiability of a repertoire* beskriver denne proces, hvor et vedvarende engagement i en praksis medfører, at man er i stand til at tale det samme sprog, der tillader, at man kan deltage på samme bølgelængde som de andre medlemmer, og kan bruge det til sin egen fordel (Wenger, 1999, s. 153). Set fra den anden spillers perspektiv er det normaliseret at omtale praksissen 'at heale' ved

at referere til, at runer og addons er problemet. Her ville en uerfaren spiller for det første have meget svært ved at identificere dette, og for det andet umuligt være i stand til at foretage alle de rigtige valg, medmindre de bruger flere måneder til organisk at opbygge den nødvendige gaming kapital, der kræves af spillere for at kunne deltage. Det er netop her paratekst kommer ind i billedet. Ud fra ovenstående interaktion vurderer vi, at paratekst er en nødvendighed for at kunne forhandle sin plads blandt medlemmer af fællesskabet, når vi ser på medlemskab i dette praksisfællesskab ud fra følgende: "In sum, membership in a community of practice translates into an identity as a form of competence" (Wenger, 2000, s. 153).

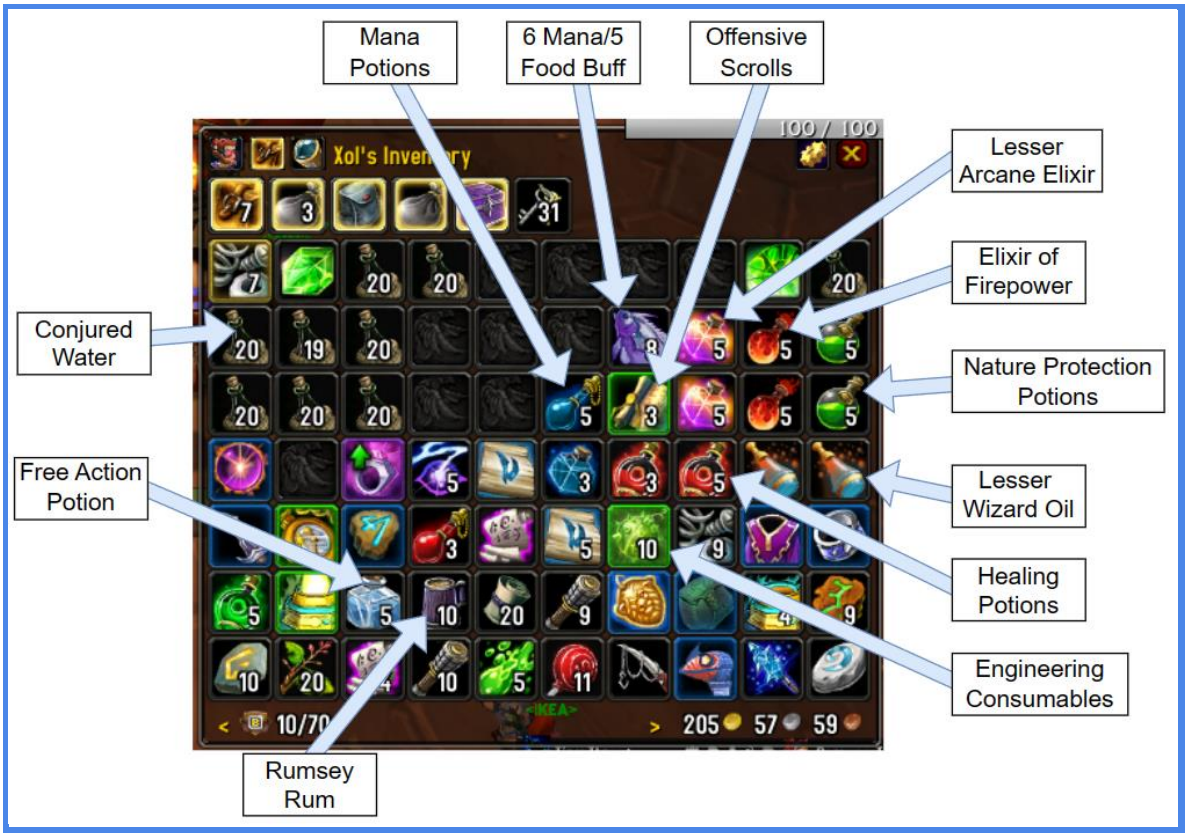
Vi tolker, at det kun er med en forståelse for spillets meta gennem brugen af paratekst, at nye spillere har en chance for at deltage og derved begynde at opbygge en identitet, der kan accepteres af praksisfællesskabet. For at blive accepteret kræver det, at man kan bevise sine kompetencer i konteksten af den aktivitet, man gerne vil deltage i, endda før man overhovedet har prøvet det, hvor disse seks filtre træder i kraft. I praksis kræver det, at en uerfaren spiller sætter sig ind i spillets rammer og regler, og hvad de andre medlemmer forventer, med henblik på at kunne fremstå som et medlem på samme niveau som de andre spillere.

6.3.1.5. Det femte Filter - Personlig forberedelse

For at kunne beskrive de sidste to filtre, inddrages autoetnografi fra et Gnomeregan-raid, som Anders deltog i, uden Mikkel og Laura, d. 23. marts 2024 (jf. Anders, bilag 2.10). WoW har altid været et spil, der tillader spillere stor frihed med hensyn til spillemåder, hvor der eksisterer en bred vifte af items, der kan påvirke spiloplevelsen. Hvor det andet filter omhandlede det gear man indsamlede før et raid, omhandler dette filter alle de ekstra ting, man personligt kan forberede eller på anden måde overveje at gøre, før et raid begynder. Anders havde allerede været i dette raid før, hvor hans proces med hensyn til personlig forberedelse benyttes som eksempel.

Consumable items i spillet tillader spillere en midlertidig bonus til deres stats, alt efter hvilke consumables der benyttes (jf. afsnit 3.2.1). Som en del af adgangskravet for deltagelse er det ikke usandsynligt at skulle medbringe visse, hvis ikke alle consumables, der er tilgængelige for sin rolle og class. Igennem paratekst som Wowhead og class Discord-servere, kan man finde frem til spillets meta med

hensyn til consumables, hvor Anders for det meste benytter Mage Classic Discord-serveren til at identificere de vigtigste consumables for sin class (Anders, bilag 2.10).

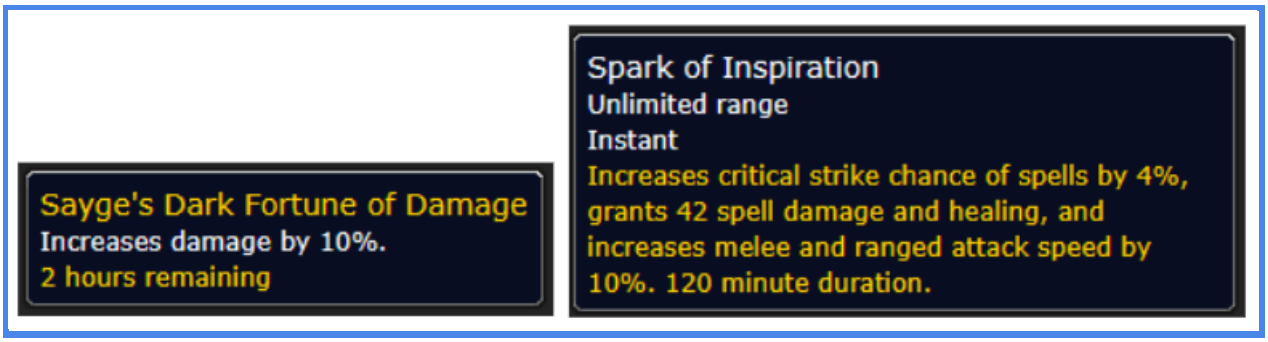


Figur 57: Anders' backpack efter forberedelse, fra (Anders, bilag 2.10) (bilag 1.57).

Som det fremgår af figur 57, valgte Anders at medbringe alle de consumables, som spillets meta foreskriver, at hans rolle skal bruge i eksekveringen af et raid. Som DPS er de fleste af disse consumables for hans egen skyld, da de forbedrer det, hans rolle har til formål at gøre, hvilket er at gøre skade. Dog medbringer han også consumables, der ikke kun hjælper ham selv med at være succesfuld, men også raid-gruppen som helhed. Nogle consumables er vigtigere end andre, såsom "Protection Potions", der tillader spillere at overleve specifikke raid-mechanics.

Figur 58: Nature Protection Potion, fra (Anders, bilag 2.10) (bilag 1.58).

For Gnomeregan er dette eksempelvis "Nature Protection Potions", som set i figur 58, der absorberer damage af typen "nature", der kan bruges på flere bosser for at gøre raidet nemmere at klare. Dette er relevant, fordi man ved at bruge consumables kan hjælpe de andre roller i gruppen, i dette tilfælde healers, med at holde spillere i live. Når det er muligt at støtte raid-gruppen med brugen af consumables, er det ofte noget en raid leader vil indikere som et krav for deltagelse. Generelt set kan man vælge at medbringe mange forskellige typer af consumables til forskellige typer af formål. Her er der tale om en personlig investering, hvor det er op til spilleren selv at bedømme, hvor meget tid og guld de vil bruge på både deres egen succes, men også raid-gruppens succes, som Laura oplevede med hendes valg af runer i forrige afsnit 6.3.1.4.Med andre ord er miljøet i SoD et marked, der handler med gaming kapital og økonomisk kapital, hvor medlemmer af praksisfællesskabet har forskellige muligheder for deltagelse i PUGs, alt efter deres akkumulering og brug af disse kapitalformer.



Figur 59: World buffs for fase to; Sayge's Dark Fortune of Damage og Spark of Inspiration, fra (Anders, bilag 2.10) (bilag 1.59).

En af de vigtigste investeringer i spillet er anskaffelsen af "world buffs" før et raid begynder. World buffs er en type buff, der kan findes ude i spillets verden, som er væsentlig stærkere end de buffs man får af at bruge almindelige consumables eller færdigheder. Som det kan ses i figur 59, giver world buffs spillere muligheden for at præstere langt bedre end hvad de kunne gøre uden dem, da der er tale om betydelige stat-stigninger, som eksempelvis 10% damage fra "Sayge's Dark Fortune of Damage".

Figur 60: Anders' gemte world buffs til Gnomeregan 23/03/2024, fra (Anders, bilag 2.10) (bilag 1.60).

World buffs kan gemmes med en item kaldet "Chronoboon Displacer", der tillader spillere at suspendere timeren og effekten, for hver world buff, for så at genoptage den på et senere tidspunkt, hvor de kan udnyttes på den bedst mulige måde i de sværeste kampe, som man ser i raids. I figur 60 kan man se Anders' suspenderede world buffs, som han medbragte til Gnomeregan d. 23. marts 2024.

> *Så længe jeg har disse buffs, føler jeg at det er muligt for mig at kunne konkurrere med andre spillere på et højere niveau. Ud over at skade så meget som muligt i raidet, er det et mål at beholde disse buffs, da de forsvinder hvis jeg dør*. (Anders, bilag 2.10)

En raid leader kan se i spillet, om Anders har medbragt world buffs som personlig forberedelse, idet hans buffs er synlige i hans karakterportræt:

Figur 61: En spiller svæver markøren over Anders' buffs, for at tjekke, om han har forberedt sig med world buffs (bilag 1.61).

Det er derfor muligt i spillets interface at få svar på, hvorvidt et muligt medlem af en PUG har forberedt sig med world buffs. World buffs har derfor den affordance-mekanisme som et artefakt, at tillade spillere et større potentiale, hvilket i kontekst for spillere, som ønsker at deltage i PUG-raiding, medfører at mekanismen ændres til at forlange, hvis konteksten er, at en raid leader kræver world buffs indsamlet, for deltagelse.

Det vigtige at påpege i disse interaktioner med spillet og hinanden er den koordinering, der skal til, hvor mutuality of engagement igen er relevant at inddrage (Wenger, 1999). Som udgangspunkt har PUGs en større chance for at overleve i raids, såfremt medlemmer af gruppen spiller for gruppens skyld og ikke kun dem selv. Spillere har forskellige behov baseret på deres erfaringer og værdier, hvor forståelsen af spillets meta, og de artefakter, der eksisterer i det, er afgørende i interaktioner mellem spillere og spillet, men opnås gennem forskellige indsatser. I tidligere eksempler ses denne koordinering i spillernes valg af class, specialization og runer, hvor viden om disse tilsammen fremhæver en spillers kompetencer i den sociale evalueringsproces.

Udenfor spillet, kan spillere tilegne sig addons som paratekster (jf. afsnit 6.2.2), der integreres i spillet som peritekster, til at forberede sig selv til et givent event, således de også kan assistere imens det event er igangværende. Addons er dog ikke kun betydningsfulde for den individuelle spiller, da visse addons også giver muligheden for at interagere med andre spilleres addons og samarbejde om brugen af dem, såsom med "PallyPower", som Mikkel installerede i sin forberedelse til sit første Gnomeregan-raid. Han lærte om PallyPower, da han læste et opslag i sit feed på Reddit's mobil-app, fordi han abonnerer på sub-fællesskabet "r/classicwow", med titlen "Paladins when I show them that pallypower removes 90% of headaches coming from playing the class".

> *Min nuværende karakter er en paladin, men jeg mener ikke, at jeg føler nogen hovedpine af at spille den class, så jeg undrede mig over, hvad de "90% of headaches" kunne skyldes, velvidende at det sikkert var noget i endgame, jeg ikke havde nået endnu.* (...) *De fleste, der kommenterer, ser ud til at forstå, hvad PallyPower er, og jeg leder efter en person der*

spørger, hvad jeg vil have svar på: hvad er PallyPower helt præcist? Hvorfor er det så vigtigt for paladins? (Mikkel, bilag 2.11).

Mikkel stødte her på en paratekst som boundary, som han mente, han havde competences til at kunne omgå, hvis han læste kommentarsporet, og erkender, at hans manglende viden skyldtes, at han ikke var nået 'endgame', hvilket er spilaktiviteter, såsom raiding, der kræver en karakter i det højest mulige level. Da han spiller den class, interesserede det ham at finde ud af, hvad PallyPower var, ergo tilskyndede opslaget ham at læse om det, da det fremstod relevant til hans egen kontekst som paladin-spiller. Før han besluttede sig for, om han ville deltage i den praksis, læste han et kommentarspor startet af en bruger, der blev nedgjort, fordi de ikke ønskede at deltage i den ved at installere PallyPower, velvidende at de potentielt mindsker deres udvalg af spillere at spille med.

Men folk der forklarer, hvorfor de ikke ønsker at installere PallyPower, eller at de har det helt okay med at blive udelukket fra visse guilds eller PUGs pga. deres fravalg af det addon, har flere dislikes end likes. Én person fortalte, at parsing ikke var vigtigt for ham, så han har ikke noget imod at undlade addons, og en anden person spurgte hvad deres karakter og server var, så "we" (altså flere spillere) kan sætte personen på ignore-listen i spillet. Personen der spurgte, redigerede senere deres kommentar til også at involvere, at de havde tjekket deres Warcraft Logs, og kaldte dem en "absolute shitter" med dårlig buff uptime. Er det ikke fair at sige nej tak til addons uden at blive hængt ud online? (Mikkel, bilag 2.11).

Med inddragelse af taksonomien for griefer-typer, er dette tydeligvis en nedværdigelse af en spiller af flere andre spillere, med elitist-typen. Med flere upvotes end downvotes, udviser den elitære del af spilfællesskabet igennem Reddit, at de ser et behov for at disciplinere andre spillere, der ikke agerer efter den generelt accepterede praksis for paladins. Elitisten i kommentaren udviser også ved brugen af paratekst som Warcraft Logs, at de kan bevise at spilleren der ikke bruger PallyPower spiller dårligere i forhold til andre paladins i spillet, da deres buff uptime er lav, og bruger dette til at argumentere for udelukkelse. Men til trods for denne opdagelse, at Mikkel kunne risikere at blive ignoreret i evalueringsprocesser eller nedgjort blandt andre spillere, besluttede han sig initialt for ikke at deltage i denne praksis om at anvende PallyPower.

Jeg mener dog, at de fuldstændigt overreagerede, og det gav mig med det samme lyst til at aldrig installere det, for at trodse den person. Jeg var tæt på at lukke kommentarsporet på det tidspunkt (...) men jeg ville gerne forstå, hvad PallyPower præcist gør. (Mikkel, bilag 2.11).

Dette var inden han havde lært, hvad PallyPower gjorde, og i stedet grundet hans overraskelse til modkommentarens mangel på anerkendelse af brugeren, der også udviste, at de ikke ønskede at deltage. Men Mikkel ville først omgå den boundary, at ikke vide hvad PallyPower gjorde, før han tog en beslutning, og læste derfor videre i kommentarsporet:

Jeg læser: "If a pally doesn't have pally power I can guarantee you they are shit.", 59 likes, og: "if a pally doesnt have pp, u already know they are bad", 32 likes. Okay, der er noget, jeg virkelig går glip af her. I al min tid i WoW, meget af den tid som paladin, har jeg aldrig hørt om PallyPower, og jeg er da ikke en dårlig paladin, men det er ifølge disse spillere, og dem, som har liked, nødvendigt, hvis jeg skal kunne spille med andre mennesker i SoD. (Mikkel, bilag 2.11)

Disse kommentarer og deres mængde af likes, som Mikkel tolker som tegn på enighed blandt brugere, anser han som trusler imod sin identitet som paladin-spiller fra medlemmer af det praksisfællesskab, han er newcomer i. Det får Mikkel til at lave en Google-søgning for at få mere viden, samt at spørge Anders som broker om, om han har kendskab med det addon, hvilket han fortæller, at han har, og overtaler Mikkel til at deltage gennem sin anbefaling.

Imens jeg sidder og googler, bliver jeg dog træt bare ved tanken om at installere flere addons, men heldigvis fortæller jeg om det her til Anders, og han kan forklare det langt bedre, end de reddit-brugere. Men der er stadig nogle tal i parentes og plusser, som ingen af os forstår. Han siger dog, at jeg virkelig bør have det, og at han faktisk ville mene, at det skal på "must-have"-listen af addons før man raider. Han havde bare glemt det, fordi det er paladin-specifikt, og han har ikke spillet pala længe. Jeg er blevet overtalt til at downloade det, men kun fordi Anders foreslog det, og jeg stoler på ham. (Mikkel, bilag 2.11)

Mikkel installerede PallyPower som led af hans forberedelse til Gnomeregan, efter han var kommet i level 40, og Anders som broker af dette praksisfællesskab anbefalede det til ham, ved at fortælle om sin egen tid som paladin i forrige udgaver af spillet. Dette var det eneste addon Mikkel installerede for at være en participant i dette praksisfællesskab. Som nævnt tidligere, er PallyPower et addon, der kan interagere med andre spilleres addons, hvis de også har PallyPower. Dette foregår idet at den addon tillader paladins at koordinere deres ni "blessings" (specifikke buffs, kun paladins tilbyder) med hinanden, således der ikke opstår redundans, da en paladin kun kan have én blessing aktiv på hver spiller, men flere paladins kan godt bruge forskellige blessings på de spillere.

Figur 62: Opsætning af PallyPower, imens Mikkel er på vej til første forsøg i Gnomeregan med en PUG, fra (Mikkel, bilag 2.12) (bilag 1.62).

Disse allokeringer i PallyPower kan ændres af andre paladins, hvis "Free Assignment"-feltet nede i venstre hjørne (jf. figur 62) er markeret. Allokeringerne foregår på tværs af classes, der skal have en blessing (x-aksen) og den paladin, som skal buffe (y-aksen) med den gældende blessing (ikonerne i tabellen). PallyPower tillader også, at paladins kan koordinere deres auraer (første kolonne), som er konstante buffs for alle spillere indenfor en radius af den gældende paladin. Hvad der gør denne addon værd at fremhæve i vores indtrædelse i dette praksisfællesskab, frem for tidligere nævnte addons, er, at når spillere har installeret denne addon, har de information om, hvilke andre paladin-spillere har installeret den, da spillere som ikke har, ikke vil fremgå i tabellen for allokering af blessings. En

spiller med PallyPower vil derfor kunne afgøre dette, hvis flere paladins er i gruppen, end der fremgår i PallyPower-tabellen.

Når en spiller enten følger eller modsætter sig spillets meta vedrørende class, specialization, consumables, world buffs, eller koordinerings-addons som PallyPower, er det relevant at inddrage *participation* og *non-participation* som begreber, da spillernes identiteter og trajectories skabes på baggrund af disse personlige valg og fravalg (Wenger, 1999, s. 164). I lyset af de fem filtre vi har belyst indtil videre, er spillernes muligheder for participation direkte afhængig af, hvor meget de selv vælger at deltage i spillets praksisser for gruppedannelse til events som raids. I konteksten af non-participation og erfaringsniveauer, er det usandsynligt at nye spillere vil være i stand til at identificere sig selv med det praksisfællesskab, de forsøger at indordne sig efter, da de selv kommer fra andre praksisfællesskaber, hvor der eksisterer andre normer og regler end hvad der gør i SoD. Derfor er det normalt at non-participation finder sted i spillet, ud fra de ubevidste valg spillere foretager på baggrund af uvidenhed. Dette ændrer sig dog, hvis der er tale om en bevidst handling af non-participation, hvor spillere modsætter sig spillets meta, såsom Mikkels førnævnte oprindelige tilgang til parateksten PallyPower. Hvis dette fremgår tydeligt for andre, risikerer spillere at blive kritiseret og møder modstand fra spillets raid leader, eller andre medlemmer med kendskab til praksissen, i den sociale evaluerings-proces. Læring opstår med theorycrafting, hvor fællesskabets brokers skaber og deler paratekst, som definerer spillets meta. For hvert medlem af et praksisfællesskab eksisterer der også forskellige grader af participation, og deraf, forskellige grader af non-participation, hvor deltagelse er mindre end fuld. *Peripherality* er i denne kontekst de interaktioner, der finder sted i participation, som ligger i periferien af den fulde praksis, men som indeholder grader af non-participation (Wenger, 1999, s. 165). Dette kan eksempelvis være at købe consumables, der næsten er lige så gode som det, spillets meta foreskriver, eller at indsamle gear, der fungerer som alternativ til BiS-gear. Dette er stadigvæk en forståelse af spillets meta, men med en sommetider, hvis ikke ofte, socialt acceptabel grad af non-participation. Når det kommer til world buffs til gengæld, er det svært at argumentere for, at non-participation med denne praksis kan finde sted, da disse buffs anses som meget vigtige for at kunne præstere i et raid. Graden af participation er for mange et krav, da hele raid-gruppens præstation kan vise sig at være afhængig af enkelte spilleres præstationer ved særlige raid-mechanics, hvor dét at have world buffs gør en markant forskel. Modsat peripherality, eksisterer *marginality* som en form for non-participation, hvor medlemmet har en begrænset deltagelse på grund af dominerende praksisser i fællesskabet (Wenger, 1999, s. 166). Spillets meta med hensyn til de classes, deres

specializations og prioriteringen af disse er et udmærket eksempel på non-participation på grund af dominerede praksisser. Eksempelvis har priest to forskellige healing-specializations; "discipline" og "holy", hvor kun discipline er meta i raid-grupper. Dette er på grund af de stærke buffs Discipline medbringer til gruppen, hvor holy for det meste styrker personlig ydelse. På grund af dette eksisterer der en nærmest tvunget praksis i, at healer priests skal være discipline, da fællesskabets forestilling om priests er uomtvisteligt. Dette kan naturligvis ændre sig alt efter de ændringer, der foretages af Blizzard Entertainment med hensyn til spillets design, da mange andre lignende tilfælde er set før, hvor ændringer har forårsaget et skift i spillets meta.

I sidste ende kan man påpege, at spillernes trajectories ændres på baggrund af deres deltagelse, og de interaktioner de har med praksisfællesskabet. Non-participation med henhold til personlig forberedelse er ofte ikke muligt, hvis man gerne vil deltage og anerkendes af fællesskabet som et værdigt medlem, hvor man nærmest ikke kan eksistere uden at følge spillets meta. Dette er mest af alt på grund af medlemmernes stærke holdninger til, hvad der er rigtigt og forkert at gøre som en raider. I forbindelse med anerkendelsesteori er dét at differentiere sig og blive værdsat på grund af dette ikke rigtig en mulighed så længe, at forståelsen af spillets meta er så udbredt i dette praksisfællesskab. Ved at fastholde disse praksisser marginaliseres de spillere, der vælger at modsætte sig spillets meta, hvor de bliver nedværdiget af dem, der forstår de objektivt bedste måder at spille spillet på, og som ser bort fra de andre muligheder i spillet, der ikke nødvendigvis er de mest optimale. Med dette kan man sige, at der i fællesskabet opstår normer og praksisser, der indebærer måder at være på, hvor effektivitet, optimering og kompetencer værdsættes. Selv med nye ændringer og skift i metaet, vil spillets brokere "løse" spillet i løbet af et par dage, hvor det nye meta findes og tydeliggøres for resten af fællesskabet, såsom gennem Discord-servere eller hjemmesider som Wowhead.

6.3.1.6 Det sjette Filter - Warcraft Logs

Vignet 3 - <u>Mikkel</u>:

> Jeg er i det højeste level jeg kan komme, og jeg har tanked sammen med Anders og Laura i Scarlet Monastery, det sværeste dungeons, så nu ved jeg, hvad mine mangler er, før jeg burde være klar til Gnomeregan: jeg løber tør for mana alt for hurtigt og så har jeg kun én spell, som laver holy damage på flere mobs på én gang: Avenger's Shield. Fed spell, men det har en 30 sekunders cooldown, det er alt for længe, jeg kan ikke holde aggro på flere mobs med kun den. Det er dog kun to mangler, så det er overskueligt at gøre noget ved inden vi tager i Gnomeregan om et par dage. Anders sagde jo godt nok noget om, at paladins aldrig løber tør for mana med en speciel rune, men han vidste ikke, hvilken det var, eller hvordan man får den. Der kan min gamle ven Wowhead vel nok forhåbentlig hjælpe, og hvis

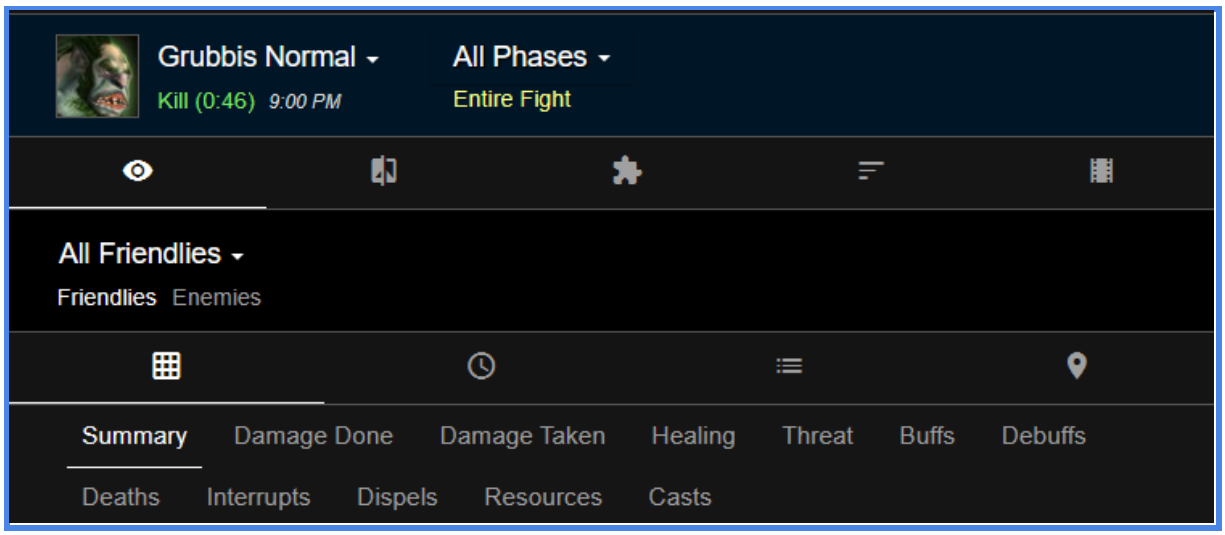
ikke, så er alting ikke mere end en Google-søgning væk. Men de kan ikke hjælpe mig med, at jeg hele tiden kommer til at spilde min Hand of Reckoning-spell, mit eneste taunt, på mobs jeg allerede har aggro på, og så skal jeg vente ti sekunder, før den kommer af cooldown. Jeg kommer ofte til at trykke på den, når mine fingre klodset glider over mit tastatur i hektiske fights, fordi jeg i øjeblikket glemmer, hvilke spells er på hvilke knapper. Der er så mange at huske på, og mange flere, jeg skal huske at bruge, end når vi bare klarer quests sammen. Det vigtigste, som jeg plejer at glemme, er også at aktivere Righteous Fury når vi går i gang, og at det skal aktiveres igen, når jeg har været død. Shit, det ville være pinligt hvis jeg løb gennem hele Gnomeregan og havde glemt at aktivere Righteous Fury, det er jo min primære måde at få aggro på. Ingen i raiden vil have tillid til mine evner som en tank, hvis de bliver nødt til at minde mig om at aktivere det, fordi alle kan se det under mine buffs i spillet, men ingen ville opdage, hvis jeg kommer til at spilde Hand of Reckoning i ny og næ. Jeg har også installeret PallyPower, selvom jeg i starten ikke havde lyst, så hvis der er andre Paladins i gruppen, kan de se, at jeg tager min class seriøst. Anders kaldte det jo også for en 'must-have' addon, da jeg fortalte ham om den Reddit-post, jeg læste, om den, og det overtalte mig. Jeg tjekker mit talent-tree igen for en sikkerheds skyld. Alle mine talent-points er i protection, tanking-træet. Den dér spell i holy-træet, Consecration, ville godt nok hjælpe mig med at gøre holy damage på flere mobs, men Holy er jo et talent-tree for healers. Hvis jeg puttede nogle af mine talent-points i det, ville folk tro jeg ikke ved noget om at være en tank, og så bliver jeg sikkert ikke inviteret i PUGs. Okay, jeg går lige listen igennem igen. Jeg har det højeste level, godt gear, talents er i tanking-træet, og jeg har runerne indsamlet, så jeg ikke løber tør for mana, og har en spell til at gøre mere holy damage. Jeg fandt endda en ekstra rune på listen på Wowhead, så jeg kan bruge min Judgement-spell på længere afstand. Tid til at finde en video om mechanics i raiden jeg kan se, og så er jeg forberedt til at fuldføre min første raid i Season of Discovery, og få mine første parses.

Det sjette og sidste filter er specielt, da det indeholder mange af de tidligere tanker fra de fem første filtre, men med den forskel at den enkelte spiller ikke selv kan forberede sig til at gennemgå det. Firmaet Archon har skabt hjemmesiden www.warcraftlogs.com (Warcraft Logs, u.å.-a), der benyttes til at konvertere spil-data fra WoW til læsbar statistik, visualisering og analyse af individuelle spillere såvel som raid-grupper eller hele guilds. Dataen kommer fra spillets egen combat log, der som standard er tilgængelig via fanen af samme navn i general chat-vinduet (jf. afsnit 3.2).

Figur 63: Aktivering af "Advanced Combat Logging" og påbegyndelse af combat logging (bilag 1.63).

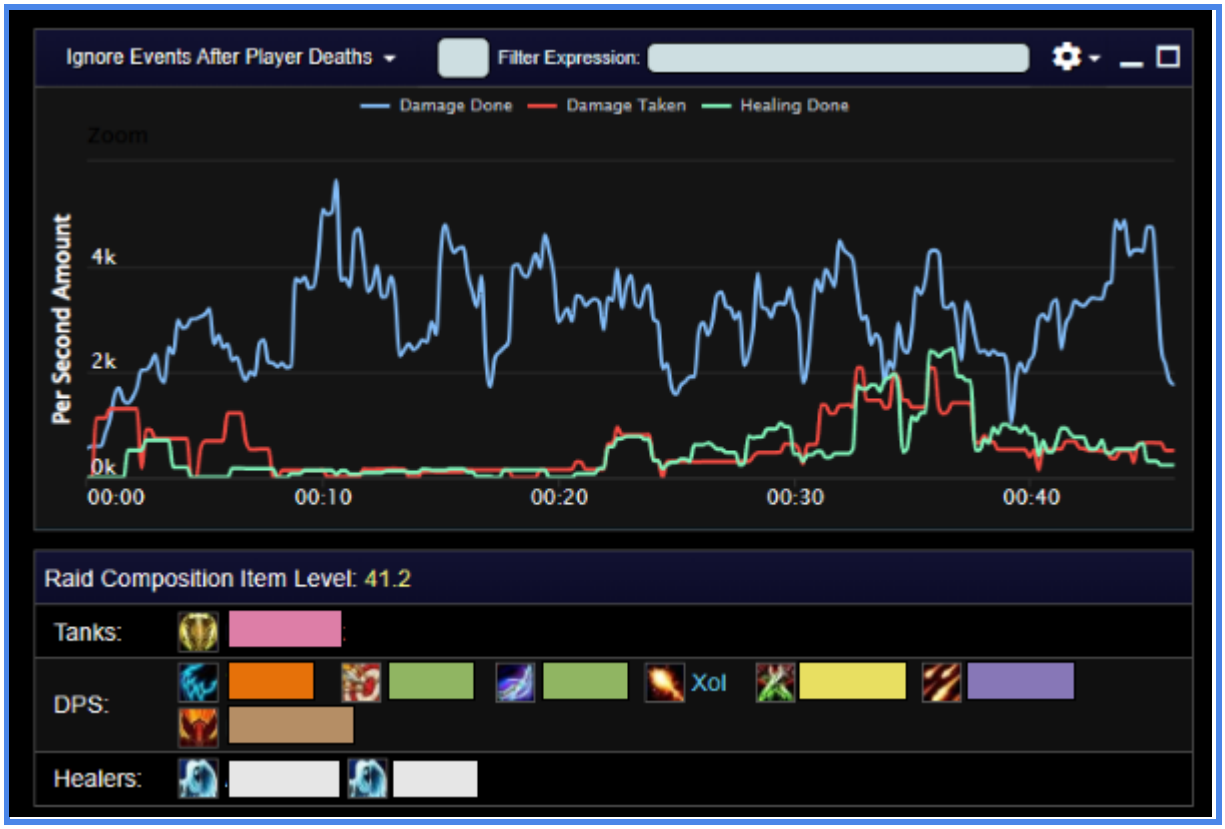
Som set i figur 63 skal en spiller slå "Advanced Combat Logging" til fra indstillingerne inde i spillet, og derefter skrive kommandoen /combatlog i chat-vinduet. Dette påbegynder logføringen af data til en tekstfil, der kan uploades til Warcraft Logs ved brug af en downloadet applikation. Denne tekstfil indeholder data fra alle spillere involveret i combat med den spiller, der aktiverer combat logging.

I følgende figurer ses et eksempel på en combat log, der er blevet uploadet d. 23. marts 2024 til Warcraft Logs af en spiller, som var en del af den PUG, hvor Anders deltog.



Figur 64: Combat imod bossen “Grubbis” d. 23-03-2024 (bilag 1.64).

I figur 64 fremgår de forskellige måder, hvorpå spillere kan analysere kampene i et raid. I dette eksempel afgrænses datasættet til combat med bossen “Grubbis” i raidet Gnomeregan. Dataen fra spillets combat log kan bruges til at analysere de tre roller; tanking, healing og DPS, ud fra ovenstående parametre. “Damage done” er den mest populære parameter at måle på, og er afgørende for at få en høj gennemsnitlig parse for tanking-roller og DPS-roller. “Damage Taken” refererer til den skade, spillerne modtager fra NPCs og andre spillere. “Healing” er den parameter, healerne måler hinandens indsats med. Disse tre parametre overføres også til måleenheder i antal per sekund, damage per second (DPS), healing per second (HPS) og “damage taken per second” (DTPS). “Threat” er den vigtigste parameter for tanking-rollen, da det betyder, hvor ofte NPCs angriber spilleren, hvilket er et af tanking-rollens ansvar at bevare. “Buffs” er de gavnlige effekter der opstår på forhånd eller i løbet af combat, hvor spillere kan holde øje med, om de modtog specifikke effekter af sine medspillere. “Debuffs” er det modsatte af buffs, da det indikerer hvilke negative effekter spillere har modtaget i løbet af kampen. “Deaths” refererer til, om der var nogle spillere, som døde i løbet af combat, hvor spillere kan se, hvad der ledte til deres eller andre spilleres død. “Interrupts” handler om håndtering af angreb fra fjender, der kan blive stoppet med specifikke spells. Mange angreb fra fjender i de sværere raids, som kræver interrupts, kan lede til at hele raidet dør, hvor det kan være relevant at undersøge, hvem der stopper dette fra at ske og hvem der ikke gør. “Dispels” er relevant at analysere, da dette oftest er svaret på de førnævnte debuffs, der kan forekomme i løbet af en kamp. Interrupts og dispels er handlinger, som kun visse classes har mulighed for at udøve. “Resources” refererer til den HP og mana, der mistes og absorbering der er forekommet i løbet af kampen fra en spiller eller npc, til en anden. Eksempelvis hvis en NPC drænede mana fra en spiller, kan det ses her. “Casts” refererer til spillernes brug af spells i combat, hvor de kan se “casts per minute” (CPM), som indikerer, hvorvidt spillerne var i stand til at udføre deres opgave baseret på deres rolle i denne specifikke kamp. En lav CPM indikerer eksempelvis at spillerens karakter døde, var forvirret over hvad de skulle gøre eller på anden vis fik frataget deres evne til at agere i combat.

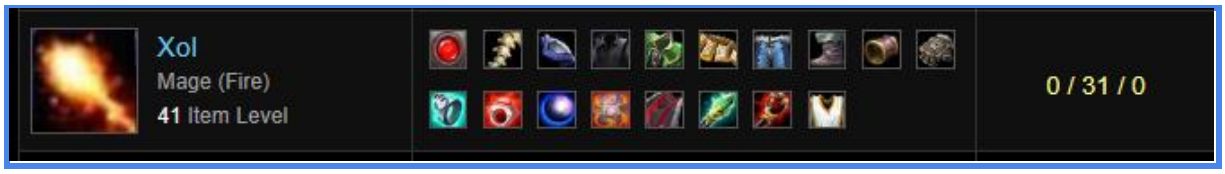


Figur 65: Opsummering af combat imod Grubbis d. 23-03-2024 (bilag 1.65).

Som vist i figur 65 og figur 66, kan man under opsummeringen af combat se, hvem der deltog, samt grafer over udviklingen af damage done, damage taken og healing done. Her kan det ses at combat med Grubbis varede mellem 40 og 50 sekunder, med forskellige niveauer af damage, damage taken og healing done.

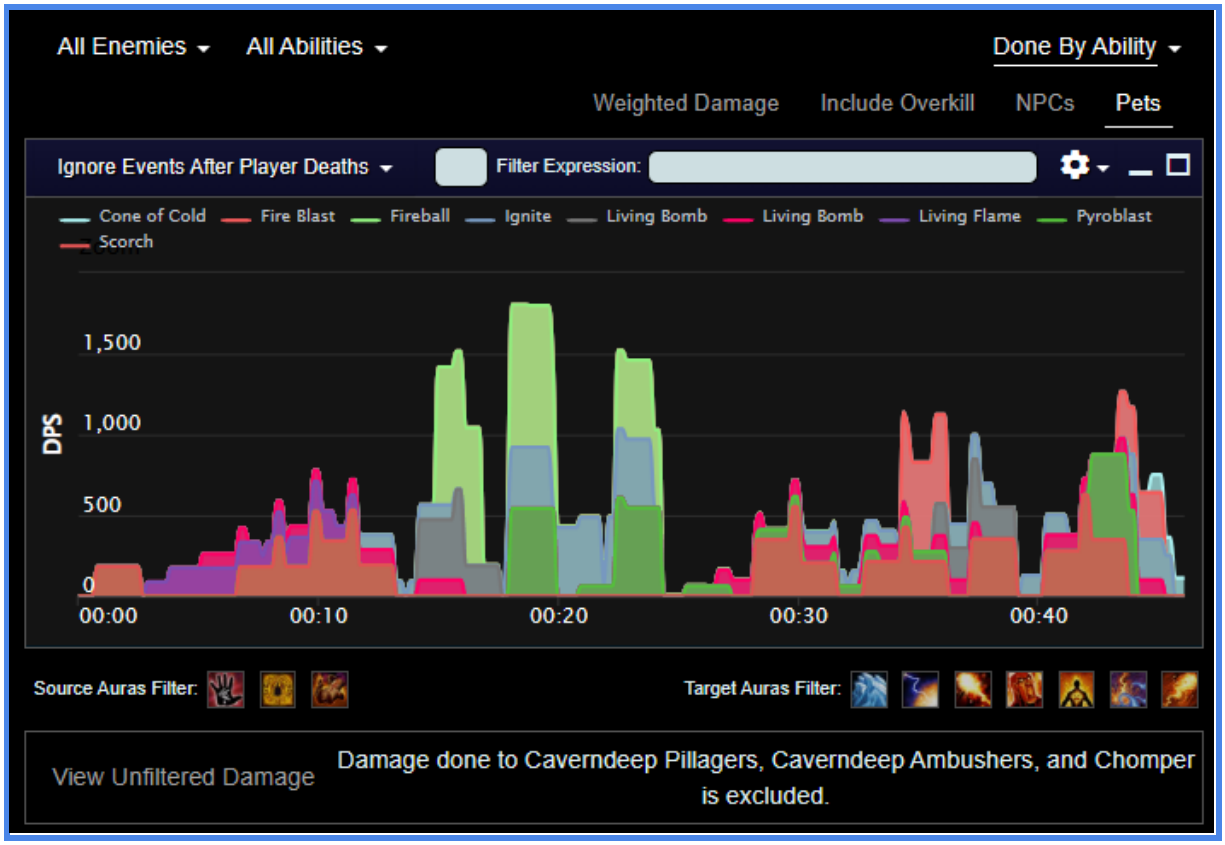
Figur 66: Opsummering af combat imod Grubbis d. 23-03-2024 (bilag 1.66).

Hvis man ønsker en mere deskriptiv præsentation af sin egen eller sine medspilleres præstation, kan man under kompositionen af den gældende combat få et overblik over hvem, der lavede mest damage, hvem der healede mest, hvilke effekter, der har påført skade på spillerne og hvem, der døde. Dette er meget lig hvad damage meter-addons som Details! (Terciob, 2013; jf. afsnit 6.2.2) ville vise, hvor den største forskel er at damage meter-addons viser data fra spillets combat-log i realtid, hvorimod Warcraft Logs viser data ud den uploadede tekstfil af spillets combat-log for kampene.



Figur 67: Anders' karakters gear i kampen mod Grubbis (bilag 1.67).

På Warcraft Logs kan der også ses et snapshot af hvilket gear individuelle spillere brugte, og hvilken gennemsnitlig item level dette gear resulterer i, som set i figur 67. Derudover kan man også se hvilken specialization spilleren har, som angivet med ikonet til venstre og tallene til højre af figuren. Med dette kan man sammenligne gear og specialization for de samme roller og classes, og finde ud af om andre spillere gør det samme som en selv, eller om der eksisterer forskelle. Det tillader naturligvis også spillere at se om andre spillere mangler vigtige items, og om de forstår deres rolle ud fra de items de vælger at bruge i specifikke kampe og deres kontekster. Dette er meget lig inspect-funktionen indbygget i WoW, men med Warcraft Logs er det ikke nødvendigt at være under de samme vilkår, såsom nærhed mellem karakterer og targeting i spillet, og tillader derfor, at man kan inspicere andre karakterers gear når som helst, og uden at være logget ind i spillet. Warcraft Logs har derfor den affordance for raid leaders nemmere at bedømme, hvorvidt potentielle medlemmer i en PUG bør få lov til at deltage, og derved kommer gennem det andet filter: gear. Hvordan denne funktion på Warcraft Logs blev anvendt af Anders til foretagelse af combat-simulationer for at undersøge, hvilket gear der er bedst til hans karakter, redegøres i afsnit 6.5.1.1. Godt gear er dog ikke ensbetydende med, at man får en høj rangering eller parse, hvorved det også er vigtigt at forstå, hvordan man bedst spiller sin class.



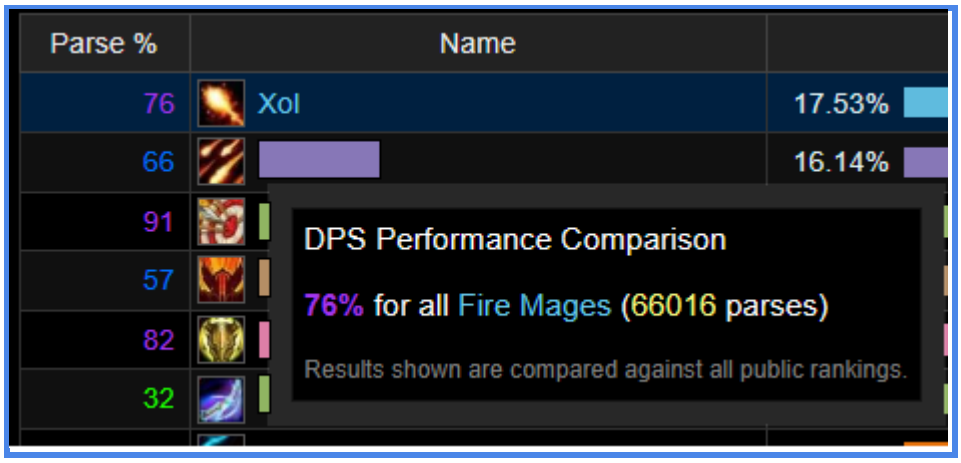
Figur 68: Anders' "rotation" for combat med Grubbis d. 23-03-2024 (bilag 1.68).

I figur 68 kan man se Anders' "rotation". En rotation er den nøje udvalgte rækkefølge af færdigheder. Disse rotations bliver udviklet ved hjælp af simulationer, hvor den bedste metode bliver fremhævet af spilfællesskabets brokere. Med en mere effektiv rotation kan man have et højere aktivitetsniveau, og dermed præstere bedre. Simulationerne resulterer i statistikker, som kan anvendes til at analysere alt, hvad en spiller gjorde i kampen, for at se om der er steder hvor præstationen kunne forbedres.

Name	Amount	Casts	Avg Cast	Hits	Avg Hit	Crit %	Uptime %	DPS	+
Scorch	5.8k	12	485.3	12	485.3	41.7%	-	126.4	+
Fireball	4.3k	3	1.4k	10	432.5	20.0%	33.49%	93.9	+
Ignite	4.1k	-	-	10	407.9	-	-	88.5	+
Pyroblast	3.7k	3	1.2k	8	462.3	-	42.09%	80.3	+
Living Bomb	1.8k	-	-	4	460.0	50.0%	-	39.9	+
Living Bomb	1.8k	5	363.4	10	181.7	-	75.80%	39.4	+
Fire Blast	1.6k	2	808.0	2	808.0	50.0%	-	35.1	+
Living Flame	1.3k	1	1.3k	8	164.6	-	22.11%	28.6	+
Cone of Cold	213.0	1	213.0	1	213.0	-	0.84%	4.6	+
Total	24.7k							536.8	+

Figur 69: Anders' spellcasts for Grubbis d. 23-03-2024 (bilag 1.69).

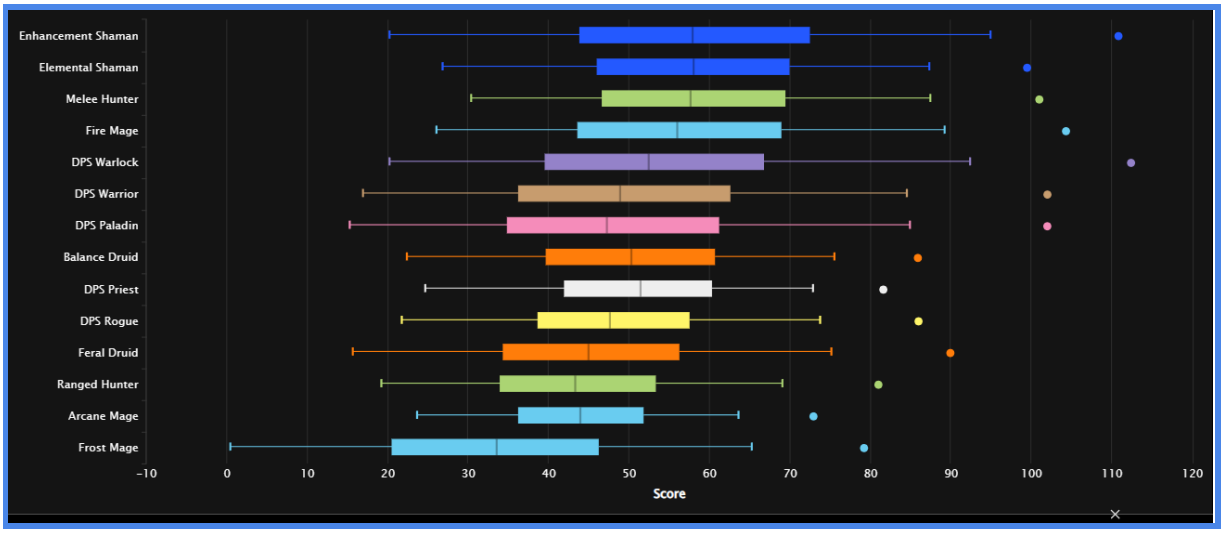
I figur 69 kan man se de færdigheder Anders brugte og hvor mange gange de blev brugt. Med dette kan man eksempelvis se, hvilke handlinger hver spiller prioriterer i deres rotation, og ud fra dette analysere sin egen præstation ud fra de bedste spilleres præstationer og hvad de vælger at prioritere. Med dette bliver det også tydeligt at se om held var en faktor for denne kamp, da variabler som eksempelvis "Crit %", kan variere fra forsøg til forsøg blandt spillere.



Figur 70: "DPS Performance Comparison" for Grubbis d. 23-03-2024 (bilag 1.70).

Selvom Anders havde den højeste DPS, var der stadigvæk andre der fik en højere gennemsnitlig parse, som set i figur 70. Dette er fordi hver class og specialization præsterer alt efter spiludviklernes

balancering af spillet, hvor nogle classes og specializations er stærkere end andre, men hvor der eksisterer forskellige parametre for måling af præstationer blandt de forskellige specializations. Eksempelvis påvirker spillets meta antal konkurrerende spillere og dermed den gennemsnitlige parse, hvor hver specialization præsterer forskelligt.



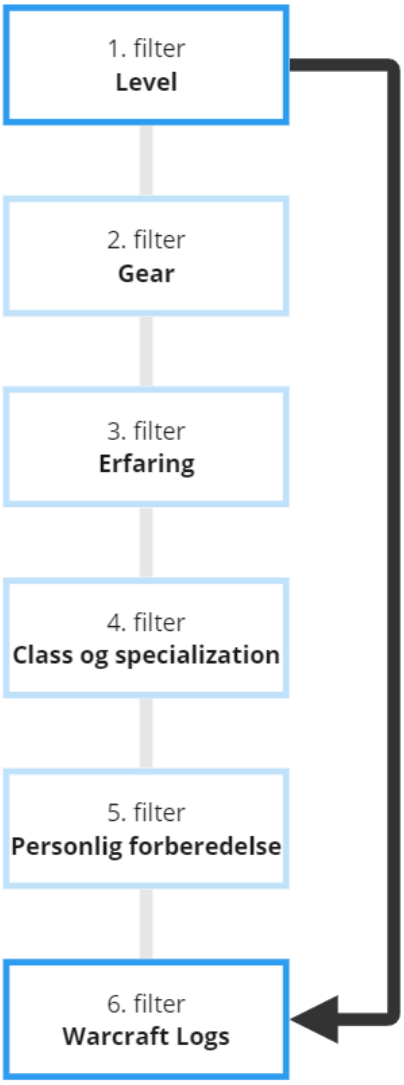
Figur 71: Class-balance for Gnomeregan i slutningen af fase to i SoD (bilag 1.71).

I figur 71 ses spillets meta med hensyn til specializations, i den sidste uge af fase to for Gnomeregan i SoD. De lyseblå datapunkter betegner de tre forskellige mage specializations, hvor det fremhæves at fire-mage præsterer væsentligt bedre end både arcane- og frost-mage. De fleste spillere vælger at følge spillets meta, hvor der gøres brug af denne type statistik, da det er sådan man opnår den bedste præstation rent numerisk, og fordi det som regel er nemmere at deltage i en PUG ved at bevise at man forstår spillets meta og sin karakter som en del af det. Her kan man igen fremhæve, hvordan spillets meta dikterer, hvordan spillet skal spilles, hvor spillernes trajectories påvirkes på uforudsigelige måder. I konteksten af trajectories kommer marginality til udtryk i de lavest rangerende specializations, da spillere der normalt spiller frost eller arcane bliver tvunget i et stadie af non-participation.

Figur 72: Anders' "Best Perf. Avg" parse for Gnomeregan (bilag 1.72).

Statistik for spillerens specialization bliver i sidste ende konsolideret til et enkelt tal, der mere eller mindre definerer deres gennemsnitlige præstation i spillets nuværende fase. Dette sjette filter er i mange tilfælde langt det vigtigste i den sociale evalueringsproces, da en meget høj gennemsnitlig parse, ofte er bevismateriale nok til at springe alle andre filtre end det første filter over, da at have en høj parse generelt beviser, at en spiller forstår spillets meta. Som set i figur 72, er Anders' bedste gennemsnitlige parse på 93,1 procentpoint ud af 100, som resulterer i at præstationen for ham ligger blandt de 10 procent højeste for de samlede datasæt af combat logs, der er blevet uploadet til Warcraft Logs.

Det er netop dette tal, mange ledere af PUG-raids vælger at slå op når andre spillere spørger om de må deltage i aktiviteten, hvor spillere ignoreres eller på anden måde fravælges, i tilfælde af at dette tal er for lavt, alt efter deres egen subjektive holdning til aktivitetens adgangskriterier. En spiller, der allerede har høje parses, kan derfor omgå alle disse filtre undtagen det første: level, da level er påkrævet af spillet, for at deltage i raids (jf. figur 73). En høj parse er derfor et tegn for en raid leader på, at spilleren opfylder disse seks filtre, og derfor er full participants af det gældende praksisfællesskab. Warcraft Logs er herved i stand til at gøre det usynlige ved spillernes kompetencer synligt. Yderligere kan det også identificeres at Warcraft Logs synliggør alle de steder hvor en spiller indgår i non-participation, eksempelvis hvis de ikke bruger bestemte consumables og runer, eller hvis de ikke udfører deres funktion i aktiviteter som PUG raids, som set i eksemplet med PallyPower (afsnit 6.3.1.5).



Figur 73: De seks filtre for en insider (bilag 1.73)

Når disse seks filtre er gennemgået, vil en spiller, der ønsker at raide med PUGs, have gjort alt hvad de kan, for at forberede sig til at fuldføre en raid, og gøre deres bedste indsats. Dette er således hvordan newcomers kan indtræde i dette praksisfællesskab bedst forberedt. Det følgende analyseafsnit omhandler derfor, hvordan Mikkel og Laura, efter deres forberedelse, oplevede at deltage som newcomers med PUGs i raiden Gnomeregan.

6.4 Første raid: med PUGs i Gnomeregan

I analysedel 1 analyserede vi vores iagttagelser under rejsen til at komme i det højeste level, og hvordan Laura opdagede, at Anders og Mikkels praksis med paratekster havde givet dem en indforståethed i leveling-processen, hun gjorde dem opmærksom på, hun ikke besad. I dette afsnit analyseres vores rejse, efter vi ikke længere havde til formål at klare quests og få experience points, men rettere kæmpe

os igennem spillets mest udfordrende PvE-indhold, raiding. På dette tidspunkt er den sværeste raid i World of Warcraft Classic: Season of Discovery (SoD) de højteknologiske gnomers fortabte hovedstad, Gnomeregan, hvor trolde, højradioaktive pestilenser, ustyrlige robotter og den maniske Mekgineer Thermaplugg nu regerer.

Figur 74: Oversigt over bosserne i Gnomeregan (bilag 1.74).

Gnomeregan-raidet består af seks bosser, som er visualiseret i oversigten ovenfor, hvor der fra første til sidste boss sker en stigning i antallet af boss mechanics, spillere skal være opmærksomme på, og derfor kræver de sidste tre bosser kommunikation og koordinering.

I SoD er udførelsen af raids begrænset med et 'raid lockout'-system (lockouts), som er en mekanisme, der styrer, hvordan og hvor ofte spillere kan deltage i bestemte raids og få belønninger fra dem. Lockouts sikrer, at spillere ikke kan "farm" de samme bosser gentagne gange for loot inden for samme uge, hvilket hjælper med at opretholde spillets balance og progressionstempo. Spillere kan dog forsøge at raide flere gange inden for denne lockout ved at spille på andre karakterer, da raid-forsøg

tælles for hver karakter, ikke spiller, men at have adskillige karakterer i level og med pre-BiS-gear til endgame content som raids, er en minoritet af raid-spillere i SoD. For raiden Gnomeregan varede disse lockouts tre dage, og blev nulstillet på samme dag, for alle spillere.

Laura og Mikkel indtræder i en anden praksis, da de første gang forsøger at komme i Gnomeregan, hvor de indtræder i det praksisfællesskab, som vi undersøger: SoD-spillere der raider i PUGs. Som to spillere uden erfaringer med dette, oplevede de boundary encounters i form af viden, færdigheder, forventninger og normer, som i de forskellige PUGs er påvirket af det bredere SoD raiding-fællesskab. I interaktionerne, som Laura og Mikkel havde med forskellige PUGs, forekom der skæringspunkter mellem to forskellige grupper i WoW - erfarne raiders, som leder efter effektiv udførelse af Gnomeregan, og nye spillere, som leder efter adgang til at deltage i raiding-aktiviteter. Laura og Mikkels møde med dette praksisfællesskab involverede en udveksling af viden og perspektiver i forbindelse med parathed, egnethed, krav til gear og gruppekomposition. Laura og Mikkels indtræden i dette praksisfællesskab var med henblik på at blive eksponeret for det, samt hvordan dets medlemmer engagerer sig med hinanden, og opleve de praksisser, som finder sted i dette praksisfællesskab. Vores fremgangsmåde i forhold til autoetnografi var, at vi nedskrev vores handlinger som selvobservation før, under og efter Gnomeregan, og derefter nedskrev selvrefleksion på disse handlinger og oplevelser. Undersøgelsesdesignet var, at vi ville opleve den raid hver for sig først, således vi fik en individuel oplevelse med ni ukendte spillere i en PUG og derefter opleve den sammen, men denne plan besluttede Mikkel og Laura at ændre, grundet komplikationer jf. afsnit 6.4.1. Denne ændring vedblev til udførelse af det andet raid, ”Sunken Temple” (jf. afsnit 6.5).

6.4.1 Lauras forsøg alene

Laura har forud for sit første forsøg på at finde en PUG til Gnomeregan forberedt sig ved at læse en Gnomeregan-guide og set en YouTube-video, samt indsamlet de tilgængelige world buffs og købt consumables (jf. Laura, bilag 2.9). I søgningen på en PUG starter Laura ud med at se på trade chatten og henvender sig til nogle af de spillere, der leder efter medlemmer til deres raid-gruppe. Eksempelvis henvender Laura sig til en spiller, som skriver; “LF2M Gnomer Pumper run 2x SR 20.00 tonight 1xHealpriest/hpala 1x DPS(pref spriest/lock) DMF req. Checking logs” i trade-chatten, hvorefter følgende interaktion finder sted (jf. Laura, bilag 2.9):

To [[redacted]]: you got a spot for a heal priest for Gnomeregan?
[[redacted]] whispers: y
To [[redacted]]: can I join your group?
[[redacted]] whispers: have u done gnomer before? u have no logs
To [[redacted]]: No I haven't done it before

Laura beskriver situationen efter interaktionen på følgende vis i sin autoetnografi:

> *Først svarede han rimelig hurtigt, men efter jeg sagde, at jeg ikke havde prøvet Gnomeregan før, så hørte jeg ikke mere fra ham, selvom jeg lagde mærke til, at han postede igen i trade chat, hvilket føltes skod.* (Laura, bilag 2.9)

Laura stødte i ovenstående situation ind i en barriere på grund af det tredje og sjette filter for forberedelse, henholdsvis erfaring og Warcraft Logs, hvilket resulterede i, at hun ikke blev optaget i den pågældende PUG og måtte søge videre. I sit andet forsøg henvendte Laura sig igen til en raid leader, som søgte efter deltagere i trade-chatten (jf. Laura, bilag 2.9):

[2. Trade - City] [[redacted]]: LFM Gnomer - Need all MS>OS. Checking Logs

To [[redacted]]: You got space for a healer priest?
[[redacted]] whispers: yes
To [[redacted]]: Can I join?

Laura overvejer, hvorfor raid leader ikke besvarer hendes besked, da det første svar kom relativt hurtigt.

> *Efter dette går der noget tid, hvor jeg intet hører - sikkert fordi personen er i gang med at tjekke de logs, som jeg ikke har :^) - endte med aldrig at få et svar.* (Laura, bilag 2.9)

Laura tolker, at ignoreringen skyldes, at raid leader har indset, at hun ingen parses har på Warcraft Logs, men Anders forklarer hende, at manglen på et svar også kan skyldes, at raid leaders ofte sidder med mange whisper-chats ad gangen. Efter et kvarter med afslag valgte Laura selv at sende en besked i trade chatten: "[2. Trade - City] [Xarual]: Healer priest LFG Gnome", hvilket medførte, at hun fik en invite fra en anden raid leader og følgende interaktion foregik (jf. Laura, bilag 2.9):

> [[redacted]] whispers: are you on alt?
> To [[redacted]]: This is my main on classic

Kort efter ovenstående interaktion blev Laura fjernet fra raid-gruppen igen, hvilket vi anskuer skyldes, at raid leader anser en spiller uden logs på sin "main" som en spiller med et utilstrækkeligt erfaringsniveau i forhold til, hvad denne raid leader ønsker. Vi tolker ud fra interaktionen ovenfor, at raid leader stiller sit spørgsmål, fordi Lauras karakter ikke har nogle parses på Warcraft Logs. Spillere har som regel en "main", som er den karakter, de primært spiller på, men det er ikke unormalt, at spillere laver "alts", som er deres sekundære karakterer. Derfor giver det indtrykket, at Laura er uerfaren, når hun hendes primære karakter ikke har nogle parses på Warcraft Logs. Laura udviser dermed i situationen mangel på gaming kapital, som medfører, at raid leader ikke anerkender hende som egnet eller værdig nok til deltage i deres PUG til Gnomeregan.

Laura får efterfølgende en invite fra en anden raid leader, hvis besked i trade chat-kanalen ikke indikerer, at der er krav om erfaring eller Warcraftlogs: "[2. Trade - City] [[redacted]]: LFM Gnome With 2 SR no HR Need 1 tank 1 heal and some dps, wisp me spec and gs" (Laura, bilag 2.9). Der indikeres dog i beskeden, at raid leader går op i GearScore med "wisp me specs and gs", hvilket tyder på, at andet filter, gear, er på spil i denne situation. GearScore kan dermed ses som et boundary object, da det bruges som en måleenhed til evaluering af spilleres gear.

> *Jeg whisper min specialization til raid leader, men kender ikke min gearscore, da jeg ikke har det addon. Jeg håber ikke, at der bliver lavet en line-up af alle spillerne i raidgruppen, hvor raid leader skal inspect alle for at se deres gearscore, som Anders har snakket om, at der kan ske.* (Laura, bilag 2.9)

Der forekom ingen inspektion af GearScore på den måde, som Laura i ovenstående nævner, men det kan ikke udelukkes, at raid leader alligevel tjekkede spillernes GearScore i raid-gruppen, da det ikke altid er eksplicit, som beskrevet i afsnit 6.3.1.2. Denne PUG blev aldrig fyldt op, hvilket resulterede i, at dette forsøg på at komme i Gnomeregan mislykkedes.

> *Har siddet ude foran indgangen til Gnomeregan i et godt stykke tid nu, og mens vi venter på at få fat i en tank, mister vi 3 gruppemedlemmer. Vi får dog hurtigt to nye, men mangler stadig 3. Det ender med at hele min raid gruppe leaver, fordi folk begyndte at leave og vi ikke kunne finde nye spillere. Det er frustrerende at være så tæt på at komme ind i en raid, og så alligevel så langt fra.* (Laura, bilag 2.9)

Laura forsøgte efterfølgende at søge videre, men efter knap to timers PUG-søgning besluttede hun sig for at stoppe, og vi aftalte i gruppen, at Laura og Mikkel skulle forsøge at søge en PUG sammen.

6.4.2 Mikkel og Laura kommer ind, men smides ud

Laura beskriver hvorfor PUG-søgningen fremover foregik sammen med Mikkel:

> *Da det ikke gik så godt med at finde en PUG i går alene, så snakkede jeg med Anders og Mikkel, hvor vi blev enige om, at Mikkel og jeg skulle prøve at finde en PUG til Gnomeregan sammen i stedet for. Jeg har stadig lidt en øv-følelse fra i går og kan mærke, at mine forventninger til i dag ikke er høje, men det gør mig lidt mere positivt stemt, at jeg da i hvert fald ikke kommer til at sidde alene denne gang, men kan snakke med Mikkel imens.* (Laura, bilag 2.9).

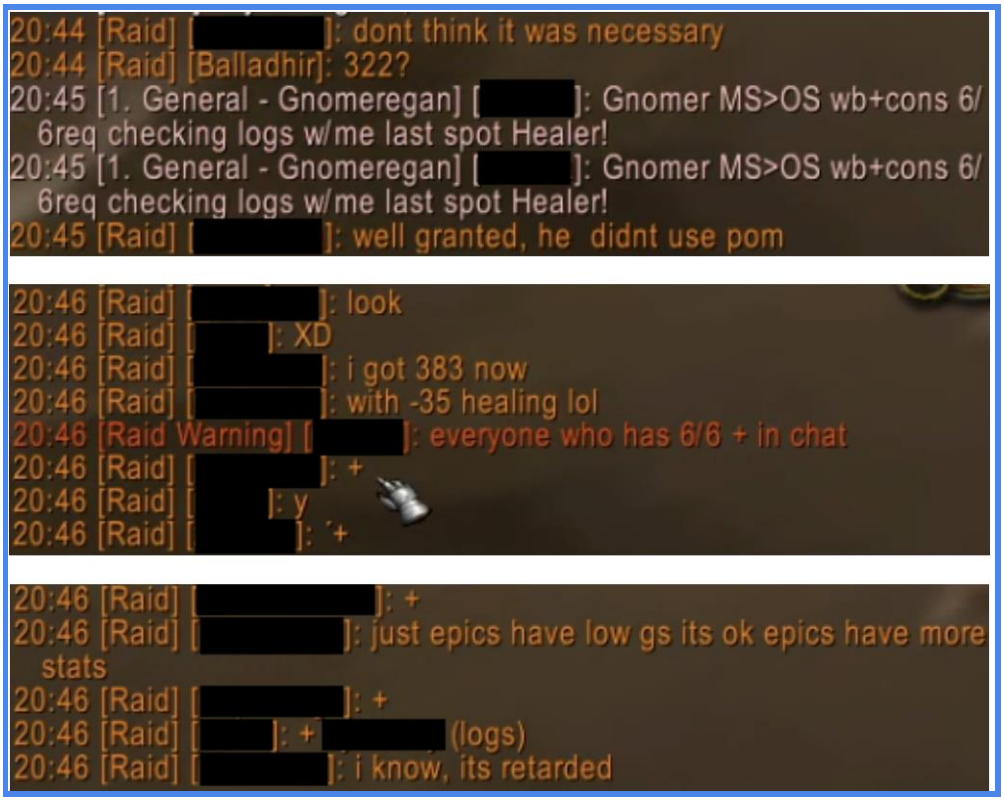
Mikkel beskrev ligeledes også hvorfor denne ændring skete:

> *Laura og jeg beslutter os for at prøve at finde en PUG sammen, selvom den oprindelige plan var, at vi alle tre skulle prøve at spille alene første gang. Laura havde dog en virkelig dårlig oplevelse, da hun selv prøvede alene, så jeg syntes, vi skulle gøre det sammen. Jeg gjorde det for at gøre hende mere tryg med at raide, men også fordi, at jeg heller ikke ville have noget imod, at prøve at spille sammen med nogen.* (Mikkel, bilag 2.11).

Selvom Laura og Mikkel kun havde erfaring med Gnomeregan gennem andenhåndserfaring, eksempelvis ved brug af YouTube-videoer, Gnomeregan-guides, og Anders, så lykkedes det dem at finde en PUG og blive inviteret med i raidet. Dog oplevede de et boundary object i form af GearScore og boundary encounter i denne forbindelse:

Figur 75: GearScore som boundary object (bilag 1.75).

I dette boundary encounter bliver Laura kicked på grund af GearScore, hvor det bliver anvendt som et evalueringsværktøj af hende. Der ses i situationen også et eksempel på, hvordan spillere ikke er enige om brugen af GearScore til evaluering:



Figur 76: Uenighed omkring brugen af GearScore (bilag 1.76).

Som eksemplet ovenfor viser, var GearScore for en anden spiller i raidet misvisende, da tallet ikke stemte overens med det givne gears stats, som er den primære årsag til at GearScore ikke er en god parameter at måle på. Dette resulterer i at spillere kan opnå en større GearScore med items der slet ikke har stats, hvor spillere indsamler gear til fordel for Gearscore og ikke til fordel for stats og brugbarhed. Realiteten er, at selvom GearScore ikke altid fungerer særlig godt til at evaluere andre spillere med, bliver det stadigvæk brugt i SoD i den sociale evalueringsproces, på trods af, at GearScore ikke er et målingsparameter, der anses som 100% retvisende, som nævnt tidligere i afsnit 6.3.1.2. Ud fra dette tydeliggøres gear som et af de filtre til frasortering af spillere, som en raid leader anser som uegnede til gennemførsel af det pågældende raid. Lauras reaktion på at blive smidt ud af raid-gruppen udtrykkes i hendes autoetnografi, hvor hun skriver følgende:

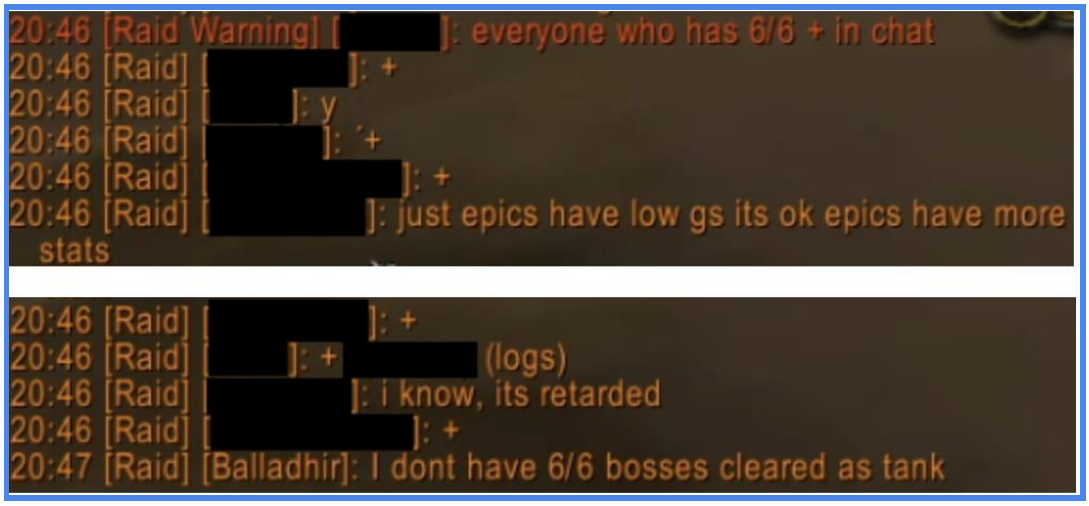
> *Til trods for at det var træls at blive kicked, så synes jeg, at de gav mig besked på en ordentlig måde, som på sin vis også var konstruktiv, da jeg fik at vide, at det var på grund af min gear score (322).* (Laura, bilag 2.9)

På trods af at vi argumenterer for, at der forekom en nedværdigelse i situationen, der vises i figur 76, i form af, at Laura blev omtalt som et tal, og dermed på sin vis dehumaniseret, opfattede Laura ikke oplevelsen som udelukkende negativ, men at den også bidrager til hendes trajectory og dermed til hendes udvikling i hendes deltagelse samt engagement med dette praksisfællesskab, da hun ud fra interaktionen har informationer om, hvordan hun kan forbedre sig. Dog udleder vi, at situationen er et eksempel på en ringeagtsform, hvor Laura bliver frataget rettigheden til at deltage i Gnomeregan gennem udelukkelse fra den pågældende PUG, på trods af at hun har det højest mulige level i fasen. Det ses dermed, at de subjektive krav hos en raid leader, der opstår på baggrund af paratekst i form af et addon til at tjekke GearScore, får betydning i den sociale evalueringsproces. Der opstod dermed på trods af de negative aspekter en læringssituation, hvor Laura fik indblik i en praksis samt viden, som hun kan anvende til at udvikle sig og dermed være bedre stillet i fremtidige forhandlinger om hendes position i dette praksisfællesskab.

Som tidligere nævnt i afsnit 6.3.1.3 er der ofte krav til erfaring, der eksplicit bliver udtrykt i trade-chat-kanalen, når raid leaders leder efter gruppemedlemmer til deres PUGs og i deres fravælgelses-proces. Dog kan det også forekomme, at man bliver optaget i en PUG, hvor man så bagefter bliver evalueret på baggrund af erfaring med det pågældende raid, hvilket skete for Mikkel (jf. bilag 2.11):

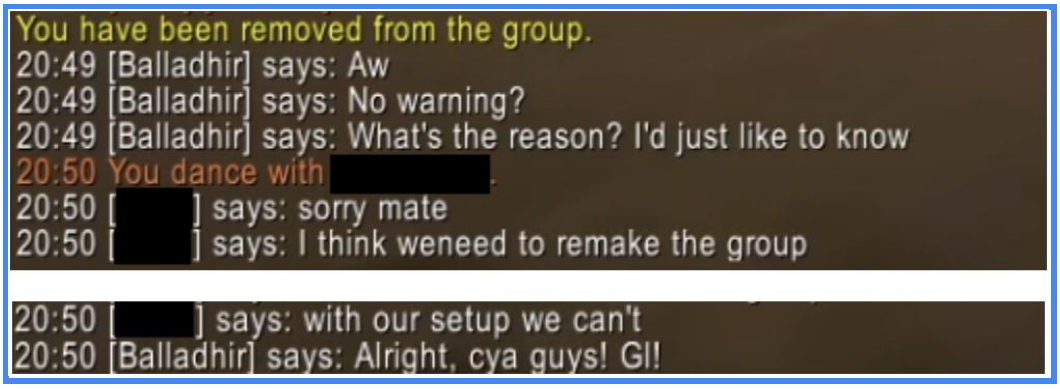
[[redacted]] whispers: did you tank this here before dude?
To [[redacted]]: No
To [[redacted]]: But I know this boss

Ovenstående viser en raid leader, som udspørger Mikkel om hans erfaring med Gnomeregan og Mikkels svar til dette, hvorefter raid leader sender nedenstående besked til hele raid-gruppen i raid chat-kanalen:



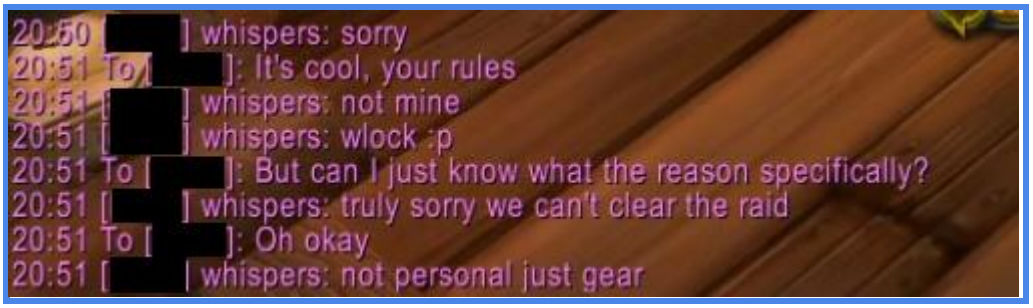
Figur 77: Mikkel erkender sin erfaring overfor gruppen (bilag 1.77).

Mikkel erkender overfor gruppen, at han ikke har klaret alle bosser i raidet før. Der bliver ikke sagt noget i forbindelse med Mikkels besked, men kort tid efter ovenstående situation, bliver Mikkel fjernet fra raid-gruppen, hvorefter følgende interaktioner finder sted:



Figur 78: Mikkel bliver fjernet fra gruppen (bilag 1.78).

Spilleren som svarer på Mikkels beskeder i ovenstående figur ender med også at whisper til ham, da han automatisk efter et minut bliver teleporteret til storbyen Stormwind af spillet, for at ikke være i en gruppe, men stadigvæk være inde i den instance som gruppen befinder sig i:



Figur 79: Årsag til at Mikkel blev fjernet fra gruppen (bilag 1.79).

I interaktionen ovenfor tolker vi, at der forekommer moral disengagement (jf. Beres et al., 2021), hvor spilleren, der whisper til Mikkel, forsøger at rationalisere sit engagement i amoral adfærd med henblik på at undgå følelser af selvfordømmelse. Dertil argumenterer vi, at der er tale om *displacement of responsibility*, idet spilleren påpeger, at det ikke er hans regler, men raid leaders. Vi udleder heraf, at spilleren ikke tog personligt ansvar for, at Mikkel blev smidt ud af raid-gruppen, fordi det ikke var spilleren selv, som tog beslutningen og havde raid leader-rollen til at udføre handlingen. Dog vil vi hertil påpege, at denne spiller oprindeligt var raid leader i denne PUG, hvor spilleren, inden Laura blev smidt ud, valgte at give raid leader rollen til en anden spiller, hvilket vi udleder, styrker vores argument om, at der er tale om moral disengagement. Der kan ikke med sikkerhed konkluderes, at Mikkels erfaringsniveau i denne situation var grunden til, at han blev fravalgt, da han får fortalt, at det havde noget med gear at gøre. Men da han blev udspurgt af raid leader om sin erfaring og blev fjernet fra gruppen kort efter at have indrømmet, at han ikke har gennemført raidet som tank, kan det heller ikke udelukkes, at der var et boundary encounter, hvor raid leaders perspektiv på kompetence og erfaring var anderledes end Mikkels, og der forekom en bedømmelse af hans erfaringsniveau, som var medvirkende til fjernelsen fra raid-gruppen. Alt andet lige kan det med dette eksemplificeres, at erfaring er en faktor, der bruges som et adgangskriterium og til bedømmelse af spilleres egnethed til udførelsen af et raid, samt bekræftes at parateksten Warcraft Logs er et artefakt, der assisterer med at give spillere information om andres erfaringsniveau i SoD. Samtidig er det ikke tydeligt nok for newcomers til praksisfællesskabet, hvornår man er erfaren og hvornår man har de rette kompetencer til at deltage i events som PUG raids.

De tilfælde, hvor Laura og Mikkel blev afvist af PUGs grundet deres manglende parathed, som vurderes af raid leaders, repræsenterer en forhandling af forskelle og et fejlet forsøg på at bygge bro mellem henholdsvis deres forventninger og disse PUGs' forventninger. På den ene side er der Laura

og Mikkel, som er ivrige efter at deltage og lære af oplevelsen i Gnomeregan, og på den anden side er der PUGs, som prioriterer effektivitet og succes i udførelsen af raidet, hvilket er to perspektiver, som ikke altid kan forenes. På trods af udfordringer i Laura og Mikkels forsøg på at komme i Gnomeregan, så lykkedes det i sidste ende, og de boundary encounters, som de har mødt gennem deres indtræden i praksisfællesskab har givet os indsigt i de sociale dynamikker og normer i dette. Endvidere har det givet os en bedre forståelse af forventningerne og kravene for deltagelse i raiding, samt vigtigheden af forberedelse og parathed i dette praksisfællesskab. Laura og Mikkels oplevelser i deres indtræden i raiding-fællesskabet belyser kompleksiteten i at deltage i samt blive medlem af et allerede etableret praksisfællesskab i WoW, og understreger udfordringerne, som nyere spillere står overfor, når de søger at blive integreret i eksisterende sociale strukturer og normer i spillet. Vi argumenterer for, at en PUG kan anses som en demonstration af bridging social kapital, da den indeholder spillere fra forskellige grupper eller fællesskaber, som forbindes med hinanden gennem den pågældende PUG og raidets indhold. Ud fra Laura og Mikkels oplevelser kan det dog udledes, at bridging social kapital i forbindelse med en PUG kan være udfordrende, hvis perspektiver og forventninger ikke kan forenes i boundary encounters. Dog var Lauras og Mikkels boundary encounters værdifulde læringsmomenter, som har givet indsigt og viden, de kan bruge fremadrettet.

6.4.3 Mikkel og Laura kommer i Gnomeregan

Vignet 4 - <u>Mikkel</u>:

> "Ikke godt nok gear", sagde raid-leaderen, efter at Laura og jeg blev kicked fra den første gruppe, lige før vi startede combat med den første boss, Grubbis. Hvabehar? Både jeg og Laura har lavet det sværeste PvE-content før raiding, og fået en masse gear fra det, så det kan da ikke passe. Tjekkede de måske vores logs online, og fandt ud af, at det her var vores første gang? Jeg er glad for, at Laura er med mig, fordi hvis hun er nervøs, kan vi snakke om det sammen, og det hjælper også mig med at slappe af. Jeg var nemlig også nervøs, indtil vi blev kicked. Nervøs for at ligne en idiot, fejle min opgaver som tank, eller nervøs for at spilde andre menneskers tid på mig. Nu er jeg bare irriteret af at blive smidt ud på den måde. Vi prøver igen at søge i Ironforge, dværgenes hovedstad, skåret ind i et snedækket bjerg. Det tager noget tid at få et match, men den nye gruppe vi finder virker flinke overfor vores mangel på erfaring. Men hvorfor former så en klump i halsen på mig, når vi er ved at ride over sneen i Dun Morogh til Gnomeregan? Jeg begynder at blive bange for, at jeg kommer til at skuffe dem, og de skal ikke straffes for at tage en uerfaren spiller som mig med.

Efter at Laura og Mikkel bliver kicked fra en PUG, vælger de at søge videre, men på grund af den viden og erfaring, de nu har tilegnet sig, vælger de at inkludere "0/6" i deres trade chat-beskeder for at være eksplicitte omkring deres erfaringsniveau (jf. bilag 2.11):

[2. Trade - City] [Balladhir]: 1 Pala Tank & 1 Priest Heal LFG Gnomer 0/6

[2. Trade - City] [Xarual]: LFG 1Pala Tank+1Priest Healer Gnomeregan 0/6

Herigennem fik Laura en whisper fra en raid leader, som spurgte, om hun ville joine (jf. bilag 2.9):

[[redacted]] whispers: Wanna join?
To [[redacted]]: Yes please :D
[[redacted]] whispers: sec
To [[redacted]]: Can I bring my Pala tank friend?
[[redacted]] whispers: Yes
[[redacted]]: whispers: Write inv
To [[redacted]]: Balladhir

Det lykkedes også at få Mikkel med i denne PUG, og efter kort tid er vi begge blevet inviteret til raid-gruppen. Raid leader for denne PUG havde ikke i sin trade chat-besked eksplicit givet udtryk for, at der var nogle bestemte krav for deltagelse, hvilket vi mener, er grunden til, at raid leader valgte at kontakte Laura, på trods af at hun skrev "0/6" i sin trade chat-besked. Efter Laura og Mikkels indtræden i raid-gruppen, whisper raid leader til Laura, og der opstår en uventet situation (jf. bilag 2.9):

[[redacted]] whispers: Where are you and the tank from?
[[redacted]] whispers: :)
To [[redacted]]: We're from Denmark c:
[[redacted]] whispers: wanna join our guild?
[[redacted]] whispers: We speak mainly swedish but danish is nice aswell
To [[redacted]]: We can talk about that after the run :D

[[redacted]] whispers: We do same lootrules as now

[[redacted]] whispers: this time, and the day we raid are up for vote :)

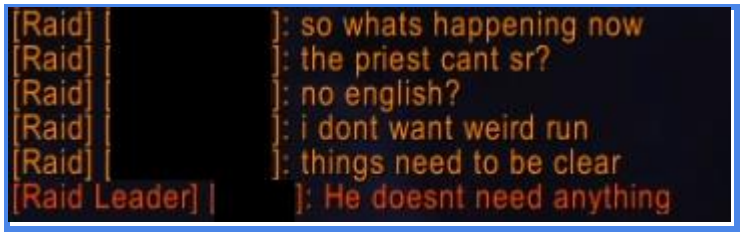
Vi argumenterer for ud fra situationen ovenfor, at bridging social kapital er virksom, idet raid leader giver Laura og Mikkel mulighed for at bygge bro mellem deres eksisterende sociale netværk og raid leaders guild. Desuden åbner denne invitation op for, at der kan forekomme bonding social kapital, såfremt Laura og Mikkel accepterer invitationen og bliver integrerede medlemmer af denne guild, da Anders fortæller ud fra hans erfaring, at guilds typisk er tæt knyttede fællesskaber, hvor der er stærke sociale bånd og en følelse af kammeratskab (jf. Anders, bilag X). Laura og Mikkel valgte dog ikke at foretage nogen handling i forbindelse med denne invitation, men interaktionen belyser, hvordan bridging social kapital kan forekomme i PUGs, hvor det potentielt også kan lede til bonding social kapital.

I raid-chatten bliver der linket til hjemmesiden www.softres.it (Codzima, u.å.) kort før de når i Gnomeregan, hvor man kan skrive sig op til at kunne roll om loot fra raidet, hvilket er en paratekst, som hverken Laura eller Mikkel kender til på forhånd. Laura og Mikkel valgte at ikke anvende hjemmesiden, hvilket vi med følgende uddrag argumenterer for, er atypisk i dette praksisfællesskab, da raid leader og en anden spiller i raid-gruppen whisper følgende til Laura (jf. bilag 2.9):

[[redacted]] whispers: Don't forget to Sr

[[redacted]] whispers: what items do u wanna SR?

I raid-chatten forekommer der også følgende interaktion i denne forbindelse, hvor en spiller stiller spørgsmål til, hvorfor Laura ikke har reserveret nogle items:



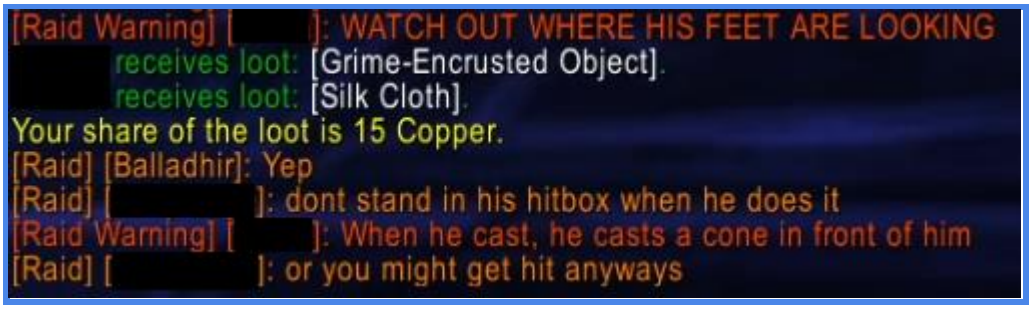
Figur 80: Raid medlemmer stiller spørgsmål til Laura omkring softres.it (bilag 1.80).

Mikkel får i situationen også at vide, at han skal skrive sig op til items gennem hjemmesiden, og en spiller tilbyder at reservere items for ham (jf. Mikkel, bilag 2.11). Vi mener, at situationen ovenfor er et boundary encounter, hvor brugen af softres.it er en del af dette praksisfællesskabs praksis, og at der skete en udveksling af normer og forventninger i disse interaktioner. Ud fra dette argumenterer vi for, at spillerne i raid-gruppen har nogle forventninger om, at man er i raids for at få items, og det er en norm, at man bruger softres.it til at opnå enighed om det loot-system, der i den pågældende PUG gør sig gældende. Brugen af et reserveringssystem som parateksten softres.it kan bidrage til at fra start at få etableret klare forventninger og aftaler i en raid-gruppe i forhold til uddelegering af loot, hvilket kan forebygge, at der opstår misforståelser eller konflikter i raid-gruppen. Men dette fungerer kun, hvis medlemmerne har kendskab til den praksis, samt hvilket loot der kan opnås i den pågældende raid, hvilket Mikkel og Laura ikke havde. Mikkel begrunder selv for sit fravalg i sin autoetnografiske journal:

> *Jeg er alt for presset og fokuseret på den kommende raid, til at jeg føler, at jeg har tid til at sætte mig ind i en ukendt hjemmeside. Jeg vil også bare gerne klare raiden, så det er ligemeget med loot. Det har ikke engang faldet mig ind at tjekke, hvad der overhovedet kan droppe.* (Mikkel, bilag 2.11)

Laura og Mikkel var ikke bekendte med denne praksis, og derfor fremstod den for dem forvirrende og uventet, samt havde de prioriteret målet at fuldføre Gnomeregan, frem for at opnå loot, hvilket førte til, at de begge undlod at deltage i praksissen.

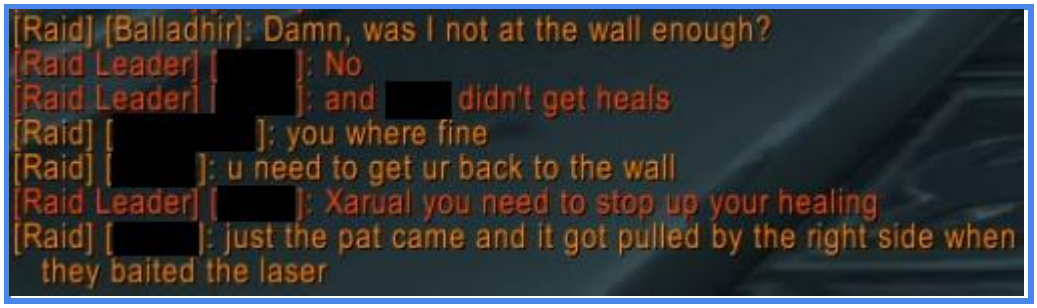
Ved tredje boss i raidet, brugte raid leader tid på at sætte raid-gruppen ind i boss mechanics:



Figur 81: Strategi for bossen Crowd Pummeler 9-60 (bilag 1.81).

På baggrund af dette argumenterer vi for, at der er tale om deling af gaming kapital, hvor raid leader og en anden spiller i raid-gruppen forsøger at dele viden om boss mechanics med henblik på, at raid-gruppens øvrige medlemmer derigennem kan forbedre deres evne til at navigere i kampen, og at kampen dermed ender med succes. Der opstod derfor en læringssituation, hvor de to spillere fra raid-gruppen bidrog til den kollektive viden i dette praksisfællesskab, som også resulterede i en succesfuld kamp med bossen, hvor størstedelen af raid-gruppen overlevede.

Ved fjerde boss wiper raid-gruppen på trods af, at der forinden blev lagt en strategi. På vejen tilbage til fjerde boss efter andet wipe, bliver der mere specifikt udlagt, hvad der går galt, hvilket følgende er et eksempel på:



Figur 82: Feedback efter wipe mod bossen Electrocutioner 6000 (Laura, bilag 1.82).

Vi udleder af ovenstående, at raid leader har analyseret sig frem til, hvad der gik galt i kampsituationen, og gennem feedback forsøger at dele disse indsigter med resten af raid-gruppen med forventningen om, at raid-gruppen lytter og internaliserer denne feedback, så næste forsøg imod bossen lykkedes. I situationen er der derfor potentiale for læring og udvikling af færdigheder, som kan bidrage til akkumulering af gaming kapital hos spillerne i raid-gruppen samt Laura og Mikkel. Dog ender tredje forsøg også med et wipe, hvilket vi mener skyldes forskelle i erfaring, kompetencer og evne til at internalisere feedback samt omsætte viden til praksis på kort tid. På trods af at der i raid-gruppen gennem raidet bliver delt gaming kapital og bidraget til den kollektive viden om raidet samt eksekveringen af det, så er det i situationen ikke nok til at raidet gennemføres, hvilket førte til frustration hos spillerne, hvor deres tålmodighed var sluppet op. Der var eksempelvis en spiller, som efter tredje wipe skrev følgende (jf. bilag 2.11):

[Raid] [[redacted]]: thx for the run my green friends

Dette forstod Mikkel i situationen som, at spilleren mente "green" som i at have gear af uncommon rarity eller at være ny til noget (jf. Mikkel, bilag 2.11), men hvor vi senere i specialegruppen snakkede om det og kom frem til, at spilleren nok mente "green" som i at have grønne gennemsnitlige parses på Warcraft Logs. Ovenstående udsagn er noget, som vi har grint af efterfølgende, fordi hvis spilleren mente grønne parses, så ville det for Laura og Mikkels vedkommende faktisk være et kompliment, da deres parses fra første gang i Gnomeregan var grå, hvilket er lavere end grøn. Men morskaben omkring Laura og Mikkels parses varede ikke længe, før de begyndte at mærke på dem selv, hvor stor betydning de tal havde, og hvordan de begge anså deres karakterer som ødelagte på grund af disse tal, samt at deres identitet i dette praksisfællesskab ændres.

6.4.4 Mikkel og Laura får identitetskrise

Vignet 5 - <u>Laura</u>:

> Så fandt jeg da ud af, at jeg ikke kan finde ud af at være healer, og det føles ad helvede til. Måske det er min egen skyld, at det hele gik så galt, fordi jeg måske tror, at jeg er god til WoW og dermed god nok til at forsøge mig med en anden rolle end DPS? Det fandt jeg da i hvert fald ud af, at jeg ikke var. Hvorfor valgte jeg også ikke at bruge paratekster og addons? Hvorfor spille med et handicap, når man er bevidst om, at alle andre bruger al den hjælp, som der findes? Idiotisk. Det var naivt af mig at tro, at jeg bare kunne bruge min tilgang fra WoW Retail og kun tjekke talent tree for min class, fordi det er da tydeligt ud fra min parse på 3.3 efter Gnomeregan, at jeg med den tilgang præsterer som en spiller, der kun ved, hvordan man bruger W, A, S, D. Samtidigt med at jeg ødelagde det for mig selv, så ødelagde jeg det også for Mikkel. Havde han mon haft færre afslag uden mig på slæb? Jeg har kæmpe skyldfølelse, ikke kun over for Mikkel, men også over for personerne i PUG'en, fordi de i god tro valgte at tage mig med, men hvor det viser sig, at jeg hverken kan finde ud af min class eller rolle, og samtidig ikke er forberedt til Gnomeregan. Jeg føler mig som en bedrager som healer priest, hvor jeg har fået fremstillet mig selv som en kompetent spiller, der har nogenlunde det rigtige gear og WoW-viden, men i praksis og gennem Warcraft Logs bliver jeg afsløret. Min karakter er ødelagt med den lave parse… mine chancer for at komme i næste raid er nærmest lig med nul… skulle jeg lave en ny karakter? Har jeg tid til at komme i max

level inden fase 3 af Season of Discovery starter? Ville det give et andet resultat? Jeg stiller da også nu spørgsmålstegn ved, om jeg overhovedet kan finde ud af at spille WoW, eller om jeg bare har gået rundt og troet, at jeg har meget erfaring med spillet. Én ting ved jeg, og det er, at jeg ALDRIG skal spille healer igen.

Vignet 6- <u>Mikkel</u>:

Når jeg vågner om morgenen, efter natten Laura og jeg raidede, er min første tanke: har jeg løjet for de spillere i den PUG, da jeg sagde, at jeg godt kunne tanke den som Paladin? Jeg har jo prøvet at spille tank Paladin før, godt nok var det i Retail, men det burde da være applicerbart for SoD, så hvad fanden skete der lige i den raid? De andre spillere var ikke tilfredse med min allokering af blessings, jeg lavede nærmest ingen DPS og værst af alt, så mistede jeg hele tiden aggro. Jeg kunne jo tydeligvis ikke finde ud af at være tank, fordi når jeg tjekker Wowhead, så er mine talents også helt forkerte, men jeg troede jo, at de var gode nok, så jeg kan ikke længere følge mine egne vurderinger. Hvis jeg løj over for spillerne, så må jeg have løjet over for mig selv, og så ved jeg ikke, hvordan jeg skal kunne stole på mine World of Warcraft-evner igen. Var jeg overhovedet god til spillet, da jeg spillede i Retail, eller var mine venner bare overbærende og flinke imod mig, fordi de kunne lide mig? Lavede de sjov med mig bag min ryg? Nej, slap lige af, jeg tager en dyb indånding, den her gang var jo kun ét tilfælde. Men faktum er, at det gik af helvedes til, det var ikke kun nogle småfejl, men helt fundamentale mangler og det var min skyld. Jeg kan også godt genkende visse fejl, jeg begik. Jeg kom stadig til at spilde mit Hand of Reckoning en gang imellem, og jeg pullede for mange mobs. Jeg skulle have tjekket på Wowhead, om jeg havde de rigtige talents, i stedet for at stole på mig selv. Dobbelttjekket om jeg havde alle de rigtige runer. Dobbelttjekket alt jeg kunne online. Men det gjorde jeg ikke, fordi jeg troede på, at mine egne evner og erfaringer med WoW var nok til at fuldføre Gnomeregan som tank. Det er for sent nu, jeg har fået mine parses, og de er grå. 7.8 ud af 100, det er værre end at have ingen. Min karakter er stemplet som en taber til spillet, og jeg bliver aldrig inviteret med til en anden PUG igen som tank. Jeg troede, at jeg var god til Paladin, men det kan jeg se på Warcraft Logs, at jeg ikke er. Jeg har skuffet spillerne i de PUGs, jeg har skuffet Laura og Anders, og jeg har skuffet mig selv.

Som tidligere nævnt i afsnit 5.1 er identitet et omdrejningspunkt for det sociale og det individuelle, og når medlemmer i et praksisfællesskab engagerer sig med fælles praksisser, samarbejde med andre og udvikler deres kompetencer, bliver deres identiteter sammenflettet med deres roller, bidrag og relationer i dette praksisfællesskab. Identitet inkluderer individets evne og manglende evne til at

forme de betydninger, som identificerer vores fællesskaber og *modes of belonging*, der består af følgende: *engagement, imagination* og *alignment* (Wenger, 1999, s. 145, 173).

Lauras valg om at spille healer priest i sit første Gnomeregan-run demonstrerer engagement med raiding-fællesskabet i SoD, men hendes negative oplevelse under raidet analyserer vi fik hende til at sætte spørgsmålstegn ved sit engagement i forhold til sin valgte class og specialization. Lauras tvivl i forhold til sit engagement og deltagelse i dette praksisfællesskab, mener vi, forstærkes af hendes parses på Warcraft Logs, som er en reifikation af hendes præstation, som hun frygter vil have fremtidige konsekvenser i forsøg på at finde PUGs:

> *Min parse viste sig efter det Gnomeregan-run at være 3.3 (...), hvilket lidt kan sammenlignes med karakteren -3. Jeg følte i hvert fald, at jeg bestemt havde dumpet Gnomeregan groft (...) jeg følte, (...) at min karakter nu decideret var ødelagt, fordi ens parse er det, som folk tjekker op på, når man prøver at komme med i en PUG.* (Laura, bilag 2.9)

Heraf udleder vi, at Laura grundet sin bevidsthed om, at Warcraft Logs og parses bruges til reifikation samt bedømmelse af spillere, oplever en nedværdigelse og fremmedgørelse fra praksisfællesskab. Dette genkender vi også i Mikkels autoetnografi, da han var af denne overbevisning, før han så sine parses, hvor han i stedet så resultaterne på Warcraft Logs som en reifikation af sin mangel på færdigheder som tank:

> *Vi tjekkede også vores parses, og da jeg så, at jeg havde 7.8 parses, vidste jeg, at jeg skulle stoppe med at tanke, og måske overhovedet spille paladin. Jeg havde det allerede så forfærdeligt med mine evner i WoW lige efter den PUG, før jeg så mine parses, at jeg blot ser de her parses som en bekræftelse.* (Mikkel, bilag 2.11).

Dette medførte, ligesom Laura, at hans engagement til PUG-raiding i SoD blev rystet, og dermed ændres hans beslutning om engagement som en tank paladin til at være engagement som DPS paladin i senere raid-forsøg (jf. afsnit 6.4.5).

Vi udleder, at der i raiding-fællesskabet i SoD ses en begrænsning i forbindelse med Honneths (2006) anerkendelsesforhold, da dette praksisfællesskab gennem nogle af dets praksisser fratager spillere deres rettigheder til at opnå selvrealisering. Denne tolkning grunder i, at der i dette praksisfællesskab er praksisser, hvor individets unikke karakteristika i form af evner og potentialer tilsidesættes til fordel for de standarder og idealer, som accepteres i dette praksisfællesskab. Eksempelvis er brugen af adgangskriterier i PUGs en praksis, der gør, at spillere som Mikkel og Laura, der har en lav parse, vil opleve udelukkelse af PUGs, der har høje parses som adgangskriterium, hvilket kan resultere i en lav selvværdsættelse. I Lauras tilfælde tolker vi dog, at denne lave selvværdsættelse opstod, da hun så sine parses, hvor det dermed er hende, som ikke anerkender sig selv. Mikkels og Lauras parses er en reifikation af deres bidrag til opnåelsen af dette praksisfællesskabs fælles mål, hvor deres bidrag kan risikere ikke at blive anerkendt af andre medlemmer af dette praksisfællesskab.

Laura og Mikkel anså sig selv som kompetente WoW-spillere, og de havde forestillingsevnen til at se dem selv som værdifulde medlemmer af det praksisfællesskab i SoD, der raider i PUGs, forud for deres første Gnomeregan-forsøg. Dog blev denne forestilling ødelagt gennem raidet for Mikkel, og også efterfølgende gennem Warcraft Logs for Laura, hvilket fik dem til at tvivle på deres identitet. Deres tilhørsforhold til dette praksisfællesskab blev derfor påvirket negativt, da de ikke efterfølgende anså sig selv som spillere, der kunne bidrage positivt til fællesskabet.
I forhold til alignment, så var Lauras mål at støtte raid-gruppen og bidrage til succes i raidet gennem effektiv healing samt ved at gøre hendes bedste, hvilket, vi formoder, stemmer overens med raid-gruppens mål, da PUGs bestræber sig på gennemførelse af det pågældende raid. Lauras praksis og færdigheder levede dog ikke op til dette praksisfællesskabs forventninger og standarder, som eksempelvis er at bruge parateksler og skaffe de rigtige runer til raidet, hvilket også manifesterer sig i hendes grå parses, der viser, at hun præsterede markant dårligere end den gennemsnitlige priest healer.

Ud fra Wengers (1999) modes of belonging ses det, at der i Mikkels og Lauras identitetsdannelse i dette praksisfællesskab sker nogle hændelser, som gør, at de oplever distancering fra fællesskabet og ikke på succesfuld vis får opbygget en identitet, som kan bidrage til deres integration i dette praksisfællesskab. I forhold til Wengers (1999) udlægning af identitet som negotiated experience, udleder vi fra Lauras selvrefleksion, at hun gennem sin oplevelse af sig selv gennem deltagelse og i Warcraft Logs' reifikation af hende definerer sig selv, som en spiller, der ikke skal spille healer priest.

Jeg har derfor overvejet, om jeg skal lave mit spec om til DPS priest i stedet for healer, fordi det er alt for stressende og en for stor byrde at skulle holde øje med så mange ting i en raid som healer. (Laura, bilag 2.9)

Gennem refleksion over oplevelsen, argumenterer vi, Laura forsøger at finde måder, hvorpå hun kan engagere sig igen med raiding-fællesskabet i SoD på en måde, som vil bidrage positivt til hendes identitetsdannelse og integration i dette praksisfællesskab. Måden hun vælger at gøre dette på, er ved at skifte sin specialization fra healer-rollen til DPS, men bevare samme class og karakter.
Identitet skabes også i en forsoning af de adskillige Communities of Practice, vi har befundet eller befinder os i på nuværende tidspunkt, og som medlemmer af varierende grader, hvad Wenger betegner som i *nexus of multimembership* (Wenger, 1999, s. 158).
Til dette er det derfor vigtigt at påpege, at Mikkel anså sig selv som kompetent raider på forhånd af hans og Lauras første forsøg i Gnomeregan, baseret på hans tidligere erfaringer med fuldførte raids og dungeons i andre versioner af WoW. Denne del af hans identitet var også kilde til, at Mikkel udviste non-participation i benyttelsen af paratekster, såsom guides på Wowhead om hans class, eller den tidligere nævnte addon PallyPower (afsnit 6.3.1.5) som forberedelse:

Jeg ville så gerne være en raider, der kan tænke selv, fordi så ville det bekræfte, at jeg er god til World of Warcraft. Når jeg graver dybere i det ønske (...) må det handle om, at jeg altid var den dårligste af mine venner til World of Warcraft, da jeg spillede WoW mest. Jeg var altid den, som stillede spørgsmålene, som mine venner nogle gange blev trætte af at besvare, fordi for dem, var svarene åbenlyse. (Mikkel, bilag 2.11)

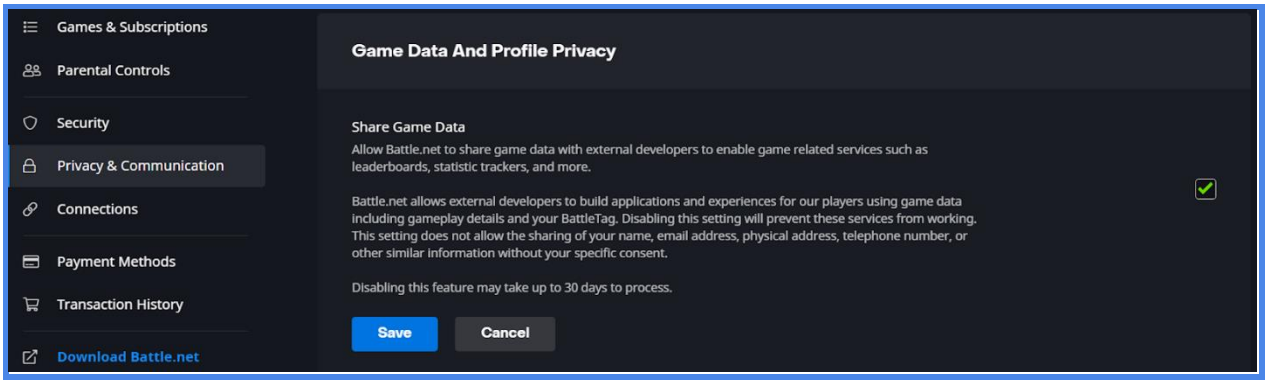
Denne del af Mikkels identitet som "en raider, der kan tænke selv" var derfor et tegn på hans multimembership, da han anså boundary encounters og sin trajectory i andre udgaver af spillet, som mulige at forsone med delen af sin identitet om at være en newcomer i SoD-raiding, således han ville anse sig selv som "god til World of Warcraft". Denne del stammer derfor fra medlemskab af andre praksisfællesskaber, hvor hans trajectory i dem, influerede hans trajectory i SoD, ved at marginalisere sig selv idet han forkaster at interagere med visse paratekster, han på forhånd af deres første raid, havde kendskab til. Men i forsøget på udførelse af Gnomeregan indså Mikkel, at der fandtes andre boundaries for at være en kompetent SoD-raider, specifikt i tanking-rollen, end han havde troet, at hans deltagelse i andre communities of practice kunne opbryde:

Jeg troede i hvert fald, at min tid i Retail og Classic var mere brugbar for at kunne raide i Season of Discovery. Jeg troede, at jeg ikke havde brug for at søge online, medmindre det var om nye ting i den her version af spillet, og i stedet nøjes med at bruge min sunde fornuft og tidligere erfaringer fra at være Retribution Paladin i raids og Protection Paladin i dungeons. Selvfølgelig kunne jeg have brugt Wowhead mere, bare for at være sikker, men jeg var dum nok til at tro, at jeg allerede besad evnerne til at raide som en tank i SoD. Hvis jeg brugte Wowhead, havde jeg f.eks. vidst, at Protection Paladins åbenbart ikke putter et eneste talent point i Protection-træet! (Mikkel, bilag 2.11).

Vi udleder derfor, at Mikkel ikke anså at være "god til World of Warcraft" som en del af sin identitet efter sit og Lauras forsøg i Gnomeregan, som, tidligere belyst, også senere bekræftes gennem reificeringen af hans tanking-evner i form af parses på Warcraft Logs. Han beslutter derfor, i stedet for at stole udelukkende på sine erfaringer fra andre praksisfællesskaber, at benytte paratekster såsom Wowhead's promoverede "Paladin DPS Class Overview", fungerende som class guide, der involverer BiS-liste og de bedste opbygninger af sit talent tree ifølge metaen. Han vælger, ligesom Laura gjorde, at skifte specialization, hvorved han skifter fra protection (tank) til retribution (DPS) paladin, da han mener, at DPS involverer færre ansvarsroller på gruppens vegne, end for sig selv. Hvordan bevidsthed om en BiS-liste for DPS Paladin medførte, at Mikkel senere raidede sammen med Laura om et sjældent våben, danner grund for analyseafsnit 6.5.1.2. Dette valg om at skifte, tog Mikkel også, da DPS paladin er den specialization, han har mest erfaring med fra andre praksisfællesskaber, således hans kompetenceniveau på forhånd af fremtidigt at interagere med de førnævnte paratekster, var på sit højeste. Vi reflekterer, at hvis Mikkel ville acceptere en marginalisering i dette praksisfællesskab, i forsøg på at skabe en identitet som en "raider, der kan tænke selv", ville han opnå mere succes i at fuldføre Gnomeregan, hvis han havde gjort dette med både den specialization og deraf rolle, han havde mest erfaring med, og ikke blot den class.

Da Mikkel og Laura begge fik deres første parses på Warcraft Logs, overvejede de at lave nye karakterer, således at deres parses ikke blev forbundet med dem. Anders fortalte dem, at han havde fundet ud af, man kan gøre sine combat logs, og derved parses, private på hjemmesiden, således at Warcraft Logs afslår andre spillere at se Mikkel og Lauras parses. Denne affordance blev derfor tydeliggjort

for dem, så snart de af Anders fik den perception at de kunne gøre deres parses private, da de mente, at deres parses var så lave, at det ville udelukke dem fra PUGs i fremtidige forsøg på at klare raids, selv når de skiftede specialization. Vi argumenterer dog for, at den affordance fraråder spillere at gøre deres karakters parses private, idet det er muligt at gøre, men kræver markant tid og adskillige inputs af spillere. Hvis man ser på en karakters parses på hjemmesiden, står der i bunden altid denne besked: "If you are the owner of this character, you can request that parses involving your character be hidden. More info on this page." (sidst tilgået 31-05-2024). Dette leder således til en hjælpeside, hvor man kan lære hvordan man skjuler sin karakters parses, men at dette kun er muligt, hvis man har en bruger på Warcraft Logs og gør krav på karakteren ved at uploade en combat log lavet i spillet på den gældende karakter (Archon, 2024a). Således afslås privatiseringen af sin karakterdata gennem Warcraft Logs for spillere, der ikke har skabt en bruger på hjemmesiden, men det er stadig muligt at fjerne sin data gennem en proces, der involverer at logge ind på sin Battle.net-bruger (Blizzard Entertainment's platform, hvor World of Warcraft betales for), og derefter fjerne samtykke til at Battle.net må dele spildata med tredjepartsudviklere. Battle.net forklarer, at dette kan tage op til 30 dage, jf. figur 83:

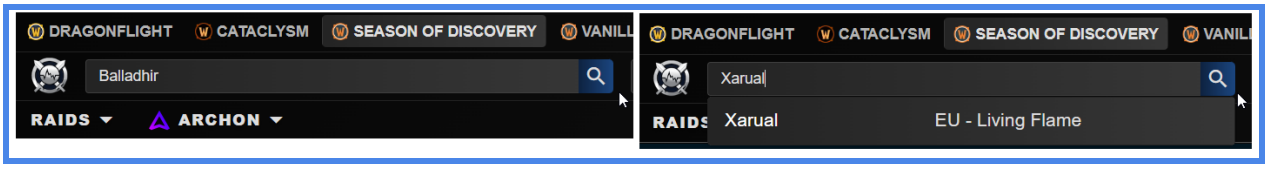


Figur 83: "Privacy & Communication" under en Battle.net-brugers indstillinger (bilag 1.83).

At skabe en bruger på Warcraft Logs og gøre krav på sin karakter tager derimod kun 30 minutter, da den combat log der uploades, kan være fra hvilket som helst combat i spillet, såsom quest-NPCs i verdenen. Det er dog stadigvæk en proces der kræver så meget af spillere, der ønsker deres parses privat, at vi argumenterer for at spillere frarådes, og for dem, der ikke ønsker en bruger på hjemmesiden, afslås at gøre dette på Warcraft Logs. Spillere skal ikke kun have færdigheder til at interagere med Warcraft Logs-hjemmesiden, men også i skabelsen af en bruger bekræfte deres email, aktivere "Advanced Combat Logging"-indstillingen i spillet, lokalisere tekstfilen der gemmes på deres

computer, uploade filen med Warcraft Logs' egen applikation som skal downloades, og så gøre krav på deres karakter samt gøre parses private under "settings" på hjemmesiden. At skabe en bruger samt gøre krav på sin karakter giver dog flere funktionaliteter på Warcraft Logs end at kunne gøre sine parses private, men for spillere, såsom Mikkel og Laura, der blot ønsker at fjerne offentliggørelse af deres karakters parses, er dette en indviklet proces for sådant et resultat. Det er derfor bemærkelsesværdigt, at spillere der ikke ønsker at deltage i den praksis i dette praksisfællesskab, som er at opnå parses eller vurdere andre ud fra deres parses, er så indviklet at være en non-participant af.

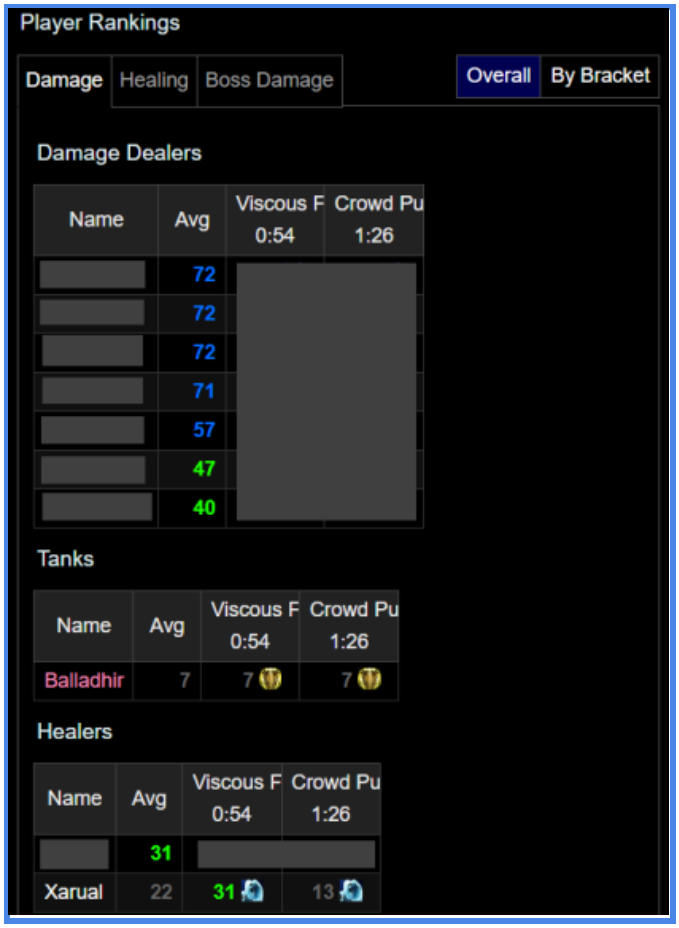
Men selv når en spiller gør deres parses private, kan denne information stadigvæk udledes af andre spillere med færdigheder i Warcraft Logs. Da Mikkel og Lauras karakterers parses blev dannet, grundet af en anden spiller i deres PUG uploadede en combat log fra deres raid-forsøg, havde de ikke ejerskab over denne log, og blev derfor afslået muligheden for at gøre den privat, hvorved de kun havde kontrol over synligheden af deres egen karakterdata. Mikkel prøvede at gøre sin karakter Balladhirs parses private, for at undersøge hvordan dette fremgik på hjemmesiden for andre spillere:



Figur 84: Søgefeltet på Warcraft Logs for en karakter med private parses (venstre), og offentlige parses (højre) (bilag 1.84).

Hvis parses for en karakter er private, afslår Warcraft Logs brugere at søge efter dem i søgefeltet, hvorved ingen søgeresultater fremkommer, hvilket de ville, hvis karakterens parse ikke var private (jf. figur 84). Vi argumenterer for, at dette kan for en spiller med færdighed i at anvende Warcraft Logs, såsom en raid leader for en PUG, der ønsker at se en given karakters parses, betyde tre scenarier er gældende: 1) den søgende har stavet karakternavnet forkert, hvilket vi mener er en fejl, der hurtigt kan tjekkes og derefter rettes hvis dette er tilfældet, eftersom raid leaders ofte søger på karakterer, de på søgningens tidspunkt er i chat med i spillet. 2) Karakteren har ingen parses endnu, hvorved dette er sigende for deres mangel på erfaring med raiding, da det også betyder de ingen erfaring har med tidligere raids, eller: 3) karakterens parses er gjort private af spilleren, da parses som standard på Warcraft Logs altid er synlige for karakterer, medmindre ejeren af karakteren aktivt vælger, at deres parses skal gemmes, hvilket en raid leader også kunne finde sigende for spillerens evner og indsats i spillet. Da vi anser denne proces, som nævnt tidligere, indviklet at gennemgå for en spiller, der ønsker

deres parses private, ville en raid leader kunne udlede, at spilleren udtrykte non-participation for at gemme deres tidligere indsatser, da spilleren frarådes af Warcraft Logs at gøre dette.
Mikkel tjekkede derefter hvordan hans karakters tilstedeværelse i raiden ville fremgå på hjemmesiden, hvis andre tilgik den combat log, hans karakter var en del af. Hans forventning var, at hans karakter fremgik som en anonym protection paladin. Til hans forbavselse, fremstod både hans karakters navn og average parse stadig i den combat log, under "rankings"-fanen:



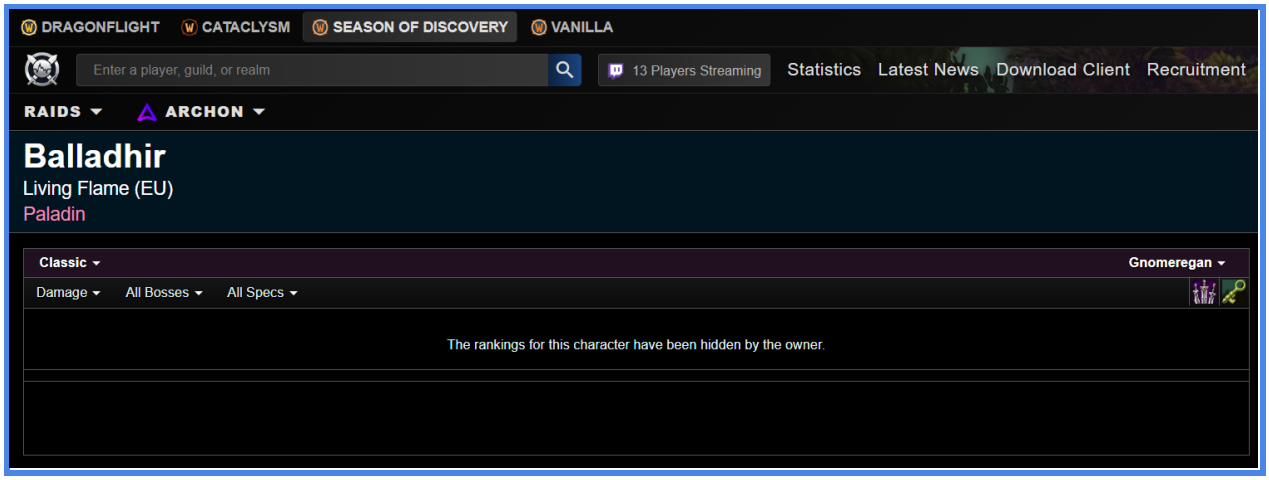
Figur 85: Combat log fra Mikkel og Lauras første forsøg i Gnomeregan som tank og healer (bilag 1.85).

Selvom Mikkel gjorde sine parses private, og derved fjernede ham selv fra søgeresultaterne på Warcraft Logs, er det stadig muligt at se, hvilke parses han fik af den specifikke combat log. Da dette også var Mikkel og Lauras første forsøg i Gnomeregan, var denne parse fuldkommen sigende for deres gennemsnitlige parses, da dette var den eneste indsats, gennemsnittet kunne baseres på. Dette betyder, at hvis en raid leader ønsker information om karakteren Balladhirs indsats og erfaring med Gnomeregan, kan de med forhåndsviden om, hvilke andre karakterer Balladhir spillede med, tilgå

data gennem en combat log uploadet af en af de andre karakterer og endda få adgang til en gennemsnitlig parse for Balladhir, selvom Mikkel har gjort denne karakterdata privat. En raid leader kan dog gennem manuel indtastning af information i adressefeltet i en vilkårlig browser få en bekræftelse på, at Mikkel har gjort Balladhirs parses private. Dette kræver blot, at den pågældende raid leader udfylder region, server og karakternavn i linket på nedenstående vis, hvorigennem der fås adgang til siden med Balladhirs parses:

"https://sod.warcraftlogs.com/character/[region]/[server]/[karakternavn]"

Hvorved med udfyldning af disse informationer, får man adgang til information om, at Balladhirs parses er gjort private:



Figur 86: "The rankings for this character have been hidden by the owner" (bilag 1.86).

Som det fremgår på figur 86, står der at informationen er blevet skjult af karakterens ejer, hvorved en raid leader kan udlede, at karakteren findes i Warcraft Logs' database, men at ejeren har gennemgået den tidligere belyste proces, for at gøre denne karakterdata privat.
Dette scenarie om, at private parses ville give en raid leader med færdighed i Warcraft Logs indtrykket af, at Mikkel og Laura havde tidligere indsatser de ønskede at gemme, var grunden til, at de besluttede sig for at ikke gøre deres karakterdata privat. Dette valgte de i håb om, at deres skift af specialization og rolle var nok til at overbevise en raid leader, der potentielt tjekker deres parses næste gang om, at de bør få en chance til at være med, da de ikke længere spiller under samme vilkår.

Vi besluttede også efter Mikkel og Lauras raid-forsøg, at fremtidigt spille sammen alle tre, hvorved vi også indså, at Anders' tilstedeværelse i gruppen ville gavne vores ansøgningsproces, da hans karakter har parses i top 10% af alle mage-spillere.

6.4.5 Alle tre i Gnomeregan

Vignet 7 - <u>Anders</u>:

> "Skal jeg fortælle ham, at I ikke har 6/6 bosser klaret?" spørger jeg de andre, når jeg endelig kommer i kontakt med en spiller. Vi står midt i hovedstaden Ironforge og skriver i chatten, at vi leder efter en PUG til Gnomeregan, samt at vi er tre spillere med DPS-rollen. Vi havde søgt i 15 minutter, før spilleren whisperede mig. Mikkel og Laura skiftede deres specialisation forleden, fordi de havde en dårlig oplevelse som deres rolle. Jeg havde godt troet, at det ville være svært for dem at raide i starten, og at der sikkert ville ske nogle fejl, de ville lære af, men jeg havde slet ikke forventet, at det ville blive så slemt, som det gjorde. De var på grænsen til at lave nye karakterer, tja, endda stoppe med at spille, men jeg er rigtig glad for, at de valgte at forblive som deres originale karakterer og classes. Nu er jeg her for at hjælpe dem og være trygge ved at raide, og DPS-rollen er også mindre ansvarlig for beskyttelse af resten af gruppen, så nu kan de for det meste fokusere på deres egen rotation og indsats, og ikke tænke på andre spillere i gruppen. Spilleren, jeg skriver med, spørger mig ikke om vores erfaring, parses eller bosser klaret, så jeg fortæller dem ikke noget om det. Det lader jeg være op til Mikkel og Laura, om de vil fortælle, men jeg er bange for, at de bliver smidt ud, hvis de siger noget, og så skal vi til at lede igen. Det er de også bange for, fordi Mikkel fortæller, at spilleren whisper til ham, om han har klaret raiden før, men han undviger spørgsmålet fordi han ikke har lyst til at svare ham. Jeg har set dem spille fint før, og jeg har hjulpet dem så godt jeg kunne ved at forbedre sig med runer, gear og guides, så det ville være ærgerligt, hvis deres tidligere fejlforsøg stod i vejen for deres chancer for at prøve igen. De har jo lært noget af det, selvom det gik så dårligt sidste gang.

Gruppens raid leader ledte efter spillere med følgende besked i spillets trade-chat:

> [2. Trade - City] [Rogue]: LFM GNOME 6/6 pls - NEED ALL - WBs + Consumes pls

Oversat leder personen efter alle typer af spillere, dvs. at alle classes og roller har mulighed for at deltage, så længe at de har erfaring med alle bosserne i raidet, og selv medbringer consumables og world buffs. Både Laura og Mikkel så ængsteligt på denne situation de blev stillet i, da disse krav jo overstiger hvad de har opnået, og derfor frygter at blive konfronteret med det. Ud fra Honneths anerkendelsesteori (2006), er den stress de oplever, selv før en interaktion overhovedet har fundet sted, et tegn på at deres tilhørsforhold til det digitale medium er steget, da de nu har oplevet på egen krop, hvad der er på spil i spilsituationen, og hvordan det føles at blive udelukket. Ud fra dette tydeliggøres det, at både Laura og Mikkels praktiske selvforhold er kompromitteret af deres egen lave selvrespekt, der har taget form på grund af den nedværdigelse de oplevede fra deres første forsøg. For at forsøge at undgå mere nedværdigelse, havde vi hver især skrevet følgende, relativt neutrale besked i spillets trade chat (jf. bilag 2.13):

> [2. Trade - City] [Xarual]: We're 3 DPS LFG Gnomeregan
> [2. Trade - City] [Balladhir]: LFG WE'RE 3 DPS Gnomeregan
> [2. Trade - City] [Xol]: 3 dps LFG Gnomeregan

Anders modtog følgende besked:

> [Rogue] whispers: hi
> [Rogue] invites you to a group.
> To [Rogue]: I'm with two other dps
> [Rogue] whispers: ok
> [Rogue] whispers: which classes?
> To [Rogue]: a ret pala and a shadow priest
> [Rogue] whispers: kk gogo

På trods af det vi manglede, blev der ikke spurgt yderligere ind til vores erfaringsniveauer i denne samtale, som undrede os lidt. Vi sad alle sammen og tænkte på om de sad og søgte på vores navne på Warcraft Logs, og hvad de mulige konsekvenser kunne være, men der skete ikke noget efterfølgende. Imens vi ventede på at vores raid-gruppe fik sit tiende og sidste medlem, begyndte vi at sikre os at vi havde alle vores consumables klar, og samtidig begyndte at danne os et fælles indtryk af raid-

gruppens andre medlemmer. Vi snakkede lidt om gruppens komposition og de buffs, vi kunne forvente at få og skulle give. Umiddelbart lige efter at det tiende medlem kom ind i gruppen, blev det dog tydeliggjort med raid warnings, at alting pludselig skulle gå stærkt og at vi skulle skynde os. På vejen mod Gnomeregan opdagede Mikkel, at han kunne indsamle en quest på vejen, der kun ville kræve en lille omvej på 1 minut eller deromkring. Da han begyndte at ride den vej, fik han følgende /whisper af gruppens raid leader (jf. bilag x):

[Rogue] whispers: wrong way bro

To [Rogue]: Saw quest in kharanos

[Rogue] whispers: lol

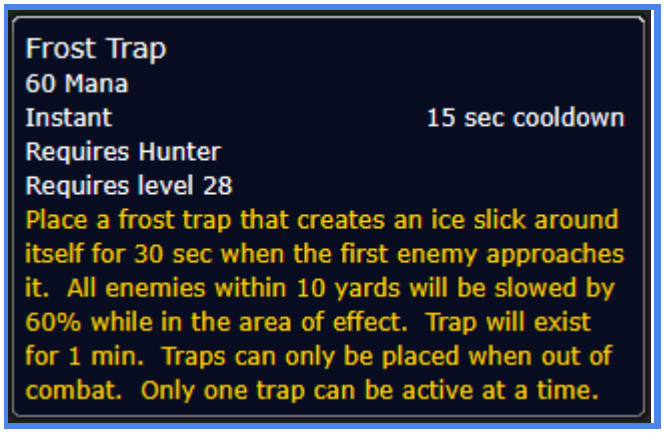
[Rogue] whispers: go fast pls

[Rogue] whispers: did u every do gnome?

To [Rogue]: Already omw

[Rogue] whispers: kk

Det er interessant at bemærke, at handlingen at indsamle en raid-quest så sent i fase to, er nok til at aflæse at spilleren mangler erfaring. Dette er fordi det for en erfaren spiller ville være mærkeligt at først samle quests op nu, eller i det hele taget bekymre sig om den specifikke quest, da den ikke giver noget specielt som belønning. Selvom der bliver stillet spørgsmålstegn til Mikkels erfaring, lader personen det ligge, efter at Mikkel siger at han er på vej. Vi lagde alle mærke til denne utålmodighed fra gruppens raid leader, hvor Anders tolker at den her utålmodighed generelt er et tegn på at gruppens leder ikke er særlig standhaftig når det kommer til udfordringer, hvor det er usandsynligt at gruppen kan tåle at fejle mere end et par gange før der opgives helt (jf. Anders, bilag 2.15).



Figur 87: Frost Trap (Wowhead, u.å.-b).

De tre første raid bosser klares relativt nemt, men når vi ankommer til den fjerde, sker den første betydelige fejl, som ender med at forårsage et raid wipe. [Hunter 2] havde lagt en Frost Trap (jf. figur 87) til at gøre nogle af vores fjender langsommere, som normalt ikke har den store betydning, men i konteksten af denne boss, var det fatalt. Den fjerde boss patruljerer på en bestemt rute, og ville i løbet af denne patruljering ramme denne frost trap, som ville begynde kampen, før vi var klar. Dette kaldes af mange spillere for et "ninja pull", hvor der findes flere variationer alt efter spilsituationen. Vi udleder, at dette er et tegn på en handling hvor spilleren endnu ikke har oplevet at noget gik galt, og heller ikke havde erfaringen til at vide at det ville gå galt. Følgende samtale fandt sted i gruppens /raid chat for dette moment (jf. bilag 2.15):

[Raid] [Hunter 1]: pull pack back
[Raid] [Hunter 1]: omg
[Raid] [Hunter 1]: FUKCIN SRSLY?
[Raid Warning] [Rogue]: wipe pls
[Raid] [Hunter 1]: wipe wipe, fking asspull
[Raid] [Hunter 1]: said 5 times care boss pull back
[Raid Warning] [Rogue]: yeah it happens… this was shit guys
[Raid] [Hunter 2]: that was the slow trap i guess
[Raid Leader] [Rogue]: lay down guys
[Raid Leader] [Rogue]: be fast

Det er tydeligt, at nogle spillere reagerer stærkt på denne fejl, især [Hunter 1]. I øjeblikket havde vi ikke selv nogle stærke holdninger til dette, da vi så det mere som et uheld, og ikke noget der blev gjort med vilje. Vi synes mest af alt, at det var lidt irriterende, at vi ikke selv kunne gøre noget ved det, på trods af vores forberedelse. Dette betød også, at vi mistede vores world buff, som ville gøre raidet sværere at klare. Vi var alle tre klar på at have et rigtigt forsøg, hvor vi lige var kommet tilbage til det sted hvor vi døde før, da endnu en betydelig fejl skete.

Figur 88: Warlock Imp (Wowhead, u.å.-b).

Denne gang var det gruppens warlock, der kom til at kommandere sin "imp" til at angribe bossen, på et tidspunkt hvor de fleste af gruppens medlemmer stadigvæk var ved at ankomme til stedet, og ikke havde forberedt hverken buffs eller consumables til kampen. Dette skete på grund af et macro [Warlock] benytter i forbindelse med en anden spell, således at den spell også sætter den imp til at angribe spillerens target. Dette var altså endnu et ninja pull, men selvom det var et uheld, var det mere direkte i stedet for indirekte. Med andre ord var vi ved at dø igen, og der var intet vi kunne gøre ved det. Følgende samtale fandt sted i dette moment (jf. bilag 2.15):

[Raid] [Priest1]: NOOO

[Raid] [Priest1]: IMPPPPPP

[Raid] [Priest1]: WTF LOCK

[Raid] [Xol]: the imp???

[Raid] [Hunter 1]: are u fk in for real

[Raid Leader] [Rogue] lol

[Raid] [Hunter 1]: ???!?!?!

[Raid] [Warlock]: my bad

(...)

[Raid] [Hunter 1]: on next wipe I'm leaving, not gonna spend all day in fcking gnomer

[Raid Leader] [Rogue]: it wasnt a wipe, its a fail pulls, bro

[Raid Leader] [Rogue]: so calm down u pro gamer

[Raid] [Hunter 1]: still not planning to spend whole day here :)

[Raid Leader] [Rogue]: me neither

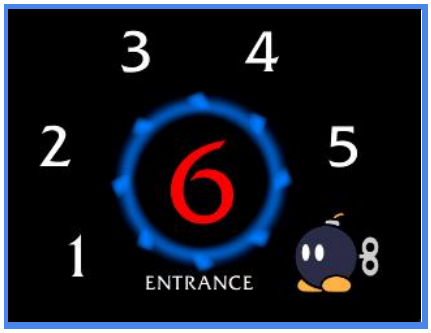
[Raid Leader] [Rogue]: but this happens

Med disse to wipes er det blevet tydeliggjort, at man ikke altid kan forudsige hvad der vil ske i et raid, da man kun har kontrol over sine egne handlinger, da andre spillere kom til at foretage ninja pulls og at det i nogle tilfælde er umuligt at opnå succes selvom man forbereder sig. Vi var alle sammen irriterede over dette wipe, hvor vi hver især siger at det er en dum måde at dø på, især Anders, der ikke kunne lade være med at deltage i chatten lige da det skete. I Anders' øjne er ninja pulls noget af det tætteste man kan komme på at griefe sine medspillere i raids, selvom det ikke var intentionen. Hvis dette skete i et mere seriøst raid-miljø der fokuserer på at opnå gode parses, er chancerne ødelagt, især hvis det leder til at folk mister deres world buffs. Derfor er [Hunter 1]'s reaktion for Anders forståelig, men stadigvæk toxic, da hans forventninger til raidet tydeligvis overstiger medlemmernes kompetencer. Vi relaterer her til griefer-typen Elitist, der fremgår af griefer-taksonomien. [Hunter 1] forsøger netop i løbet af raidet at kontrollere de andre spilleres handlinger, hvor personen føler sig hævet over dem. Denne tendens gik sådan set igen gennem hele raidet, men fremgår tydeligst i de to eksempler, hvor gruppen wiper på grund af ninja pulls. Vi ender efterfølgende med at klare både fjerde og femte boss i første forsøg.

På den sjette boss støder vi på problemer med eksekveringen af boss-mechanics, hvor [Priest1] sender følgende besked i raid chatten (jf. bilag 2.14):

[Raid] [Priest1]: [WeakAuras: [Priest1]-LivingFlame - 06 - Thermaplugg Bomb Map]
https://wago.io/aSo5Oc-_N/5

Her refererer spilleren til WeakAuras, som er et addon til World of Warcraft, der giver spillere mulighed for at tilpasse deres UI ved at oprette visuelle advarsler, animationer og ikoner, som reagerer på forskellige begivenheder i spillet. Disse begivenheder kan være alt fra specifikke færdigheder, buffs eller debuffs, til timers eller andre spilelementer. Spillere kan oprette deres egne WeakAuras eller downloade færdige pakker fra andre spillere eller online fællesskaber. Dette gør det muligt for spillere at tilpasse deres UI for at imødekomme personlige behov og ændre deres oplevelse af spillet (WeakAuras, 2024). Spilleren regner her med at alle andre også har WeakAuras installeret, og ved præcis hvad teksten henviser til, hvor både Mikkel og Laura bliver forvirrede, da de ikke kender til det (jf. bilag 2.13 og bilag 2.14). Anders forklarer at for alle dem der har WeakAuras installeret, vil teksten blive omdannet til et link, der tillader spillere at importere en WeakAura-pakke direkte igennem spillets egen chat-system, og have det aktiveret relativt hurtigt, alt efter hvor stor pakken er (jf. bilag 2.15).



Figur 89: Thermaplugg Bomb Map WeakAura (Bitterst, 2024).

WeakAuras er især populært blandt de mere erfarne spillere, der ønsker at optimere deres egen præstation og ved at tilpasse de input de får i spillet, for så at kunne reagere hurtigere. I figur 89 ses det WeakAura som [Priest1] sendte i raid-chatten, som opstiller et lille kort i spillerens UI, over den primære boss mechanic der gør sig relevant i kampen imod Mekgineer Thermaplugg. I løbet af kampen bliver levende bomber aktiveret fra maskiner og sendt af sted imod spillerne, hvor målet er at deaktivere de maskiner, der producerer dem, samtidig med at slå bomberne ihjel. Med dette WeakAura kan spillere lettere holde øje med præcis hvilke af de seks maskiner, der er aktiveret. Dette er blot et enkelt eksempel på hvordan WeakAuras kan ændre spiloplevelsen, da dette addon tillader at alt i spillernes UI tilpasses og repræsenteres på nye og effektive måder.

Ud fra ovenstående interaktioner kan vi identificere, at der ikke altid er tid eller tålmodighed til at oplære nye spillere i PUGs under raiding, fordi det i praksisfællesskabet er en norm, at spillere selv aktivt skal tilegne sig kompetencer primært gennem paratekster som Wowhead eller gennem interaktioner med andre spillere. Paratekst, såsom guides, agerer dermed som en form for mentor i dette praksisfællesskab, hvor det derfor forventes, at nye spillere gør sig bekendte med disse reifikationer, som er udarbejdet af eksperter i fællesskabet, og derigennem oplæres. På den anden side kan det også identificeres at det er lige meget hvor meget man forbereder sig, da der eksisterer mange forskellige variabler, som man ikke kan kontrollere, der kan resultere i at man fejler og ikke er i stand til at opnå hvad man gerne vil. Man kan dog udlede, at dette ikke taler imod det at forberede sig, men snarere taler for at sætte bedre adgangskriterier for raid-grupper, da mange af disse problemer kan undgås ved at finde spillere med mere erfaring frem for spillere uden erfaring. Det er netop med adgangskriterier, at man kan minimere og styre disse variabler bedre, i forhold til at lade enhver spiller deltage. Selvom vores raid leader kæmpede for at fastholde gruppen, opstod der væsentlige fejl på grund af utålmodighed og mange af de valg der ikke blev taget, som en raid leader som regel bør tage, for at sikre gruppens succes. Efter et sidste wipe på Mekgineer Thermaplugg, endte gruppen med at blive opløst. Vi ville alle sammen gerne gennemføre raidet, men på grund af kritiske fejl og mangel på tålmodighed, sluttede raidet her.

Da det kom til at se vores præstation på Warcraft Logs, gik det op for os, at der ikke var nogen der havde logget raidet. Dette ærgrede os rigtig meget, da især Mikkel og Laura gerne ville se at deres gennemsnitlige parses blev forbedret i forhold til sidste raid (jf. bilag 2.13 og bilag 2.14). Anders plejer ikke selv at logge raids, og har næsten ingen erfaring med selv at gøre det, men ærgrer sig stadigvæk over, at han ikke tænkte på det (jf. bilag 2.15). Behovet har aldrig opstået før nu, hvor vi i bagklogskabens lys skulle have sat os mere ind i præcis, hvordan vi logger raids, så vi sikrer at det bliver gjort hver gang. Man kan sige, at dette er problematisk i forhold til participation og non-participation, da man ikke selv kan bestemme hvornår andre logger ens præstation, selvom man ikke deltager i praksissen selv. Hvis man derimod deltager i praksissen, ved at uploade logfiler til Warcraft Logs, uden samtykke fra de andre medlemmer, tvinger man andre til også at deltage i praksissen, da deres præstation bliver belyst lige så meget som ens egen. På trods af dette beslutter vi sammen, at vi vægter vores egne parses mere, hvor vi alle sammen vil logge raids, så der mindst er én der bliver uploadet i løbet af de efterfølgende raids.

6.4.6 Mikkel og Laura gennemfører Gnomeregan

Vignet 8 - Laura:

> Den onde gnom Mekgineer Thermaplugg, den sidste boss i Gnomeregan, hopper ud af sin smadrede robot, og vi bruger alle spells vi har, for at få ham til at falde til jorden. Han er ikke bare en NPC i et computerspil lige nu, han har gjort vores liv et helvede i ugevis, og Mikkel og jeg kan endelig få vores hævn. Jeg tænker ikke engang over min rotation, jeg skal bare bruge alle spells der laver skade, så snart de er klar. Tid til at slå gnomen af tønden, og få vores velfortjente godter. Thermaplugg dør, hans HP-bar er tømt, og jeg kan antiklimatisk ikke engang se hans lig, fordi han døde oveni sin robot, som er større end ham, men min skærm bliver fyldt med gear, vi kan vinde, så jeg ved, at vi lykkedes. Endelig! Alle bosser er døde! Vi kan jo godt finde ud af at klare Gnomeregan! Vi kan ikke længere få parses, da Gnomeregan ikke længere er den sværeste raid, men vi klarede den stadig, og det betyder så meget for mig. Jeg kan endelig løsne skuldrene og ånde ud. Jeg har klaret min første raid!

Mikkel spurgte Laura, om hun ville med i Gnomeregan, hvilket hun svarede ja til, og derfor forsøgte de at komme i den raid d. 10. april 2024. Laura og Mikkel beslutter sig for at søge efter en PUG til Gnomeregan, selvom de er level 47, fordi der er et våben fra Mikkels class BiS-liste, som dropper fra en boss deri. I søgningsprocessen efter en PUG, skriver Laura og Mikkel følgende beskeder i trade-chatten (jf. bilag 2.16):

> [2. Trade - City] [Xarual]: 2 LVL 47 DPS LFG GNOME

> [2. Trade - City] [Balladhir]: LFG Gnomer We're 2 Lvl 47 DPS

Dét, at Laura og Mikkel denne gang angiver deres level i trade-chatbeskederne, kan anses som et forsøg på at udvise gaming kapital i form af, at level er et af aspekterne, som afspejler en spillers erfaring. En spillers level indikerer eksempelvis også deres styrkeniveau i combat, og derfor vil en spiller med level 47 som regel være mere fordelagtig at tage med i et raid end en spiller med et lavere level end dette. Laura og Mikkel får dog ingen invitationer gennem deres trade chat-beskeder, men Mikkel whisper en spiller, som leder efter DPS, og de bliver inviteret til denne spillers raid-gruppe (jf Laura, bilag 2.16).

Mikkel bliver spurgt, om han kan være tank i raidet, hvortil han svarer, at han ikke ved, hvordan man er tank i dette raid:

> *Jeg ville nok godt kunne tanke mellem boss fights, og nok også de første 4 bosser, men ikke Menagerie eller Thermaplugg. Vi leder efter en tank i lige så lang tid, som det tog mig og Laura at finde gruppen, og i den periode overvejer jeg, om jeg kunne tanke den raid, fordi det ville være ærgerligt hvis gruppen gik fra hinanden, fordi ingen tank blev fundet. Dog får vi en level 50 Warlock tank, så jeg tænker, at vi er godt kørende nu*. (Mikkel, bilag 2.17).

Vi udleder af ovenstående, at Mikkel i situationen er splittet, fordi han på den ene side er påvirket af sin dårlige oplevelse med tank-rollen, som har fået ham til at sætte spørgsmålstegn ved sin identitet i det praksisfællesskab, de har forsøgt at tage del i (jf. afsnit 6.4.4). På den anden side er der risiko for, at raid-gruppen opløses, hvis der ikke findes en tank, hvilket får Mikkel til at overveje, om han skal støtte raid-gruppen ved at indtage rollen som tank på trods af, at hans tidligere erfaring med denne rolle har haft negativ indvirkning på hans tilhørsforhold til dette praksisfællesskab. Det ender dog med, at der kommer en tank warlock med i gruppen, hvilket gør, at Mikkel slipper for at gøre sig flere overvejelser omkring tank-rollen.

Laura og Mikkel havde planlagt, at Mikkel skulle starte combat logging, selvom de på daværende tidspunkt ikke længere kunne få parses i Gnomeregan:

> *Få sekunder før Grubbis, spørger Laura om jeg combatlogger, og det havde jeg helt glemt at gøre indtil da, så det får jeg gjort. Jeg ved, at vi ikke får parses af det, men det er stadig spændende at se bagefter, hvordan vi klarede os. Det er nok også fordi, at vi gjorde det så dårligt første gang, at vi er desperate efter at få noget bevis på, at vi ikke længere er så dårlige. Det var også derfor, at det var så ærgerligt, at vi ikke fik combatlogged i det sidste forsøg vi havde, før phase 3. På en måde kan vi jo så aldrig finde ud af, om vi ER blevet bedre, da nu er der for mange anderledes variabler der afgør, at vi ikke er under de samme vilkår, som i phase 2, eksempelvis højere levels.* (Mikkel, bilag 2.17)

Laura og Mikkels behov for at få nogle tal, som repræsenterer deres præstation, tolker vi, kan forklares gennem Wenger's (1999) learning trajectory i relation til identitet. Jf. Wenger (1999) definerer vi os selv ud fra, hvor vi har været, og hvor vi er på vej hen. Vi udleder derfor ud fra ovenstående, at præstationstallene i form af statistik på Warcraft Logs har betydning for Laura og Mikkel, da det gør dem i stand til at se deres udvikling ud fra tal, der kan sammenlignes med, hvor de var - altså deres præstation første gang i Gnomeregan, og give indikationer på, hvor de er på vej hen - altså om de bliver bedre, hvilket kan bidrage til deres forestillingsevne til at se dem selv, som værdifulde medlemmer i den pågældende praksisfællesskab.

Vi udleder, at det i dette raid bliver tydeligt, hvordan Mikkel begynder at være mere på linje med SoD-praksisfællesskabet i forhold til at følge BiS-listen for DPS Paladins og indtræder i dette praksisfællesskabs praksis, som er at forsøge at tilegne sig gear fra BiS-listen:

> *Når Crowd Pummeler er ved at dø, kan jeg ikke tænke på andet end våbnet Automatic Crowd Pummeler, som den kan droppe. Hvis jeg får det våben, så jeg har et helt fint våben til Sunken Temple, og skal ikke længere tænke på at finde et. Når bossen dør, så er det det eneste, jeg er interesseret. Droppede våbnet, droppede våbnet??? Det gjorde det ikke. Satans. Min første tanke er, "Okay, nå, så lad os bare lige blive færdig med den her raid så hurtigt som muligt, der er ikke andet for mig her." (...)* (Mikkel, bilag 2.17)

På trods af, at Mikkel ikke fik det våben, Automatic Crowd Pummeler (ACP), som han gerne ville have fået i Gnomeregan, så gennemførte Laura og Mikkel raidet for første gang, hvilket de så som en betydningsfuld præstation:

> *Generelt var det en god oplevelse, især fordi vi rent faktisk efter flere forsøg gennemførte Gnomeregan, og jeg fik noget gear, som er rigtig godt til min class. Da jeg tog mit nye gear på, blev jeg dog lidt skuffet, fordi det gjorde, at hele mit sæt nu ikke længere matchede, så det så lidt dumt ud. Men jeg var stadig glad for at have fået en fase 2 BiS item, da det gør, at min gearscore forhåbentlig er bedre end før, og så hjælper det forhåbentlig også med at forbedre min præstation som Shadow Priest.* (Laura, bilag 2.16)

Når jeg tænker tilbage, så synes jeg, at det var en smule unfair, at hunteren fik de shoulders, jeg kunne bruge, men ikke hjalp med de to sidste bosser. (...) Men når jeg nu, Paladin Mikkel, ikke fik noget særligt godt gear, selvom jeg hjalp med at fuldføre hele raiden, føles det lidt unfair. Jeg overkommer den følelse ved at bare internalisere fra nu af, at hvis man gør en indsats på en given boss, så er man lige så berettiget til at få et forsøg på at roll om gear, som andre. Og den hunter fik jo også et stykke gear af en boss, de hjalp med at dræbe, så det er fair. Jeg er nok bare en smule bitter. Det vigtigste var jo også, at kunne sige, at Laura og jeg nu har klaret Gnomeregan! (Mikkel, bilag 2.17)

Som det kan ses ud fra uddragene ovenfor fra Lauras og Mikkels autoetnografier, reflekterer de efter dette Gnomeregan-run som DPS i højere grad over, hvad de fik ud af raidet, frem for at reflektere over, om de spillede deres roller optimalt i forhold til dette praksisfællesskabs forventninger til dem. Eksempelvis begynder Laura og Mikkel at indtræde i dette praksisfællesskabs praksis i forhold til loot og gear, og begynder at forstå betydning af disse. Vi mener, at Laura og Mikkel gennem denne oplevelse har udviklet deres identiteter positivt, da de i deres trajectory begynder at flytte sig fra en peripheral trajectory til en inbound trajectory, hvilket desuden tyder på en positiv indvirkning på deres tilhørsforhold til deres praksisfællesskab. Mikkel fik dog ikke våbnet på sin BiS-liste i dette raid, og derfor forsøgte han og Laura igen d. 13. april 2024, hvilket næste analysedel, blandt andet, derimod omhandler.

6.5 Andet raid: med PUGs i Sunken Temple

Dette kapitel omfatter analyse af Mikkels og Lauras autoetnografier i forbindelse med deres raiding uden Anders, som var forberedelse til Sunken Temple-raidet, hvor de begge beretter om, at de oplever stigende grad af erfaring med raiding i World of Warcraft Classic: Season of Discovery (SoD). Endvidere omfatter kapitlet analyse af Anders, Mikkel og Lauras oplevelser samt erfaringer med Sunken Temple-raidet, hvor de i deres autoetnografier beretter om brud på forventninger og forskelle i perspektiver, hvilket medfører, at de begynder at udvise tegn på toxicity blandt dem selv.

Figur 87: Oversigt over bosserne i Sunken Temple af egen tilvirkning (bilag 1.87).

The Temple of Atal'Hakkar, der oftere omtales som Sunken Temple i WoW SoD, er et raid lokaliseret i "Swamp of Sorrows", på kontinentet "Eastern Kingdoms". Sunken Temple-raidet er baseret på en dungeon med samme navn fra WoW: Classic, som er en level 50-55 dungeon med plads til mellem fem og ti spillere (Quissy, 2024). I SoD er det anbefalede level 50, som er det højeste level i fase tre, og der er i raidet plads til 20 spillere. I raidet skal de 20 spillere kæmpe mod otte bosser, som er listet ovenfor i figur 87, hvoraf boss nr. to, "Festering Rotslime", er den eneste boss ud af de otte, som ikke var en del af Sunken Temple i WoW: Classic. Der er dermed elementer, som er overført fra WoW: Classic til SoD, men også nye elementer, som spillerne skal opdage. Til forskel fra Gnomeregan-raidet, har Sunken Temple-raidet en lockout periode på syv dage i stedet for tre, som nulstilles hver onsdag.

6.5.1 Forberedelse

Som det første i starten af fase tre, blev vi nødt til at gennemgå en ny leveling-proces fra level 40 til 50. Vores strategi er den samme som vi brugte fra level 1 til 40, hvor vi fokuserer på quests og dungeons, der kan give os pre-BiS gear. Laura valgte, efter vi var kommet i level 40, at download Questie, hvilket hun, ligesom Anders og Mikkel, gjorde brug af i leveling-processen fra level 40 til 50. Dette medførte, at kommunikationen mellem os i forhold til quests og planlægning blev forbedret,

idet vi med Questie alle havde adgang til de samme informationer i vores interfaces, som medførte en mere effektiv leveling-proces.

I forbindelse med fase tre af SoD kan man også deltage i at udføre gentagelige quests kaldet "Nightmare Incursions". Det vigtige for os med disse quests er, at man kan købe seks forskellige stykker gear, som er bedre end det meste gear vi kunne få i Gnomeregan, og som også står på vores pre-BiS-lister til Sunken Temple. Af denne grund fokuserede vi på disse quests, da vi kom i level 48, så vi kunne få det sidste XP til level 50, og samtidig være i stand til at købe ovennævnte gear. Vi var i stand til at købe seks stykker gear hver, der tilsammen giver en række stat-bonusser, når man først har samlet hele sættet, hvilket kaldes for en "gear-set bonus".

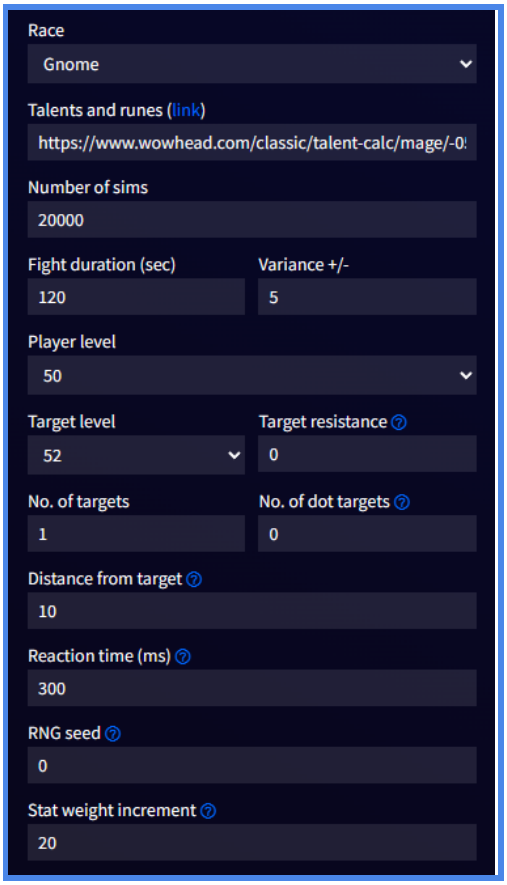
6.5.1.1 Anders' forberedelse til Sunken Temple

På Warcraft Logs kan man se de spillere, der rangerer højest under "Rankings"-fanen, hvor Anders i dette tilfælde vælger at filtrere efter mages specifikt. Dette gøres for at finde frem til de bedste mages i verden set i forhold til det relevante raid (som lige nu er Sunken Temple), i en top-100 liste. Ved at foretage tilfældige inspektioner af deres gear bliver det tydeliggjort, at de 100 bedste mages bruger tre forskellige gear-set, hvor følgende to er, hvad Anders har til rådighed.

Figur 88: "Emerald Enchanted Vestments"-sæt og "Hyperconductive Wizard's Attire"-sæt (bilag 1.88).

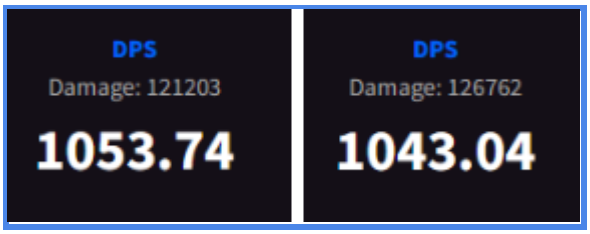
I figur 88 ses et stykke gear fra hvert af de to sæt, hvor gear-set-bonus fremgår nederst i hvert billede, under hvert sæts' titel, henholdsvis "Emerald Enchanted Vestments" og "Hyperconductive Wizard's Attire". For at finde frem til det optimale valg var paratekst nødvendigt, først og fremmest for at finde ud af hvordan andre spillere rangerer forskelligt gear ved brug af Warcraft Logs, men også for statistisk at bevise ud fra simulationer, hvilket sæt, kombineret med andre stykker gear, der er det bedste ud fra det, Anders har til rådighed.

Til dette formål benyttede Anders Discord-serveren "Mage Classic", der jf. Wenger (2000) fungerer som en outpost, der indeholder alle de nyeste udviklinger med hensyn til Mage som class i SoD. Én af denne servers brokere har udviklet et værktøj og dertilhørende hjemmeside, der kan simulere en kamp tusindvis af gange, hvor man kan vælge og justere alle de relevante egenskaber, der kan have en indvirkning på en kamp, såsom buffs, consumables, gear og rotation inden for en vis specialization (Cheesehyvel, 2024).



Figur 89: Indstillinger for simulationen (bilag 1.89).

Som det fremgår af figur 89, kan man også justere simulationen efter en række parametre, eksempelvis antal simulationer, kampens varighed, og fjendens level. Hvis man antager, at der ikke ændres på disse indstillinger og ikke ændrer på spillerens specialization, consumables og buffs, behøver man kun at skifte mellem de to forskellige sæt gear, for at identificere, hvordan man opnår den højeste DPS.



Figur 90: Resultater for "Emerald Enchanted Vestments" og "Hyperconductive Wizard's Attire" (bilag 1.90).

I et omfang af 20.000 simulationer viste det sig, at "Emerald Enchanted Vestments"-sættet generelt var bedre end "Hyperconductive Wizard's Attire"-sættet, hvor Anders her vælger at bruge førstnævnte sæt fremover. Dette er blot et enkelt eksempel på, hvordan paratekst kan benyttes til at foretage beslutninger baseret på, hvad der objektivt er det bedste. Det samme kan siges for valg af specialization, da man med redskaber som dette, kan identificere, hvad der er det bedste at gøre i konteksten af den enkelte spillers muligheder, da det er logisk at vælge det, der numerisk giver spilleren de største muligheder for at præstere i et praksisfællesskab som SoD. Her kan man også referere til den statistik vedrørende class-balance, som Warcraft Logs er i stand til at præsentere (jf. afsnit 6.3.1.6), da disse statistikker tilsammen kan hjælpe spillere med at forstå spillets nuværende meta, såfremt denne form for paratekst benyttes hyppigt.

6.5.1.2 Mikkel får ACP (som forberedelse til ST)

Vignet 9 - Mikkel:

> "Fik du den?" spørger Laura, og jeg kan høre på hendes stemme, at hun smiler. Jeg har ikke tid til at svare, fordi jeg klikker need og så scanner jeg chatten igennem med øjnene for at se, hvor mange spillere der allerede har skrevet /roll. Ingen? *KLONK*. Lyden af en item, der samles op i WoW. Jeg fik den! Våbenets ikon, som jeg kender alt for godt af at tjekke Wowhead igennem adskillige gange for information om det våben, minimeres og ryger ned i min backpack. Best-in-slot weapon, lige noget i foret.
>
> Jeg bliver ved med at tjekke min backpack undervejs i resten af Gnomeregan efter jeg har fået det, læser hvert et ord og tal i dets beskrivelse igen og igen, bare lige i tilfælde af, at jeg ikke har overvurderet våbenets styrke for en Retribution Paladin som mig. Nej, den er sgu god nok, den har en fænomenal stærk effekt for Paladins, fordi de skal bruge tohåndsvåben, der kan svinge så hurtigt som muligt, og det her er det hurtigste i hele spillet. Det minder mig om at sidde på bagsædet af min mors bil på vej hjem fra Randers Storcenter, hvor jeg vender og drejer den nye, lille æske Lego jeg har været så heldig, at hun har købt mig i Kvickly, for at være tålmodig når hun skulle i alle tøjbutikkerne. Jeg har også været heldig med det her våben, få dage inden den dag, vi havde besluttet os at tage i Sunken Temple på. Jeg gjorde dog ikke mit bedste på bossen, der dropper det, faktisk døde jeg for første gang til den. Men jeg vandt roll, og nu er den min. Laura er utroligt glad på mine vegne, men hvis hun så også vinder en BiS-item i det her raid ville vi begge føle os som nogle superhelte, klar til ST.

Som nævnt tidligere i afsnit 6.4.4 om Mikkels identitetskrise i dette praksisfællesskab, medførte denne, at han besluttede sig for at anvende paratekster i form af class guides for DPS paladin-spillere, hvorved han anvendte den mest populære guide på Wowhead, som involverede BiS-listen for denne specialization. Mikkel udleder fra denne BiS-liste, at Automatic Crowd Pummeler (ACP) fortsat i fase tre er det bedste tohåndsvåben, og han beslutter sig derfor for at forsøge at anskaffe sig dette våben, som dropper fra tredje boss, Crowd Pummeler 9-60, i Gnomeregan-raidet.

Figur 91: ACP dropper for Mikkel og Laura. Våbenet kan kun bruges af paladin, shaman og druid (bilag 1.91).

ACP er dog ikke fuldkomment det eneste BiS-våben for en DPS paladin, da våbenets egentlige DPS er lav, men fremstår bedre end andre, grundet dets "use-effect", som ses på figur 91: "Increases your attack speed by 50% for 30 sec. (3 Mins Cooldown)". En use-effect er en effekt, man skal aktivere, og så vil det stykke gear give karakteren et buff. Dette buff er enestående blandt andre våben, men ACP er ikke fuldkomment BiS, da de bedste DPS paladin-spillere vil bruge andre tohåndsvåben, når denne 30-sekunders effekt er ovre, og skifter så tilbage til ACP, når de tre minutter er gået, for at aktivere effekten igen. Grundet den enestående effekt på ACP, var dette Mikkels prioritet fra DPS paladin BiS-listen at indsamle, samt grundet Mikkels bekræftelse af hans competences til at klare denne boss, var han parat til at tage med PUGs i Gnomeregan uden Anders eller Laura, hvilket han førhen udtrykte, at han var nervøs for at gøre (jf. afsnit 6.4.2). Han inviterede dog Laura med, da hun gerne ville med for at hjælpe ham med at få ACP, hvilket hun fortæller i sin autoetnografi:

> *Mit primære mål med at tage i Gnomeregan denne gang var for, at Mikkel kunne få ACP, og hvis jeg så selv fik nogle items undervejs i raidet, ville det bare være en bonus. (...) Jeg var fra starten opsat på, at Mikkel fik sit våben, og hvis han gjorde, så ville jeg anse det som en belønning i sig selv.* (Laura, bilag 2.19)

Ud fra ovenstående vil vi argumentere for, at Mikkel og Lauras trajectories som PUG-raidere tydeliggøres, idet de på dette tidspunkt allerede havde gennemført Gnomeregan uden Anders, og nu fortsat ville gennemføre den, men med opnåelse af gear som mål. Dette står i kontrast til deres første forsøg (jf. afsnit 6.4.3), hvori deres mål var at gennemføre Gnomeregan, og var så fokuseret på dette, at de undlod at opnå gear, da den gældende PUG krævede brug af den daværende ukendte paratekst Softres.it (Codzima, u.å.).

I dette forsøg søgte Mikkel og Laura, som sædvanligt, efter en PUG gennem trade-chatten med følgende beskeder (bilag 2.19):

> [2. Trade - City] [Balladhir]: LFG Gnomer We're 2 lvl 50 DPS
>
> [2. Trade - City] [Xarual]: 2 DPS LFG GNOME

Mikkel fik efter kort tid et whisper fra en raid leader med følgende besked (bilag 2.20):

> [[redacted]] whispers: LFM <Gnomeregan xp run> 1Tank 1healers rest DD Neck HR

I ovenstående besked var det uklart for Mikkel, hvad der mentes med "rest DD", hvorved dette var et nyt boundary encounter for ham, men som han sammen med Laura tolkede, at "DD" stod for "Damage Dealers", så at raid-gruppen manglede en tank, en healer og nogle DPS-roller (bilag 2.20). Mikkel får spurgt raid leader, om der også er plads til Laura, og de bliver begge inviteret med i denne PUG. På vej hen til Gnomeregan spurgte Mikkel gruppens raid leader, hvad reglerne for uddeling af loot er, hvortil raid leader svarer: "MS - OS". Laura undrede sig over denne besked, da det som regel er skrevet "MS > OS", men Mikkel og Laura tolker, at det også er det, som personen mente. MS står

for “main-specialization” og OS for “off-specialization”. Beskeden “MS > OS” oversættes derfor til en regel for loot-uddeling, der ofte bruges i loot-systemer for at angive, at en spiller har førsteret for et stykke gear, hvis det er bedst egnet til deres karakters primære specialization (main-specialization) i stedet for deres sekundære specialization (off-specialization). Dette hjælper med at organisere fordelingen af loot, så det går til de spillere, der vil få mest gavn af det.

Inden starten på raidet var der en tank paladin, som forlod raid-gruppen, men der blev hurtigt fundet en ny tank. Dog vælger den nye tank at forlade raid-gruppen, idet han, ligesom Mikkel, er paladin og ønskede at få fat på ACP (bilag 2.20):

> [Tank Paladin] has joined the raid group
>
> 16:31 [Raid] [Mage]: leggo boys
>
> 16:31 [Raid] [Tank Paladin]: Hi im here for ACP
>
> 16:31 [Raid] [Tank Paladin]: any paladin or Drood [sic] need it?
>
> 16:31 [Raid] [Druid 1] -
>
> 16:31 [Raid] [Balladhir] Me
>
> 16:32 [Raid] [Tank Paladin] ah fck
>
> 16:32 [Raid] [Balladhir] Probably [Paladin 2] too, I’m assuming
>
> 16:32 [Raid] [Tank Paladin] well cant risk it, i ve never seen it in p2 and didnt msis a single id xD
>
> 16:32 [Raid] [Tank Paladin] just cursed
>
> 16:32 [Raid] [Paladin 2] bb
>
> [Tank Paladin] has left the raid group

Der blev senere fundet en ny tank, som også er paladin, hvilket var til ulempe for Mikkel, hvis denne paladin også var ude efter ACP, da det gør hans chance for at vinde våbenet mindre:

> *Vi får en ny tank. Endnu en paladin, nu er vi tre, der måske vil have våbenet. Jeg sukker, men siger ikke noget. Nu vil jeg egentlig også bare igang med raiden, så jeg kan forsøge at få ACP. Hvis det overhovedet dropper, der står trods alt, at der kun er 14% chance på Wowhead.* (Mikkel, bilag 2.20)

At få fat i ACP er hvad Mikkel tager i Gnomeregan for, og derfor anser at få våbenet som en succesfuld raid denne gang, i modsætning til tidligere forsøg, hvor at fuldføre Gnomeregan var succeskriteriet for ham (jf. afsnit 6.4.2; 6.4.5; 6.4.6). Mikkel havde læst på Wowhead's side om ACP, at der er 14% chance for, at våbenet vil fremkomme på bossens loot table når bossen dør. Vi argumenterer for, spillernes nødvendighed for at være de eneste paladins i en PUG udviser for Mikkel, at ACP er et vigtigt våben for hans class, da de selv er villige til at starte forfra med deres PUG-søgningsprocess, hvis der er en mulighed for, at andre paladins i en PUG vil have dette våben. Hvis Mikkel ikke havde forhåndsviden fra paratekst som BiS-listen han fulgte, ville denne interaktion i spillet potentielt give ham den viden.

Ved anden boss, "Viscous Fallout", droppede en kappe (figur 92), som Mikkel trykkede need på, hvor en anden spiller i raid-gruppen, en hunter, vandt dette gear.

Figur 92: Mikkel sammenligner kappen der droppede, venstre, med sin egen kappe, højre (bilag 1.92).

Efterfølgende foregik følgende interaktion mellem den hunter, tanken og Mikkel (jf. bilag 2.19):

16:57 [Raid] [Paladin 1]: and the rangehunter won the cape sadge

(...)

16:57 [Hunter] says: u need?

(...)

16:57 [Raid] [Paladin 1]: sure, but its just better for melees^^

(...)

16:58 [Raid] [Balladhir]: ye that cape is super neat

(...)

16:58 [Raid] [Paladin 1]: ur cape is even with the drop lel

Vi tolker ud fra interaktionen, at tanken [Paladin 1] er utilfreds med udfaldet, både fordi spilleren mener, at dette stykke gear er bedre til melee classes, og fordi kappen ikke er en forbedring i forhold til den kappe, som [Hunter] allerede har. Det er bemærkelsesværdigt, at [Paladin 1] ikke selv var interesseret i kappen, men stadig udtrykte utilfredshed med udfaldet i gruppen, hvorved vi tolker dette som en utilfredshed på vegne af andre spillere i denne PUG, eller specifikt imod [Hunter] for at forsøge at vinde kappen. Mikkel fortæller dog, at han fandt udfaldet fair, da kappen også havde stats, der gavner en hunter, selvom de er en ranged class:

> *Kappen har Strength, Agility og Stamina, alle sammen gode stats for en hunter. Specielt agility. Så vidt jeg kan se, rollede den tank ikke engang om kappen, så jeg forstår ikke, hvorfor han går op i det, ingen andre klager jo. (...) [Hunter] har jo fortjent den item, de kunne bruge den, de rollede need, og de rollede det højeste tal. Fair's fair. Jeg håber virkelig ikke, at den hunter følte sig nødsaget til at give kappen til en melee character pga af den tank, men det tror jeg, var hvad der skete.* (Mikkel, bilag 2.20)

[Hunter] vælger efter denne interaktion at trade Mikkel, hvor spilleren giver kappen til ham på trods af, at det er tanken, som udviser utilfredshed over ikke at have vundet dette item. Dog kunne Mikkels besked ovenfor også tolkes, som udtryk for, at han gerne ville have kappen, hvilket potentielt også kan være grunden til, at hunteren valgte at give ham dette item.

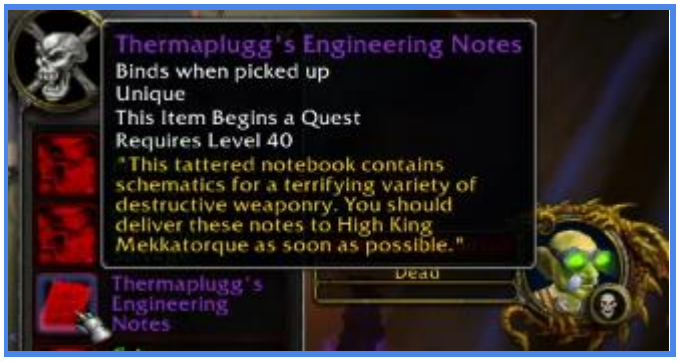
Ved tredje boss, Crowd Pummeler 9-60, dropper ACP. En spiller skriver "lol gz" i chatten som er kort for "congratulations", hvorved vi argumenterer for, at dette er ment til dem, som håber at ACP dropper, da dette loot er det eneste, nogen spillere i denne PUG har udtrykt, at de håber på vil droppe. Mikkel trykker need efter han og Laura jubler til hinanden over at det overhovedet droppede, men en anden DPS paladin i raid-gruppen trykker også need. Mikkel ender dog med at vinde, og raid-leaderen anerkender Mikkel ved at også skrive "gz" i raid-chatten, efter at han vandt våbenet.

Ved fjerde boss, “Electrocutioner 6000”, blev der lavet ready check, før der var blevet lavet hold. Mikkel og Laura har i deres indtræden som newcomers i dette CoP og gennem paratekster erfaret, at praksis er, at der ved denne boss er brug for en strategi om at danne hold, på grund af denne boss’ mechanics, hvis man skal gennemføre kampen optimalt. Laura og en anden spiller [Hunter] efterspurgte i raid-chatten en strategi, men raid leader svarede ikke, og kampen endte med at gå i gang uden en plan, hvilket resulterede i, at raid leader døde ved bossens andet “Static Arc” angreb. Da bossen døde var der fire ud af raid-gruppens ti medlemmer, som var i live, og efter kampen forekom følgende interaktion (jf. bilag 2.19):

> 17:13 [Raid] [Druid 1]: why didnt u made groups???
> 17:13 [Raid] [Xarual]: could’ve prevented deaths if we had groups
> 17:13 [Raid] [Paladin 1]: he clearly didnt know the boss
> 17:13 [Raid] [Hunter]: its fine we made it
> 17:13 [Raid Leader] [Mage]: yep I had no clue
> 17:13 [Raid] [Druid 1]: they why didnt ask???
> 17:13 [Raid] [Hunter]: we will need plan for the rest xD

I praksisfællesskabet for SoD er der forventninger, blandt andet at raid leader har viden og erfaring til at lede en PUG, samt klargøre strategier med henblik på optimal eksekvering af boss-kampe. Disse forventninger blev der i denne PUG ikke levet op til på grund af raid leaders manglende gaming kapital i forbindelse med Gnomeregan, hvilket, som vi aflæser, førte til frustration i raid-gruppen, fordi der opstod konflikt mellem spillere med forskellige perspektiver.

Laura havde gennem hele raidet ikke fået nogle items, hvilket heller ikke var hendes mål med raidet, men da “Thermaplugg’s Engineering Notes” droppede ved sidste boss, Mekgineer Thermaplugg (figur 93), sad hun alligevel parat med /roll-kommandoen om dette item.



Figur 93: "Themaplugg's Engineering Notes", et drop fra sidste boss i Gnomeregan (bilag 1.93).

Dog bliver der ikke lavet nogen roll om dette item, hvilket undrede Mikkel og Laura, og Mikkel skrev derfor i raid-chatten:

17:41 [Raid] [Balladhir]: What about the notes

(...)

17:41 [Raid Warning] [Mage]: HR

(...)

17:41 [Raid] [Balladhir]: [Thermaplugg's Engineering Notes]

17:41 [Raid Warning] [Mage]: it was announced like that

17:42 [Raid] [Balladhir]: Huh? when?

17:42 [Raid Warning] [Mage]: ♦ LFM <Gnomeregan xp run> 1Tank 1healers rest DD Neck HR ♦

17:42 [Raid] [Paladin 2]: everyone knew

17:42 [Raid Warning] [Mage]: Neck HR

17:42 [Raid] [Balladhir]: Not when I asked for loot rules

17:42 [Raid Warning] [Mage]: Bruv

17:42 [Raid] [Balladhir]: It's cool

Mikkel og Laura havde ikke tilstrækkelig gaming kapital til at have viden ud fra raid leaders trade-chat besked om, at Thermaplugg's Engineering Notes var "hard-reserved" (HR), idet de ikke vidste, at dette quest item belønner en spiller med et neck-slot gear ved gennemførelse. HR er ligesom "MS > OS" forkortelser, der alment benyttes af raid leaders af PUGs, og betyder at en given item er reserveret, og at ingen medlemmer udover raid leader har chancen for at få den item. Mikkel fortæller selv sin oplevelse af det, og hvordan hans opnåelse af ACP tidligere i raiden førte til, at han stoppede med

at diskutere med raid leaderen om deres utydelige sprog, selvom han mente, at den raid-leader var usandfærdig:

> *Jeg skriver i chatten, at det da aldrig blev nævnt, at den quest item var hard-reserved, som raid-leaderen svarer, at den var. Jeg stopper med at prikke til dem, jeg har fået ACP (...) så jeg er tilfreds. Men jeg føler, på vegne af resten af raiden, at vi er blevet snydt, fordi den information ingen steder var, og at jeg endda før raiden decideret spurgte om loot-regler, hvorved der kun blev sagt "MS - OS". Så vi har gået igennem hele raiden uden at vide, at vi havde ingen jordisk chance for at få de her notes.* (Mikkel, bilag 2.20)

Mikkel udtrykker her, at da han tidligere før raid-start anmodede om information om, hvilke regler for loot-uddeling der var i kraft i dette PUG, at svaret ikke involverede hvad han også så som en regel om loot: at Thermaplugg's Engineering Notes var garanteret raid leaders eje.
Vi vil argumentere for, at situationen belyser, hvordan der kan opstå boundary interactions i et praksisfællesskab, hvis én af parterne i interaktionen, hvilket her var Mikkel og Laura, ikke har tilstrækkelig gaming kapital til at forstå det, den anden part forsøger at kommunikere. Dette medførte, at Mikkel og Laura oplevede, at der ikke var transparency og alignment, idet deres manglende gaming kapital førte til, at raid leaders intention i forhold til ovennævnte quest item for dem ikke var tydelig, som resulterede i et brud i Mikkels og Lauras forventninger.

6.5.1.3 World Buffs indsamlet i fællesskab

I forbindelse med lanceringen af fase tre og det nye raid, Sunken Temple, samt forøgelse af maksimum level til 50, er det nu også muligt at indsamle nye world buffs. Hvor det var relativt let at indsamle world buffs i fase to, er det nu nødvendigt for os at rejse rundt i verden for at indsamle dem, og derfor investere mere tid i forberedelsen til raids end før.

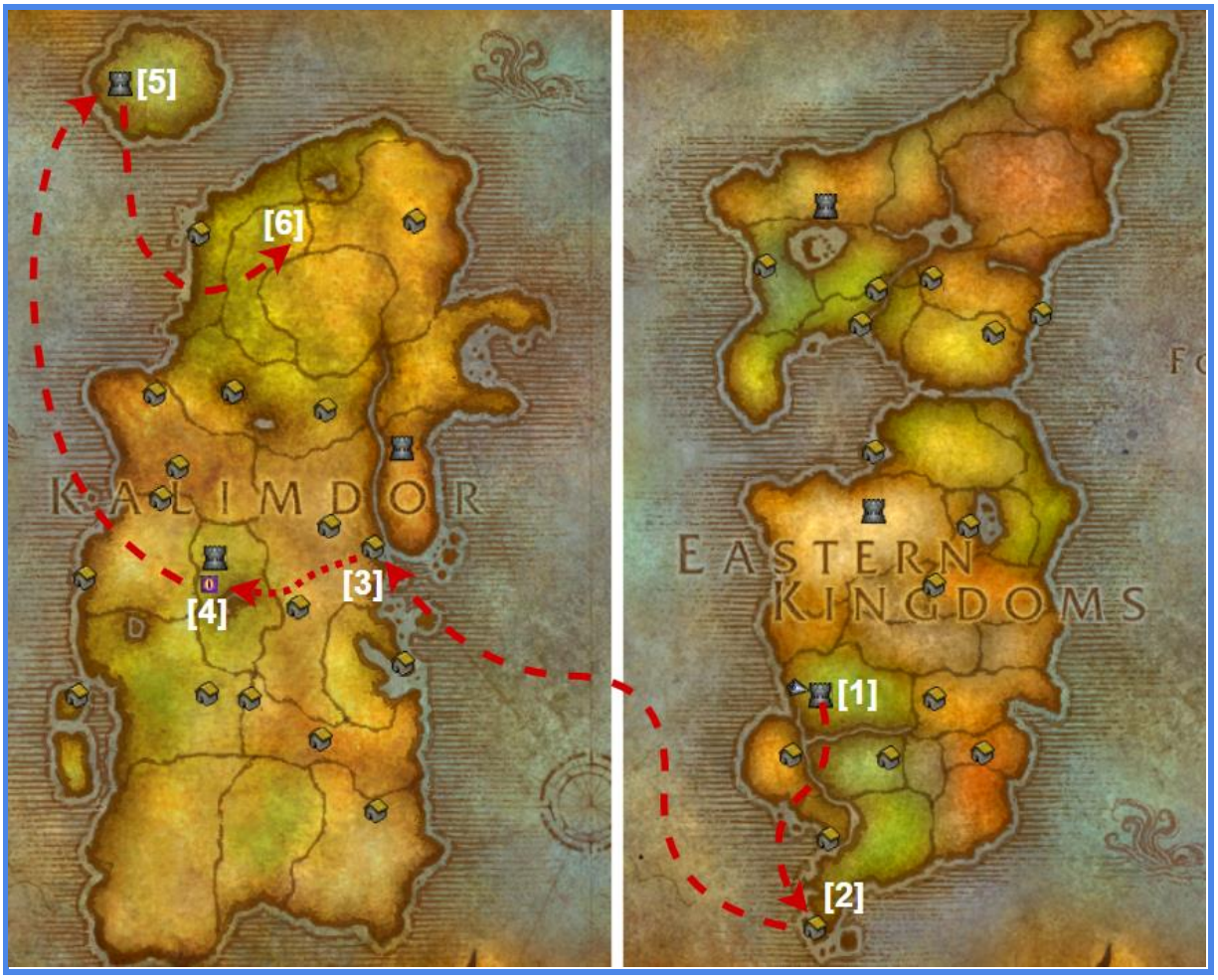
"Nova World Buffs" er et addon specifikt designet til WoW: Classic-udgaven af spillet, hvor world buffs har relevans. Det hjælper primært spillere med tidsstyring, hvor information fremgår ved brug af notifikationer, eller som en del af spillets world map. Dette addon tillader også spillere at synkronisere informationer omkring world buffs, der gør det muligt at koordinere strategier (Venomisto, 2024). Som praksis i praksisfællesskabet er et "buff train" en organiseret gruppe af spillere, der

sammen rejser fra et sted til et andet for at indsamle flere world buffs på en effektiv og koordineret måde, hvor addons som Nova World Buffs giver bestemte fordele i eksekveringen af dette (Anders, bilag 2.21).

Det er netop nødvendigt at være organiseret omkring indsamlingen af world buffs, da de mistes, hvis spilleren dør, i møder med den modsatte faction. Stridigheder og kampe opstår ofte, hvor det er spillernes world buffs, der er på spil, som resulterer i emergerende spillemuligheder. Med et større antal spillere der arbejder sammen, er chancerne for at blive angrebet mindre i indsamlingen af world buffs, da man dermed fremstår som en større udfordring overfor den modsatte faction, i forhold til en spiller der spiller alene.

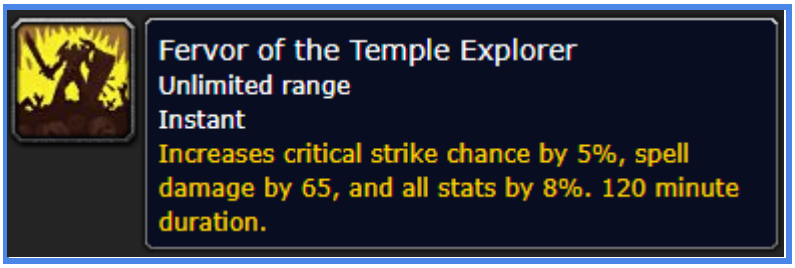
Figur 94: "Chronoboon Displacer" (Wowhead, u.å.-b).

Som det kan ses i figur 94 har "Chronoboon Displacer" en cooldown på en time. Den sikreste metode til at indsamle world buffs uden at risikere at miste dem undervejs, er at bruge en Chronoboon Displacer efter hver buff, således at de gemmes af vejen og ikke kan mistes ved at dø. I det tilfælde af at vi ikke har tid til at vente på at vores Chronoboon Displacer bliver klar efter hver indsamling af en world buff, blev det nødvendigt for os at danne vores eget tre-personers buff-train, hvor vi sammen rejste rundt i verden efter world buffs (bilag 2.21 og 2.22).



Figur 95: Vores rejse for at indsamle world buffs (bilag 1.95).

Som det fremgår af figur 95, starter denne rejse i Alliance-storbyen "Stormwind City", placeret i [1] "Elwynn Forest", og vil tage os gennem adskillige zoner. I dette eksempel kan man se et lilla øje i [4] "Mulgore", som er en indikation fra Nova World Buffs, der viser hvor "Darkmoon Faire" (DMF) er placeret i denne uge, den festival vi skal besøge for at få fat i Sayge's Dark Fortune, som er en af de tre world buffs vi er ude efter. DMF skifter mellem to forskellige lokationer hver anden uge; [1] Elwynn Forest og [4] Mulgore. Ved at holde markøren hen over ikonet kan man også se mere information, eksempelvis hvor lang tid man har ud fra dato og klokkeslæt for, hvornår DMF begynder at skifte lokation, hvor denne world buff ikke vil være tilgængelig i et stykke tid.



Figur 96: "Fervor of the Temple Explorer" (Wowhead, u.å.-b).

Da DMF ikke er i [1] Elwynn Forest, bliver "Fervor of the Temple Explorer" (Fervor) vores første mål, som set i figur 96. Vi rejser derfor til havnebyen [2] "Booty Bay", hvor Fervor kan indsamles, blot ved at stå inden for havnebyens grænser, og vente på at en spiller klarer en quest fra Sunken Temple, som belønner spillere i nærheden med denne world buff. Så snart vi har indsamlet Fervor, begynder vores buff-train rigtigt, da timeren for denne første world buff begynder at tikke ned. Vores mål er naturligvis at beholde så lang tid af de to timer som muligt, for at få udbytte af det gennem hele Sunken Temple-raidet (bilag 2.21).

Figur 97: Sayge's Dark Fortune of Damage (Wowhead, u.å.-b).

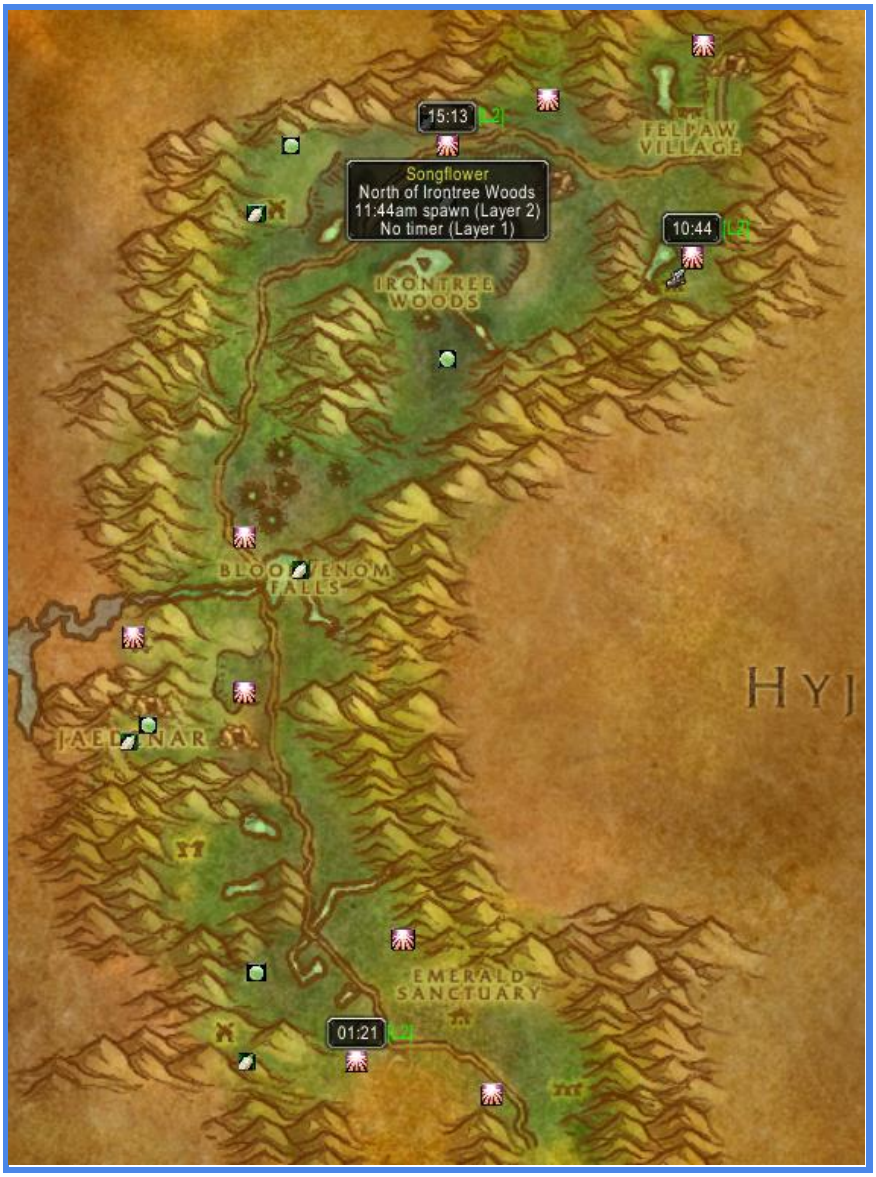
Næste stop er [3] "Ratchet", en havneby på kontinentet "Kalimdor", hvor vi rejser med skib fra [2] Booty Bay. Fra [3] Ratchet rejser vi med vores mounts til DMF i [4] Mulgore. Netop fordi vi skal til et Mulgore for at indsamle Sayge's Dark Fortune, ser Anders dette som den største udfordring, da det ofte resulterer i PvP-situationer hvor man som en del af The Alliance er i undertal. Derfor er det ikke usandsynligt at vi vil dø her og miste vores første world buff, men dette udfald er lidt en forventet del af planen. I værste fald kan vi let indsamle Fervor igen, men som udgangspunkt sigter vi efter at beholde den (bilag 2.21).

Efter at have rejst omkring ti minutter, ankom vi til [4] Mulgore, hvor vi blev glædeligt overrasket over, at der ikke var den store aktivitet på dette tidspunkt. Der stod stadigvæk en del Horde-karakterer foran den NPC vi skulle snakke med for at få fat i Sayge's Dark Fortune, men de fleste af dem var

tilsyneladende ikke opmærksomme eller ved deres computer imens vi løb ind, da de ikke angreb os. Anders som spiller mage kan lave portaler til Alliance-storbyer, som kan bruges til hurtigt at slippe væk til et sikkert område, såfremt portalen er lavet på forhånd, da det tager 10 sekunder at lave en portal, som ikke kan laves i combat. Da en portal varer i 60 sekunder, er dette det tidsrum, vi har til at slippe væk i fra en mulig PvP-situation. Så snart man får denne world buff, skal der gå fire timer af aktivt spil, før man kan få den igen, som også kan aflæses ved hjælp af Nova World Buffs. Målet for os er derfor at få fat i denne world buff og derefter slippe væk så hurtigt som muligt gennem portalen, for at minimere chancerne for at blive slået ihjel imens vi har den, da hvis dette er tilfældet, må vente fire timer før vi kan prøve igen. Dette lykkedes heldigvis i første forsøg, hvor vi gennem portalen ankommer i storbyen "Darnassus", der er placeret i verdenstræet [5] "Teldrassil" (bilag 2.21 og 2.22).

Figur 98: "Songflower Serenade" (Wowhead, u.å.-b).

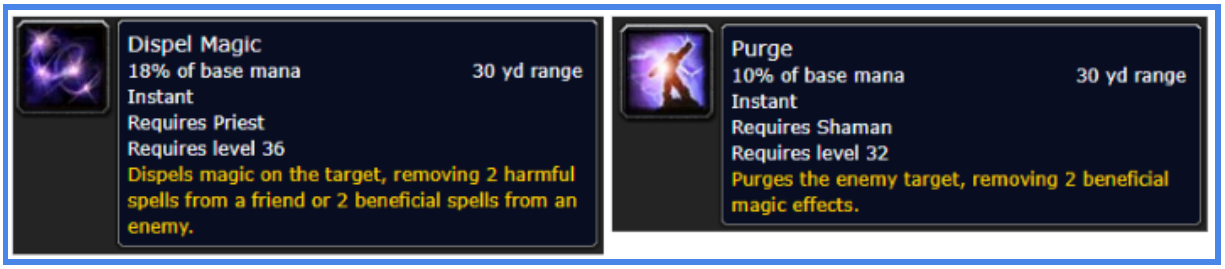
I fase tre blev "Songflower Serenade" (jf. figur 98) tilgængeliggjort, som endnu en af de world buffs spillere kan indsamle for at kunne præstere bedre i raids. Den sidste del af forberedelsen til Sunken Temple er at indsamle denne world buff, som kun kan indsamles fra en plante i [6] "Felwood", en contested zone, som er det sidste stop på vores rejse.



Figur 99: Nordlige del af Felwood-zonen, hvor Nova World Buffs viser ikoner og hvor og hvornår det er muligt at indsamle Songflower Serenade (bilag 1.99).

Som det fremgår af figur 99, er Nova World Buffs i stand til at vise på kortet for Felwood, hvor og hvornår det er muligt at indsamle Songflower Serenade. I billedet kan man se, at der eksisterer en timer for to af de fire forskellige steder i den nordlige del af Felwood, hvor planten kan gro. Denne data kommer fra andre spillere i verdenen, der har aktiveret Nova World Buffs, hvor en respawn-timer på 25 minutter begynder, så snart de har interageret med planten og indsamlet Songflower Serenade. For de to andre steder hvor der ikke er en timer, har Nova World Buffs endnu ikke registreret en timer fra en anden spiller med Songflower Serenade, og kan derfor ikke fortælle andet end lokationen. Så snart det lykkes os at finde en tilgængelig plante, eller en der er ved at blive tilgængelig ud

fra timeren fra Nova World Buffs, er den normale praksis at vente på at alle er klar til at klikke på planten. Ved at interagere med planten på samme tid, kan alle spillere rundt om planten indsamle Songflower Serenade, uden at skulle finde en ny plante for hver karakter, da planten forsvinder, når den bliver aktiveret.



Figur 100: "Dispel Magic" og "Purge" (Wowhead, u.å.-b).

Songflower Serenade er en af de world buffs der kan blive fjernet af den modsatte faction ved brug af spells som "Dispel Magic" eller "Purge" (figur 100), hvilket medfører, at denne world buff kan forsvinde, før de anvendes til deres formål: at forhøje vores indsats i Sunken Temple. Som spiller ved man aldrig rigtig, om der er medlemmer af den modsatte faction i nærheden, der står klar til at angribe, så snart man får fat i denne world buff. Derfor bruger vi igen en portal for at minimere chancerne for at miste den, ved at slippe væk så hurtigt som muligt, hvor vi ender rejsen tilbage i Stormwind City, placeret i [1] Elwynn Forest (jf. bilag 2.21). Vi har nu indsamlet alle vores world buffs og kan gemme dem til senere med en Chronoboon Displacer. Dette ritual for indsamling af world buffs er en normal praksis for spillere der vælger at raide i PUGs, og bliver derfor også gjort som en del af vores praksis i forberedelse til alle raids i Sunken Temple.

6.5.2 Anders og Mikkels første gang i Sunken Temple

Vignet 10 - <u>Anders</u>:

Meget af min tid i starten af raidet går med at fokusere på mit eget spil, hvor jeg sikrer mig, at jeg gør brug af alt det, jeg har forberedt, fra consumables til den rotation jeg bruger. Noget andet vigtigt jeg gør er at familiarisere mig med raid lederens stemme, så jeg er mere opmærksom på den i løbet af raidet, hvor jeg skal forholde mig til nogle af de ting han siger. Det er tydeligt ud fra raid lederens shotcalling, at han er klar over vigtigheden af world buffs, da han med sine tidligere erfaringer forstår

hvor i raidet, vi kan forsøge at gemme på vores world buffs. Dette kunne jeg godt lide, da det er en god fremgangsmåde til at få gode parses.

Vignet 11 - Mikkel:

Et par forsøg mere, en halv time senere, og så forlader en healer raid-gruppen, men da vi har adskillige andre spillere, der kan heale, bliver vi ved med at forsøge at klare Eranikus. Vi får bossen dræbt, og jeg kan ånde lettet op, fordi det her er raidets sværeste boss. Mit hoved kører kun på 50% energi, da vi har været konstant i gang i 2,5 timer. Det er samme følelse, som at sidde i en lufthavn og vente på et natfly, der bliver udskudt, og man er usikker på, om det måske ender med at blive aflyst, når man skal forsøge sig flere gange på samme boss. Man er træt i hovedet og udmattet i kroppen. Vi wiper ved sidste boss, og jeg begynder at spørge mig selv, om det her kan lade sig at gøre. Vi prøver igen, og så lykkes det fandme! Mit fly er ankommet, og nu er jeg på vej hen til min feriedestination. Vi skal bare lige boarde flyet ved, at raid-leader får uddelt loot, og så kan jeg falde i søvn ombord på flyveren.

Et nyt vilkår for udførelsen af Sunken Temple er, at grupper skal bestå af 20 spillere frem for ti i Gnomeregan, hvilket betyder en forøgelse i antallet af participants til dette event. Hvad denne mængde af spillere, som skal samarbejde om et mål, ofte medfører, er, at raid leaders beslutter sig for, at bruge stemmeopkald til at kommunikere med deres gruppe ved brug af kommunikationsplatforme, typisk Discord, frem for kun at bruge tekst-chatten i spillet.

Laura kom i vores søgning efter en PUG til Sunken Temple ved et uheld til at skrive sin ansøgning med /say, hvilket betød, at kun den begrænsede mængde spillere tæt på hende i spillet ville kunne se beskeden (jf. afsnit 3.2). Til trods for dette uheld, blev hun alligevel kontaktet af en raid leader, og følgende interaktion fandt sted:

> 20:33 [Raid leader]: what kind of DPS?.
> 20:33 [Raid leader]: LFM Sunken Temple 8/8 clean run right now! - 2SR > MS > OS, Seed/Mojo HR - Buffs/Consumables/Discord mandatory - Checking logs - 18/20 atm. Need feral/lock/mage/SP
> 20:33 Xarual: rpal, spriest, mage.
> 20:33 [Raid leader]: got decent gear and experience?
> 20:33 Xarual: got decent gear, but never done ST
> 20:34 [Raid leader]: ok

20:35 Xarual: but you're already 18, right?

20:35 [Raid leader]: just had 2 people left

20:35 [Raid leader]: can you listen on discord?

20:35 [Raid leader]: then I think its fine

20:35 Xarual: ah alright

20:35 Xarual: yeah have discord

[Laura bliver inviteret i WoW til PUG og trykker acceptér]

20:36 [Raid leader]: tell me names

20:36 Xarual: Balladhir and Xol

20:36 Xarual: and my discord name is [[redacted]]

Vi udleder af ovenstående, at denne raid leader havde et krav om at deltage i en Discord-server, som vi nævner tidligere er normalt grundet raid-gruppers størrelse til Sunken Temple på 20 spillere. Vi blev inviteret til raid-gruppen samt raid leaders Discord-server, som vi antager er skabt specifikt til denne raid leader's PUGs, idet serverens navn er "[Raid leader]'s PUGs". Dette betegner vi fremover som en PUG-server. Vi vurderer ud fra dette at denne raid leader er mere erfaren end hvad vi tidligere har oplevet, hvor vi anser at personen indgår i full participation med en insider trajectory i praksis-fællesskabet (Wenger, 1999).

Et problem det medførte for os tre var, at da vi under alle tidligere raid-forsøg har været i samtale indbyrdes på Discord på vores egen private server, og da platformen afslår at kommunikere gennem flere end én stemmekanal ad gangen, skulle vi nu finde en alternativ måde at kommunikere indbyrdes på, imens vi deltog på PUG-serveren. Vi fandt det nødvendigt at bevare muligheden for at tale indbyrdes, da vi stadig anså Anders som en broker, der kunne give råd og svar på Mikkels og Lauras spørgsmål, men også for at bevare de sociale såvel som logistiske vante rammer under udførelsen af et raid. Til dette brugte vi stemmechat-funktionen i spilplatformen "Steam". I stemmechat på Discord skiftede vi stemmeindstillinger til "push-to-talk", således at vores mikrofoner ikke var tændte konstant, og vi derfor kunne undgå så vidt muligt at tale over vigtig information fra raid leader til resten af gruppen. I modsætning til dette på Discord, så aktiverede vi på Steam en "open-mic"-indstilling, således vores mikrofoner netop konstant var tændte, da det tillod, at vi kunne tale dansk og frit til hinanden, kommentere og reflektere på interessante momenter i den gældende raid, eller blot tale om ting, vi ikke ønskede andre spillere i denne PUG hørte. Denne opsætning af Discord som platform

for push-to-talk-stemmechat med PUGs og Steam som platform for open-mic-stemmechat indbyrdes, er gennemgående for alle vores udførelser af Sunken Temple-raidet i dette projekt.

Laura blev forhindret i at deltage i raidet, men hun opfordrede Anders og Mikkel til at fortsætte, hvilket de besluttede sig for at gøre. Der blev i dette raid brugt Softres.it, som Mikkel og Laura første gang stødte på i Gnomeregan (jf. afsnit 6.4.3). Derudover påpeger Anders i sin autoetnografi, at der også bruges et addon i forbindelse med loot:

> *Raid lederen (...) brugte Softres.it og et addon kaldet Gargul til at håndtere loot. Ved at bruge disse redskaber bliver loot nemmere for lederen at uddele og meget mere transparent for alle andre.* (Anders, bilag 2.18)

"Gargul" er et addon der kan bruges af en raid leader til at håndtere og automatisere mange af de handlinger omkring fordeling af loot der forekommer i løbet af et raid, mest af alt ved at forbinde Softres.it, således at informationer fremgår i spillets chat, hvor reserveringer kan ses og tages stilling til (Zhorax2730, 2020). På dette tidspunkt havde Mikkel opbygget noget gaming kapital, idet han havde tjekket BiS-listen for sin class og havde fået viden om samt forståelse i forhold til, hvordan Softres.it fungerer, hvilket gjorde ham i stand til at deltage i denne praksis.

> *Der dropper den neck jeg, og ingen andre, havde soft-reserved, så derfor får jeg den bare, uden modstand. (...) Jeg fik begge ting jeg havde soft-reserved, min BiS-neck og en Atal'ai Blood Icon, som man skal bytte med en trader for enten chest-, legs- eller feet-BiS.* (Mikkel, bilag 2.23)

Vi udleder af ovenstående, at Mikkel udviser en øget forståelse for Softres.it, da han både formår at bruge loot-systemet og forstå, hvordan det fungerer i praksis, og at der dermed er tale om et niveau af participation, der bidrager til en forstærkelse af en inbound trajectory.

Mikkel får også opbygget en førstehåndserfaring for vigtigheden af world buffs blandt medlemmer i dette praksisfællesskab udover Anders, efter første wipe i raiden. Det wipe sker i kampen med Sunken

Temple's fjerde boss, "Dreamscythe & Weaver", og alle spillere mister deres world buffs. På vejen tilbage siger vores raid leader i stemmechat: "*Alright, so now we actually have to play the game. No world buff support.*" Med dette reificeres af raid leaderen, en spiller vi betegner som en insider i dette praksisfællesskab, at world buffs er et vigtigt element for at kunne præstere i raids, og det får Mikkel til at undre sig over, hvor stor en forskel world buffs gør for deres chancer til at gennemføre hele Sunken Temple. Men imens Mikkel undrer sig, drejer han til højre, imens resten af gruppen drejer til venstre, og så opdager han, at han er faret vild på vejen tilbage til, hvor bossen befandt sig. Han indser, at selvom han forberedte sig bedre til dette raid, end han har gjort til Gnomeregan, faldt det ham ikke ind at anvende paratekst til at læse kortet for Sunken Temple, da han ikke troede, at han på noget tidspunkt ville befinde sig alene i raidet. Han finder dog en spiller, og fordi det er en tank, kommer Mikkels forventninger til den rolle til udtryk:

> *Jeg møder heldigvis en anden, det er endda en af vores tanks, så forhåbentlig ved han, hvor vi skal hen. Jeg render med ham. Efter lidt tid, og vi ikke er kommet hen til de andre, skriver han "where we go bro" og jeg begynder at grine. Han havde den samme idé, han følger bare med andre. "omg hahaha I was hoping you knew" siger jeg, og han svarer "HAHAHAH".* (Mikkel, bilag 2.23)

Fordi spilleren havde tank-rollen, antog Mikkel, at de ville kende vejen, da tanks er dem, der løber forrest og fører an for resten af gruppen. Dét at Mikkel ikke forsøgte at opbygge gaming kapital ved at læse et kort over raiden, mener vi er tegn på, at Mikkel ikke befinder sig som insider i dette praksisfællesskab, da han ikke indgik i en praksis om at være fuldkomment forberedt, eller havde tidligere erfaringer, han kunne inddrage til hans forståelse af Sunken Temple's layout. Men hans mangel af denne gaming kapital, og deraf non-participation, anvendes som mulighed for at opbygge social kapital gennem interaktion med denne spiller i form af, at de begge indrømmer overfor hinanden, at de mangler denne gaming kapital, og derfor har denne non-participation til fælles:

> *Jeg lægger nu mærke til, at min utryghed ved at raide med 19 andre mennesker er blevet sænket, både fordi vi nu har dræbt tre bosser uden problemer, men også fordi, at den her interaktion med tanken, menneskeliggør ham. Han indrømmer, at han ikke ved, hvor han skal hen, det gør jeg også, og det kan vi grine af sammen.* (Mikkel, bilag 2.23)

Der kan ikke udledes fra dette, om spilleren også havde antagelser om, at tank-rollen bør kende kortet for raidet, så det er uklart, hvorvidt der er tale om bridging kapital mellem DPS- og tank-rollen. Men der opstår dog bridging kapital mellem to non-participants, som tilsyneladende begge befinder sig i en inbound trajectory, baseret på deres mangel af paratekstuel viden. Denne social kapital kommer også til udtryk senere i Mikkels autoetnografi, når de når "Shade of Eranikus", den syvende boss i Sunken Temple, og wiper efter bossen når til 0,5% af sit maksimum HP:

> *Vi får bossen ned på 7000 ud af 1.500.000 HP, men så wiper vi. Adskillige spillere sukker og udbryder i Discord-opkaldet. En spiller udviser toxicity i chatten: "Can [Tank2] actualiyt* [sic] *stop dying on everysingle* [sic] *mechanic". En anden spiller beder dem om at slappe af. "Not the first boss he plays like a bot" fortsætter de. [Tank2] svarer "AI is getting better".* (...) *"Its not hard all we need is [Tank2] to stop die and its a kill." skriver spilleren, og "You are actually gating the kill." til sidst, før vi forsøger på bossen igen. "Han er da et røvhul, ham der" siger Anders til mig, og jeg er enig.* (Mikkel, 2.23)

Efter at Anders og Mikkel overværede denne interaktion i raid-chatten i spillet, er de enige om, at spilleren er urimelig over for [Tank2]. [Tank2] er den samme tank, som Mikkel opbyggede social kapital med, da de begge farede vild i Sunken Temple. Mikkel bedømmer det for at være toxicity, hvorved vi specifikt identificerer det i form af *Elitist*-typen jf. Achterbosch et al., da en spiller nedgør [Tank2] foran alle i denne PUG, ved at beskrive at [Tank2] dør i fighten, og placerer al skyld i det wipe på ham, ved at fortælle, at de mener [Tank2]'s fejl står i vejen for fuldførelsen af kampen. Dette er således også et eksempel på en moral disengagement-mekanisme i form af *moral justification*, da de udviser toxicity, bliver derefter bedt af en anden spiller at slappe af, men forklarer det i kontekst af, at det er for hele gruppens bedste, hvis [Tank2] stoppede med at dø (Beres et al., 2021).
Mikkels reaktion på dette er bemærkelsesværdig, da han ved, at spilleren ikke er tank, og derfor vælger Mikkel at tjekke sin addon Details!, jf. afsnit 6.5.2, for at undersøge, om spillerens toxicity kunne skyldes en mangel i deres egen DPS-indsats. Mikkel bemærker her, at spilleren er nr. 17 på DPS-meteret, og fortæller det til Anders, som ser det som en bekræftelse af, at de "er et røvhul", da spilleren skyder skylden på [Tank2], selvom de selv ikke gjorde en stor indsats i kampen. Mikkel overvejer

senere også at skrive det i chatten, så spilleren selv blev ydmyget foran de andre PUG-medlemmer, men inden da opdager han, at den lave DPS skyldes spilleren var en healer:

> (...) *så kunne den spiller blive overrumplet og selv ydmyget foran de andre, hvis de skulle gøre det imod Tank2. Jeg havde dog ikke tænkt på, at spilleren var en healer, og det er selvfølgelig derfor, at de ikke gjorde særligt meget DPS, så det var godt, jeg ikke pointerede deres damage i raid-chatten, selvom det oprindeligt var mit mål. Så var jeg sikkert den, der ville blive ydmyget for at vurdere en healer ud fra deres DPS*. (Mikkel, bilag 2.23)

En affordance Details! havde for Mikkel, var derfor i denne situation at kunne få viden om en spillers indsats i en kamp, og ved at dele den viden i chatten, stoppe den spiller han identificerede som griefer, fra at udøve griefing imod en anden. Mikkel havde dog ikke perception til at med det samme opdage, at spilleren havde rollen som healer, og derfor ville en lav DPS i kampen ikke være særligt sigende for deres indsats, eller havde viden om at være healer i raids, til at identificere, om spilleren gjorde en god eller dårlig indsats med hensyn til healing. Det er også vigtigt at påpege, at hvis Mikkel anvendte Details! til ydmyge spilleren, ville dette være en griefing-handling, som vi argumenterer for er i led med *vigilante*-typen, da Anders og Mikkel talte sammen om, hvordan de fandt spilleren urimelig i deres bedømmelse af [Tank2], og offentlige ydmygelse i raid-chat, der førte til, at Mikkel fik idéen om at ydmyge spilleren tilbage ved brug af periteksten Details!. Offentliggørelse af data fra Details! i raid-chat finder også sted i et senere raid-forsøg, belyst i afsnit 6.5.3.

Efter fem forsøg på at klare bossen Shade of Eranikus, forlader en spiller, en mage, Discord-opkaldet og gruppen ingame uden varsel. Mikkel kender fra tidligere raid-forsøg i Gnomeregan, at dette ofte medfører, at raiden stopper.

En anden spiller spørger også i chatten, om raiden nu er ovre, hvorved raid leader fortæller at vi har masser af healers i gruppen, og at der i fights også bliver healed for meget alligevel, hvorved en tredje spiller skriver "he's not doing anything anyway", hvilket vi forstår som, at spilleren mener den mage. Der forsøges endnu en gang, hvor det så lykkedes. En spiller skriver i chatten "That mage healer was holding us back". Anders skriver om, at han også tjekkede den mage's healing, for at vurdere deres indsats i fights:

Raid lederen holdt sammen på raidet ved at sige at vi sagtens kunne klare det med 19 spillere. Af nysgerrighed og for at forsikre mig selv om dette, tjekkede jeg lige [Mage Healer]*'s præstation i løbet af den forrige kamp, hvor jeg kunne se at han havde relativt til de andre healere, et lavt healing output og damage for en arcane mage. Ud fra dette var jeg enig med raid lederen.* (Anders, bilag 2.18)

Som nævnt tidligere (jf. afsnit 6.2.2), har Anders også periteksten Details! installeret, og i dette tilfælde anvendte han den til at først undersøge [Mage Healer]'s DPS, og dernæst også healing, i 'Healing Done'-fanen. Han ser i denne fane, at spilleren befandt sig på 5. pladsen i healing, hvilket er lavt i forhold til, at der normalt kun anvendes fire dedikerede healers i en 20-mands raid som Sunken Temple. I denne situation har Details! den affordance for Anders, at han kan vurdere, om tabet af en spiller i gruppen vil medføre, at denne PUG's chance for at fuldføre en kamp er for lavt til at fortsætte, hvilket han vurderede tabet af denne spiller ikke var for gruppen. Vi udleder, at raid leader lavede denne vurdering på samme måde, som Anders gjorde, men der er selvfølgelig mulighed for, at raid leader blot, uden viden om spillerens indsats, forsøgte at opretholde gruppens motivation til at fortsætte. Siden vi argumenterer for at raid leader defineres som værende en insider i dette praksisfællesskab, er denne praksis med Details! til observering af andres indsats dog normaliseret, hvorved vi fastlægger, at dette må være hvad der skyldes raid leaders vurdering. Der sker kun ét wipe på sidste boss, "Avatar of Hakkar", og så efter i alt 3 timer har Anders og Mikkel klaret hele Sunken Temple i deres første raid-forsøg, og er dernæst klar på at modtage deres parses på Warcraft Logs.

6.5.2.1 Vores første parses i Sunken Temple

Vignet 12 - <u>Mikkel</u>:

Jeg har det som om, at jeg har siddet i en lufthavn midt om natten og ventet i flere timer. Mine øjenlåg er tunge, jeg er fugtig alt for mange steder på kroppen, og der er helt stille udenfor. Det eneste, jeg kan høre, er min egen hjertebanken i mine ører, fordi jeg har mit headset på. Jeg trænger bare til at komme i seng nu. Nå nej, vi skal jo lige tjekke vores parses først. Jeg orker næsten ikke, men det er tid til, at Anders og jeg får vores karakterer. Jeg deler min skærm, så vi kan se det sammen, og vi starter med Anders. Warcraft Logs viser 68,6, hvilket virker lavt, og det overrasker mig, at Anders' parse ikke er højere, fordi jeg synes, at han gjorde det virkelig godt i det her raid. Jeg så ham endda være top DPS i nogle af boss-fights. Nu har jeg ikke høje forventninger til min egen parse. Inden jeg trykker "search"

for at se mine parses, påpeger jeg overfor Anders, at han havde en 94 parse på én af bosserne i raidet. Jeg tøver lidt med at trykke “search”, men det skal gøres, så jeg bider i det sure æble og søger på min karakter. Det kan da i hvertfald ikke være værre end 7,7, som jeg fik i Gnomeregan. Okay, okay, OKAY! Det er ikke så slemt! 38,6 average parse! Det første Anders siger er, at jeg fik en blå parse på Defenders, men det første jeg lægger mærke til er, at jeg fik en grå parse på Avatar of Hakkar.

	Anders	Mikkel	Laura
16-04-2024 ST	68,6	38,6	-
17-04-2024 Lockout-nulstilling			
24-04-2024 Lockout-nulstilling			

Figur 101: Oversigt over vores parses fra d. 16-04-2024 hentet fra warcraftlogs.com (bilag 1.101).

Ud fra ovenstående tabel ses det, at Anders fik en 68,6 average parse, og Mikkel fik en 38,6 average parse. Parses har, ifølge Bolas (2023), forskellige indikationer på en spillers præstation, som beskrives på følgende vis:

Parses also have colors associated with them based on different performance bands:

- 100: Gold is a rank one parse, meaning it is the highest anyone had performed at the time.
- 99: Pink is an extremely high percentile parse, but not quite rank one.
- 95-98: Orange is a very high percentile parse, which is generally composed of the best and typically most geared players.
- 75-94: Purple is an above average parse, which performed well, but could still have some improvements to make.
- 50-74: Blue is an average parse, which is just that - average.
- 25-49: Green is a below average parse, which generally indicates the player is having some difficulty.
- 0-24: Grey is a poor parse, which usually means the player was dead for a significant portion of the encounter, is severely undergeared, not managing their rotation, or in rare cases is handling a specific job in the encounter which prevents them from normal contribution.

Figur 102: Beskrivelse af parses og deres farver (Bolas, 2023) (bilag 1.102).

Ud fra ovenstående beskrivelser i figur 102 vil Anders' parse kategoriseres som middelmådig, og Mikkels vil kategoriseres som lavere end middelmådig. Vi udleder fra Anders' autoetnografi, at hans perspektiv på parses stemmer overens med beskrivelserne på Wowhead (Bolas, 2023), idet han skriver følgende:

> *Mine parses i Sunken Temple endte med at ligge på 68.6, med rigelig plads til forbedring, da dette er en ret middelmådig parse i min optik. Mine parses ved de første to bosser var relativt lave, på trods af at jeg havde world buffs, hvor jeg gerne vil forbedre disse til næste gang. Målet bliver naturligvis at beholde World Buffs hele vejen igennem raidet, da det mere eller mindre er den eneste måde at få en gennemsnitlig parse over ~90, som mere eller mindre er mit personlige mål i hver fase. Jeg fik trods alt en gennemsnitlig parse på 90+ de forrige faser, hvor jeg gerne ser at jeg stadigvæk kan opnå dette.* (Anders, bilag 2.18)

På trods af at Mikkels parse kategoriseres som under middel, ses det i hans autoetnografi, at han er tilfreds med sin parse, da det er en forbedring i forhold til hans tidligere parse fra Gnomeregan.

> *"Det er højere end hvad jeg havde forventet, og jeg er bare glad for, at farven for min parse ikke er grå. Faktisk, jo mere jeg kigger på det, jo mere stolt er jeg af mig selv. Jeg er endnu ikke en gennemsnitlig spiller, når man ser på de her tal, men jeg er helt klart bedre, end jeg plejede at være. (...) Nu føler jeg mig klar til at tage den raid adskillige gange, jeg har bedre gear, jeg er blevet velkendt med mechanics, og jeg har også kunne se en tydelig forskel World Buffs gør, hvilket ses på mine tal for de tre første bosser, da jeg mistede mine World Buffs i et wipe på den fjerde, Dreamscythe and Weaver."* (Mikkel, bilag 2.23)

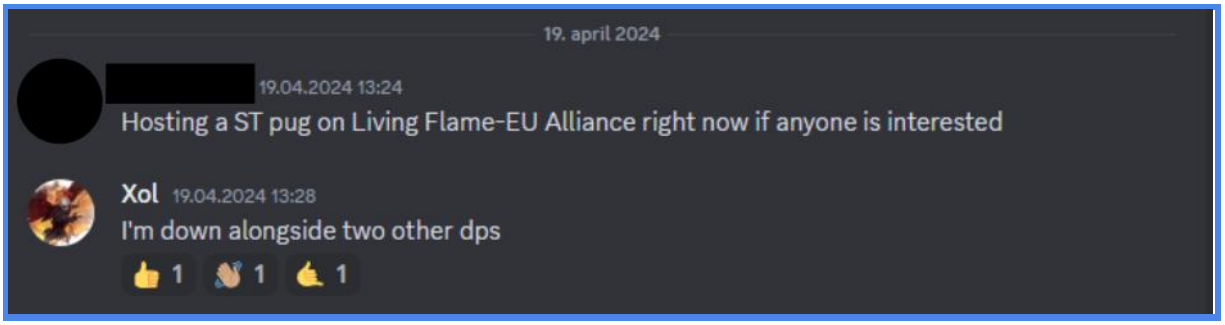
Både i Anders' og Mikkels autoetnografier ovenfor udtrykkes vigtigheden af world buffs i relation til parses, hvor de begge ser en direkte forbindelse mellem parses og world buffs. I de kampe, hvor de ikke havde world buffs på grund af wipes, ses der forringelser i deres parses sammenlignet med de kampe, hvor de havde world buffs. Dermed gik det også op for Mikkel i forbindelse med dette raid, hvorfor world buffs har stor betydning, og hvorfor det ofte er et adgangskriterie i PUGs, da det har en direkte påvirkning på ens præstation.

6.5.3 Alle tre i Sunken Temple - Lauras første gang

Vignet 13 - Laura:

> Vi skal i Sunken Temple, og det er første gang for mig, men jeg prøver at berolige mig selv ved at tænke på, at det er den samme raid leader, som Anders og Mikkel havde i deres første gang i dette raid. Ud fra Anders' video fra dette raid har jeg fået en opfattelse af, at denne raid leader har styr på tingene og sørger for at alle i raid-gruppen er bevidste om deres ansvar og boss mechanics, hvilket er behageligt at vide. Dog tyder min fyldte smattede salatskål, der har stået i næsten tre timer nu, på, at jeg stadigvæk er nervøs. I hvert fald for nervøs til at spise den. Da raidet begynder, er mit fokus udelukkende på at gøre mit for, at vi klarer raidet, og lytte til raid leaders shot calling på Discord. Generelt var der megen stilhed i Discord-opkaldet undervejs i raidet, hvor kun raid leader brød stilheden, når han ville kommunikere noget. Der var dog tidspunkter, hvor stilheden i Discord-opkaldet brydes af andre end raid leader, hvor der udpeges mangler i indsats, eller hvor der i raid-chatten udtrykkes utilfredshed med andre spilleres indsats, hvilket gjorde mig mere nervøs for at lave fejl.

For vores andet raid i Sunken Temple, behøvede vi denne gang ikke at lede længe efter en gruppe. Vi var stadigvæk medlemmer af den PUG-raid Discord server som vi benyttede i forbindelse med det første raid, hvor den samme raid leader spurgte om der var spillere tilgængelige til at forme en ny raid gruppe.



Figur 104: Gruppedannelse på PUG Discord server (bilag 1.104).

Dette er interessant, da der denne gang ikke er behov for at gennemgå nogle af de seks filtre, da vi nu har opbygget gaming kapital fra vores tidligere raid sammen. På trods af de adgangskriterier der blev stillet i det første raid, som vi ikke helt kunne leve op til, har vi dog bevist at vi er kompetente spillere, der er i stand til at fuldføre hele Sunken Temple, hvor der ikke findes et behov for at opstille yderligere

krav. Igen bliver dette raid udført ved hjælp af Discord som værktøj til kommunikation, og Softres.it til håndtering af loot.

Imens vi venter på at de sidste medlemmer kommer ind i gruppen, noterer vi at vores raid leader gerne vil have en feral druid som det sidste medlem. Vi tolker ud fra dette at det er for at aktivere Wild Strikes (jf. analysedel 6.3.1.4 om Wild Strikes-runen) til vores melee gruppe, som Mikkel er en del af. Dette vil gøre vores raid stærkere i forhold til at finde en vilkårlig DPS (jf. Mikkel, bilag 2.25). Dette er igen et tegn på at vores raid leader er indforstået med spillets meta, i konteksten af et PUG raid.

Da vi træder ind gennem instance portalen lægger Mikkel mærke til, at den ene af de to andre paladins i raid-gruppen ikke bruger PallyPower, idet de ikke fremgår i den addons interface, hvor han bliver irriteret over dette (jf. Mikkel, bilag 2.25). Dette er bemærkelsesværdigt, da han i forlængelse af opnået erfaring, ud fra participation med paratekst og forståelse af spillets meta, også begynder at lægge mærke til, når andre spillere ikke gør det samme. Det vurderes at Mikkels identitet har ændret sig fra sit startpunkt, hvor han bedre er i stand til at forstå sin rolle og funktion i gruppen, der dermed skaber hans trajectory. Ifølge Wenger (1999) er trajectories et samspil mellem participation og reifikation, der forbinder hans forrige identitet med hans nuværende, samt hvad den er i gang med at udvikle sig til. Dette kommer til udtryk igennem den forståelse Mikkel har fået for paratekstens værdi, og den værdi det giver til gruppen at han forstår det. I starten kunne han ikke identificere værdien, men ved deltagelse og reifikation af værdien, i dette eksempel af PallyPower og hvordan dette understøtter hans rolle som paladin i en raid gruppe, vurderes det at han nu har en *inbound trajectory*, frem for en *peripheral trajectory* (Wenger, 1999). Ud fra dette vurderes det, at Mikkel som newcomer til dette praksisfællesskab er blevet mere investeret i det at raide med PUGs, og er derfor i stand til at deltage i fællesskabets praksisser, selvom hans nuværende identitet stadigvæk kan siges at være perifær. Han påviser også dette i hans brug af Details!, ved at sammenligne sig med en anden paladin. Dette uddybes senere i dette afsnit.

Selvom der er nogle enkelte spillere, som dør undervejs, forløber raidet relativt gnidningsfrit, hvor det lykkedes os at klare de første tre bosser uden det store besvær. Lige efter vi har klaret den tredje boss, opstår der et øjeblik, der fik os til at tænke på vores tidligere erfaringer i Gnomeregan-raidet.

Figur 105: The Pit of Sacrifice - Sunken Temple (bilag 1.105).

Hvis spillere står indenfor cirklen, der forløber omkring hullet, vil dette initiere kampen imod den fjerde raid-boss duo; Dreamscythe & Weaver. Følgende interaktion fandt sted:

[Discord] Warrior 1: "Get out of the center, get out of the center"

14:43 [Raid] [Mage1]: paladin move

14:43 [Raid Warning] [Warrior1]: [PALADIN2] OUT

14:43 [Raid Warning] [Warrior1]: [PALADIN2] OUT

14:43 [Raid Warning] [Warrior1]: [PALADIN2] OUT

14:43 [Raid Warning] [Warrior1]: listen discord

14:44 [Raid Warning] [Warrior1]: can pull next boss if youre in the middle

Den omtalte spiller viste sig at ikke være på Discord, og var i gang med at kigge på loot fra den tredje boss, og havde derfor ikke indset, at deres placering potentielt kunne forårsage et ninja-pull. Vores raid leader var dog hurtig til at udsende raid warnings, der fik personen til at indse sin fejl og bevæge sig ud af cirklen, og væk fra rummets centrum. Denne type mechanic var vi alle tre blevet bekendt

med i Gnomeregan, og viser at tidligere erfaring med raid-mechanics har en direkte værdi i forståelsen af de senere raids og deres mechanics. Dette er en naturlig del af vores stigende erfaring, da vores forståelse reificeres af den samme type mechanic, da vi nu ved præcis, hvad der skal gøres for at undgå at lave fejl, og dermed fortsat fremstå som værdifulde medlemmer af gruppen.

Figur 106: "Jammal'an the Prophet" og "Ogom the Wretched" (Wowhead, 2024b).

I kampen imod troldene, "Jammal'an the Prophet" og "Ogom the Wretched" (figur 106), er en af de primære boss-mechanics de debuffs der bliver kastet på raid gruppens medlemmer. Hvis der ikke bliver gjort noget ved disse debuffs, er det sandsynligt at spillere begynder at dø, da det er meget svært for gruppens healere at holde alle medlemmer i live gennem den skade, disse debuffs påfører raidet. Derfor er det nødvendigt at alle spillere, forudsat at de er i stand til at gøre det, hjælper healerne ved at dispelle disse debuffs. For Alliance er dette mage og druid for debuffs i form af curses, hvor Anders indgår, og priests og paladins for magic debuffs, hvor både Mikkel og Laura indgår.

I løbet af kampen tager vi meget skade fra de her debuffs, og det ender også med at vi klarer det, dog med 5 ud af 20 medlemmer der dør. Herefter udsendes følgende besked i raid chatten:

15:06 [Raid] [Priest1]: Details!: Dispells for Jammal'an and Ogom [3:34 EF]
15:06 [Raid] [Priest1]: 1. [Priest1] 28 (34.5%)
15:06 [Raid] [Priest1]: 2. [Paladin1] 12 (14.8%)
15:06 [Raid] [Priest1]: 3. [Mage1] 11 (13.6%)
15:06 [Raid] [Priest1]: 4. Xarual 8 (9.9%)
15:06 [Raid] [Priest1]: 5. Balladhir 7 (8.6%)

Dette er en af funktionerne i Details! der tillader spillere at udsende kampdata til en given chat i et listeformat. I dette tilfælde er det en top 5-liste af antal dispels i den 3 minutter og 34 sekunder lange kamp, udsendt til raid-chatten af [Priest1]. Her kan det ses, at personen der udsender kampdataen, ligger på førstepladsen for dispels, imens Laura og Mikkel ligger på henholdsvis fjerde- og femte-pladsen, hvilket er relevant at påpege, at de havde forskellige reaktioner til, der påpeger en forskel i anskuelse af denne funktions affordance:

> *Jeg synes det i øjeblikket er ret nice at få at vide, fordi jeg var på femtepladsen, og det stikker i hvert fald min DPS, hvor jeg ligger på en 9. plads. Jeg er usikker på, hvor mange i gruppen der kunne dispelle, men de fem procenttal giver i hvert fald ikke 100.* (Mikkel, bilag 2.25)

Mikkel fandt den viden om dispels positivt for ham, da rangeringen satte ham højere end hans rangering med DPS, som han efter kampen kunne se, var en niende plads, hvilket reificerer hans indsats i den boss-fight. Laura fandt derimod informationen negativ for hende:

> *Min første tanke er "fuck jeg gjorde det dårligt", da jeg ser, at jeg ligger nr. 4, så altså anden nederst på listen. Men da Anders senere påpeger, at listen viser top 5 af spillere, som lavede dispelling, og at han også gjorde det, men ikke er på listen, så fik jeg det bedre, fordi så var jeg ikke længere anden dårligst, men kunne se på det, som at jeg var fjerde bedst i denne kamp til at dispel.* (Laura, bilag 2.26)

At få denne viden medførte, at Laura troede, at hendes indsats var dårlig i dispelling af debuffs, da hun troede dette var listen over alle, som forsøgte, og først da Anders efter raiden var ovre forklarede, at han også deltog i dispelling, lærte Laura at hun ikke var den næstdårligste i denne PUG til det. At

dette blev delt i raid-chatten med Details! var derfor for Laura en tilskyndelse om at forbedre sin indsats i dispelling, da hun troede listen var fuldkommen, hvorimod for Mikkel anså han det som at han tillades at fortsætte med samme indsats, da han forstod det som, at han gjorde en tilstrækkelig indsats i forhold til resten af gruppen. Anders fremgår ikke på listen, da den kun viser top 5, som indikerer at han fjernede færre end 7 debuffs. Details! tager ikke forbehold for typen af debuff der bliver dispelled, kun at det sker med en af de spells de fire førnævnte classes har adgang til.

Dette er blot en af de typer af kampdata som Details! kan offentliggøre, hvor den relativt usynlige data bliver gjort synlig, selv for dem der ikke har dette addon installeret. Brugen af Details! bliver anset som noget normalt iblandt praksisfællesskabets medlemmer, hvor det kommer mere an på hvordan det bruges i en given kontekst. I dette tilfælde tolker vi at det blot var for at vise at personen selv havde dispellet flest gange, og ville fremhæve dette overfor resten af raid-gruppen. En mere aggressiv brug af dette addon kunne eksempelvis være at udsende en længere liste, hvor det ville fremgå hvem der ikke havde deltaget med hensyn til dispels, med det formål at påpege dette til resten af raidets medlemmer. Ved at udsende andre former for kampdata, kan man også påpege hvem der tager meget skade, hvem der healer eller skader for lidt, og hvem der dør, og præcis hvordan de dør.

Details! gør det let at sammenligne spillere under raidet, hvor Warcraft Logs anvendes til at sammenligne spillere før og efter raids. Ved den sidste raid-boss, Avatar of Hakkar, bruger Mikkel Details! til at sammenligne sin præstation på bossen med en anden DPS Paladin, som lå to pladser over ham på DPS-metret, da Details! også inkluderer data om, hvilke specifikke spells der er blevet benyttet til at udføre skade. Mikkel bruger først inspect-funktionen til at vurdere, om forskellen i skade kan grunde i en forskel i gear-styrke:

> *Inden næste pull, tjekker jeg hvad den anden Paladin gør, for at lave så meget skade, da han i alle fights ligger over mig i DPS. (...) Jeg begynder også at inspect den Paladin, men jeg tjekker først, om han også targeteder mig. Hvis han gjorde, så ville han nok opdage, at jeg begyndte at trykke på ham, at det nok var for at tjekke hans gear. Det ville være lidt pinligt, fordi så kunne han enten tolke det som, at jeg ville tjekke om hans gear er godt nok til raiden, eller fordi jeg simpelthen er i beundring over hans evner. Siden han er den eneste Retribution Paladin ligesom mig, ser jeg ham på en måde som min rival, så jeg vil ikke have ham til at*

tro, at jeg opfører mig underdanig til ham, ved at subtilt udtrykke min beundring. Jeg vil gerne være den bedste DPS Paladin i raiden (Mikkel, bilag 2.25).

Dette eksempel argumenterer vi for som et tegn på Mikkels, som en newcomer, inbound trajectory ind i dette CoP, da han sætter sig selv i relation til en anden DPS Paladin, og aflæser værdien af deres gear med inspect-funktionen for at afgøre, om han har muligheden for at overgå deres DPS. Dette er en inbound trajectory da for Mikkel med sine tidligere raid-gennemførelser er blevet bekræftet i, at han kan klare raids som en DPS Paladin, men derimod nu bestræber sig på at være bedre end andre i den PUG. Han benytter Details! til ikke kun at se mængden af DPS, men også de måder, den anden DPS Paladin ([Paladin2]) udøver DPS:

Figur 107: Brug af spells i kamp med Avatar of Hakkar, set med Details!. [Paladin2] til venstre, Mikkel til højre (bilag 1.107).

Da Mikkel udleder fra at benytte inspect-funktionen på [Paladin2], at de har bedre gear end Mikkel, ved at genkende gear fra BiS-listen for sin specialization, ser han derimod på [Paladin2]s brugte spells med Details!, for at forstå, hvordan han kan forøge sin DPS på andre måder, end at få bedre gear. Han bemærker her, at for Mikkel udgjorde "Judgement of Martyrdom" 6,5% af hans skade, hvorimod for [Paladin2] var dette kun 0,5%. "Judgement" influerer hvor ofte "Seal of Martyrdom" er aktiv, et buff som udgjorde 26,1% af [Paladin2]s skade, og 17,2% af Mikkels, jf. figur 107. Hver gang "Judgement"

bliver brugt, deaktiverers Seal of Martyrdom, og skal derfor aktiveres igen, hvorved Mikkel beslutter sig, ligesom [Paladin2] gjorde, at næsten aldrig bruge Judgement, således han ikke skal bruge lige så lang tid på at aktivere Seal of Martyrdom i kampe.

Hvad vi også argumenterer for med dette er, at Details! gør information synlig, som Mikkel derefter kan anvende til at forbedre sig selv, i form af hans spell-kombinationer, da han som DPS Paladin befinder sig i en inbound trajectory. Selvom han i dette eksempel først gjorde det efter sidste boss var død, tillader denne addon, da den opdateres i realtid, at Mikkel kunne have forbedret sig undervejs i udførelsen af Sunken Temple. Det vil sige, at med addons tillades der i højere grad, at spillere kan påvirke deres trajectory imens et event er igangværende, ved at forbedre sig på baggrund af viden om andres indsats. Dette er en markant forskel fra Warcraft Logs, da denne paratekst kun tillader forbedringer mellem hvert event og en combat log er blevet uploadet, men Warcraft Logs lagrer derimod også tidligere forsøg og tilføjer en ny information som er parses.

6.5.3.1 Warcraft Logs

Efter et veloverstået raid, er det tid til at kigge på vores parses med Warcraft Logs, for at se Lauras første parses for Sunken Temple, og for at se hvordan de har ændret sig for Mikkel og Anders fra det første raid. Vi satte os sammen på vores egen Discord-server, hvor Mikkel delte skærm, imens han gennemgik hver af vores karakterer på Warcraft Logs, startende med Laura:

Figur 108: Best performance average parse for Xarual 19-04-2024 - Warcraft Logs (bilag 1.108).

Som det fremgår af figur 108, er Lauras parses grå, med en gennemsnitlig parse på 6,5. Dette er ikke det resultat vi i fællesskab havde håbet på. Man kan godt forvente lavere parses i et nyt raid, hvor Laura havde sin egen mening til dette:

> *Jeg var opsat på at forsøge så vidt muligt at holde mig selv i live og undgå at fucke op, så jeg tænkte meget mindre på om min brug af spells var optimal. Men vi klarede det, og det er fandme det vigtigste for mig! Fuck mine parses, jeg kom da i den her raidgruppe med en parse på 3.2 fra Gnomeregan, så det kan da lade sig at gøre. Men selvfølgelig ville det være nice at få en grøn parse i næste raid, bare for at kunne se, at jeg har lært noget og er blevet bedre. Det er ikke så vigtigt for mig, hvad andre mener om min parse, så længe jeg selv kan se, at jeg forbedrer mig.* (Laura, bilag 2.26)

Vi bliver alle sammen meget hurtigt enige om at det er en fantastisk følelse at vi alle sammen nu har klaret raidet, i forhold til det besvær vi oplevede i Gnomeregan. Som Laura siger, så kan det godt lade sig gøre at deltage i raids i SoD, på trods af hvad Warcraft Logs siger om præstationen. Dog er denne præstation nu eksisterende på Warcraft Logs, og vil give et objektivt billede af Laura som medlem af dette praksisfællesskab, som tillader andre medlemmer at få indsigt i dette, såfremt de søger efter hendes karakters navn på hjemmesiden.

	Anders	Mikkel	Laura
16-04-2024 ST	68,6	38,6	-
17-04-2024 Lockout-nulstilling			
19-04-2024 ST	73,8	46,6	6,5
24-04-2024 Lockout-nulstilling			

Figur 109: Oversigt over vores parses fra d. 16-04-2024 og d. 19-04-2024 hentet fra sod.warcraftlogs.com (bilag 1.109).

Som det fremgår af tabellen (jf. figur 109), havde Anders en stigning af sin bedste gennemsnitlige parse på 4,8 procentpoint mens Mikkel havde en stigning på 8 procentpoint. Vi er begge glade for en lineær stigning, da det viser at vores forståelse for spillet og vores rolle i det er fortsat stigende, men selvfølgelig med plads til forbedring. Da vi nu skal vente et stykke tid før vi kan komme i det næste raid, påpeger Anders følgende:

> *Et problem jeg har lagt mærke til i Sunken Temple i forhold til Gnomeregan, er mængden af Lockouts. Med kun ét lockout hver uge i forhold til ét lockout hver tredje dag har man færre forsøg og færre chancer for at opnå erfaring med raidets mechanics. Det kan vise sig at blive problematisk, da adgangskriterierne mht. parses begynder at blive stillet oftere efter at raidet har været aktuelt i 1-2 uger.* (Anders, bilag 2.24)

Selvom raid lockouts er oprindeligt ment til at give de spillere, som ikke har tid til at forsøge raids adskillige gange om ugen eller på en dag, muligheden for at kunne progrediere i samme tempo, som de spillere, der har den tid, så reflekterer Anders, at lockout-systemet også har den affordance-mekanisme at det afslår muligheden for newcomers at opnå erfaring med raids, som kan gavne deres chance for at finde PUGs. Med sådant et system indbygget i SoD, ville en newcomer, der har ingen parses på Warcraft Logs eller erfaring med boss-fights for den gældende raid, kun have én chance om ugen for at erfare sig eller få parses, som påvirker deres chance for at finde en PUG, hvis raid leader inkorporerer parateksten Warcraft Logs i deres bedømmelsesproces, hvilket vi i dette projekt har bevist, at raid leaders ofte gør. Dette betyder, at insiders i dette praksisfællesskab kan anvende deres parses fra tidligere raids som belæg til at få adgang til PUGs med disse kriterier, og således erfare sig og opnå bedre parses, hvilket forhøjer den generelle gennemsnitlige parse på Warcraft Logs og dermed forhøjes den individuelle ydeevne, raid leaders forventer af enhver spiller, der bedømmes ud fra parses, eller mangel deraf. Den tidsmæssige dimension af lockouts betyder dog også, at spillere, der kommer med i PUGs tidligt i en fase, har muligheden for at tilegne viden gennem raiding, der kan anvendes til theorycrafting, hvilket kan føre til en forbedring af sin egen, såvel som fællesskabets indsats, hvis denne viden deles. Denne vidensdeling kan så stadig gavne newcomers, der ikke kommer med i PUGs

i starten af en fase, når theorycrafting former metaet i spillet, men så afhænger dette også af newcomers' evne til at tilgå de mest nutidige paratekster med den nyeste viden.

6.5.4 Alle tre i Sunken Temple - sammen for sidste gang

Vignet 14 - Laura:

Anders, Mikkel og jeg er i gang med vores søgning efter en PUG til vores sidste Sunken Temple-run. Jeg har skrevet et par beskeder i trade-chatten, men har ingen henvendelser fået. Er det fordi mine parses fra sidste raid er så dårlige? Måske. Ej, vi skal nok finde en PUG, som vi har gjort tidligere, der ikke tjekker parses. Anders siger, at han har fundet en PUG, der søger medlemmer. Han skriver til spilleren, hvis besked han kigger på fra trade-chatten. "ur sp friend has insane bad logs" læser Anders højt kort efter, hvilket giver mig en følelse af skam og dårlig samvittighed, fordi det netop er mig, der er grunden til, at vi ikke må komme med i denne PUG. Selvom jeg er bevidst om, at fravælgelse på grund af parses er en naturlig del af SoD, så sidder jeg alligevel med en øv-følelse, især på grund af det faktum, at spilleren ikke kun skrev "bad logs" men "insane bad logs". Herefter begynder jeg at tvivle på, om vi overhovedet med mig på slæb kan finde en gruppe, hvilket ville være skuffende, idet jeg for første gang glæder mig til et raid, fordi jeg har forberedt mig grundigt, og jeg har endda lavet en BiS-liste med de items, der kan droppe i Sunken Temple. Mens jeg sidder og grubler, siger Anders pludselig, at han har fået en whisper fra en dansk spiller, vi tidligere har interageret med, som gerne vil have os med. Al fortvivlelsen forsvinder, og mit humør er løftet igen. Nu har vi adgang til raidet, og jeg har nu chancen for at forbedre mine parses og vise, at jeg altså godt kan finde ud af at spille WoW, og at det tal jeg har lige nu ikke er repræsentativt for mine evner.

Vignet 15 - Anders:

Jeg har ingen mana, mine world buffs er stadig booned, og jeg har ikke brugt mine consumables, men kampen med Atal'alarion er i gang på grund af en hunters pet. Ninja-pull… forhelvede, det her kommer til at gå negativt ud over mine parses. Det undrer mig, at ingen på Discord-opkaldet synes at have et problem med det, men i stedet joker med hvordan hunteren aldrig har styr på sit pet. Måske de ikke går op i parses? Det virker i hvert fald ikke sådan. Situationen skuffer og irriterer mig, fordi jeg på netop denne boss gerne ville have forbedret min parse.

Ved femte boss er hunteren IGEN tæt på at pull bossen med sit pet, men han får heldigvis trukket i snoren inden sit pet når hen til bossen. Jeg ved ikke, hvad jeg ville have gjort, hvis han igen havde lavet et ninja-pull, da jeg kunne mærke irritationen boble indeni, og et ninja-pull her, kan jeg mærke,

ville have fået mit bæger til at flyde over. Det er tydeligt gennem raidet, at denne PUG mangler noget disciplin og organisering, og jeg tager mig selv i at ryste på hovedet en gang imellem, eksempelvis da en tank bliver distraheret over, at der dropper et epic item, og derefter løber direkte ind i en trash pack og dør. Dumt.

Dette Sunken Temple raid var vores sidste i forbindelse med vores dataindsamling, og fælles for os alle tre var, at vi fokuserede på at forbedre vores parses. Vi har gennem brug af paratekster som Wowhead og Warcraft Logs observeret, hvad andre spillere og de bedste spillere gør, når de skal i Sunken Temple, eksempelvis i forhold til køb af consumables, indsamling af world buffs og runer, samt hvad de gør i praksis i combat med raidets bosser. Derigennem og gennem vores indtræden samt deltagelse i SoD raiding-fællesskabet har vi påbegyndt udviklingen af vores trajectories, hvilket har udvidet vores identitet. Vores fokus på parses tyder på, at vi har adapteret dette praksisfællesskabs praksisser i forhold til identitet som learning trajectory (Wenger, 1999, s. 149), da vi bruger det til at definere os selv ud fra de parses vi har haft, og hvor vi vurderer, vores parses er på vej hen. Endvidere tyder dette på, at vi har accepteret, at identitet i dette praksisfællesskab er en *negotiated experience* (Wenger, 1999, s. 149), og at parses er med til at definere, hvem vi er.

I vores søgning af en PUG til dette raid blev det påpeget, at Lauras Warcraft Logs var ekstremt dårlige, da Anders henvendte sig til en raid leader, der søgte efter medlemmer til sin PUG:

> 16:48 To [[redacted]]: Hey would you like 3 dps? Priest, Ret, and fire/frost mage?
> 16:48 [[redacted]] whispers: names?
> 16:48 To [[redacted]]: Balladhir, Xarual and me
> 16:51 [[redacted]] whispers: ur [sic] sp friend has insane bad logs
> 16:51 [[redacted]] whispers: so noty [sic] :D

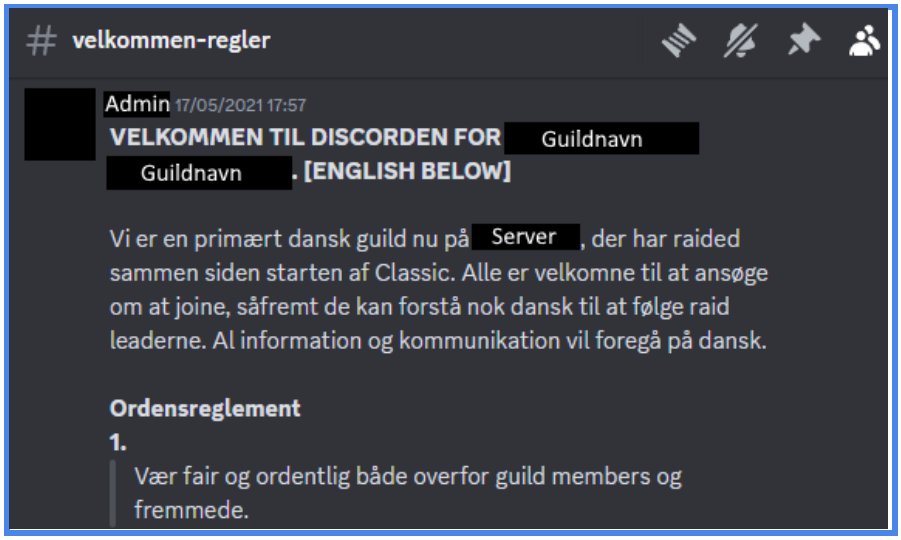
Laura blev dermed defineret ud fra sine Warcraft Logs som en spiller, som denne raid leader ikke ville have med i sin PUG. Vi vil argumentere for, at situationen ovenfor er et eksempel på ringeagt i form af udelukkelse, som forekommer på baggrund af hendes lave parses, hvor vi anser spillerens måde at udtrykke sig på verbalt som toxic adfærd. Dog mener vi ikke, at selve udelukkelsen i sig selv fra spillerens PUG er toxic, da det er en del af de sociale normer i spillet, hvilket ses ud fra evalueringsprocessen med de seks filtre, jf. afsnit 6.3.1, der er en normaliseret praksis i dette

praksisfællesskab. Denne situation belyser, hvordan Warcraft Logs i dette praksisfællesskab har stor betydning for ens muligheder for at opbygge social kapital, da denne mulighed begrænses, når man har lave parses, idet ens chance for at blive fravalgt er større, end hvis man har høje parses. Dét at blive udelukket fra aktiviteter i et praksisfællesskab og dermed nægtet muligheden for at opbygge social kapital gør det udfordrende at opnå det, som Wenger (1999) kalder *sense of belonging*, som er at blive et fuldbyrdet medlem af fællesskabet.

Efter lidt over en times søgning efter en PUG, fik Anders en whisper fra en dansk spiller, som vi tidligere har interageret med:

17:08 [[redacted]] whispers: Hejsa
17:08 To [[redacted]]: Hey
17:08 [[redacted]] whispers: Jeg mangler en caster til i aften hvis du har lyst
17:08 To [[redacted]]: Kun 1? Jeg er i gang med at finde en gruppe med de to andre
17:09 [[redacted]] whispers: Optimalt så mangler jeg en caster, en feral, og to healers
17:09 [[redacted]] whispers: Kan jeres shadow gå healing? fordi så kan jeg godt leve uden feral
17:10 To [[redacted]]: Tror jeg ikke, desværre
17:10 To [[redacted]]: Jeg kunne ellers godt tænke mig at prøve et dansk raid :D
17:10 [[redacted]] whispers: ok, lad mig lige se om jeg kan få en anden til at gå heal
17:10 To [[redacted]]: Har jeg ikke rigtig prøvet før haha
17:10 To [[redacted]]: for det meste nordmænd og svenskere
17:10 [[redacted]] whispers: Det er hyggeligt :D
17:11 [[redacted]] whispers: Okay, jeg har plads til jer alle tre
17:11 [[redacted]] whispers: Er i game?
17:11 To [[redacted]]: I aften ikke? Hvad tid?
17:12 [[redacted]] whispers: Yes, kl. 21:30
17:12 [[redacted]] whispers: 20:30*
17:13 To [[redacted]]: Alright
17:13 To [[redacted]]: Det kan vi godt ^^
17:13 [[redacted]] whispers: Fedt

Vi argumenterer for, at ovenstående interaktion grunder i, at der i vores tidligere interaktion med denne danske spiller har bidraget til en følelse af familiaritet, som er opstået på baggrund af kulturel kapital i form af sproglige signaler, idet Anders interagerede med spilleren tidligere på dansk. Vi bliver inviteret til Discord-serveren, og når vi indtræder på den, er det første tekst vi møder en fastlåst chat-besked med regler til serverens deltagere, i en tekstkanal kaldet "#velkommen-regler", og vi lærer, at det er en Discord-server for en dansk guild:



Figur 110: Tekstkanal for Discord-serveren, vi indtrådte på (bilag 1.110).

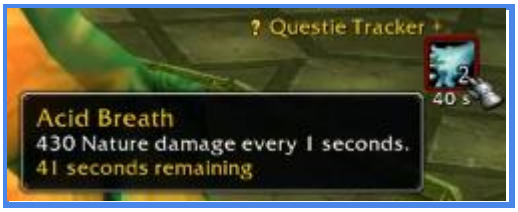
Som det fremgår i teksten (figur 110), foregår stemmechat for denne PUG på en dansk guild's server, som har spillet siden WoW Classic kom ud i 2019. Vi antager derfor, at flere medlemmer i den kommende raid-gruppe, udover raid leader, vil have denne guild til fælles, men vi får først dette bekræftet, efter raiden er fuldført, hvilket vendes tilbage til senere i dette afsnit. Raid leaders villighed til at forsøge at finde plads i sin PUG til os alle tre, samt invitationen til denne spillers Discord-server, anser vi som opbyggelse af social kapital, idet han giver os mulighed for at udvide vores sociale netværk, men samtidig bidrager det også til, at hans guild's kollektive social kapital øges. Situationen ovenfor eksemplificerer, hvordan der kan opstå tilfælde, hvor der anerkendes på baggrund af kulturel kapital frem for gaming kapital. Ved den første boss, Atal'alarion, forekom dog et ninja-pull af en spiller, hvilket generede Anders:

Det var en hunter der kom til at sende sit pet ind på bossen, alt imens vi stod og klarede den sidste trash pack. Jeg var den eneste mage i raidet, og var i gang med at buffe alle, så jeg havde for det første ingen mana, og for det andet havde jeg endnu ikke brugt nogle consumables eller unboonet mine World Buffs. Da jeg så at der var et ninja pull, var det som om en sten faldt i min mave, da jeg godt ved at mine parses bliver helt elendige, da jeg overhovedet ikke var klar. (...) Generelt kunne jeg godt høre i de samtaler der fandt sted på Discord-serveren, at der var mindre fokus på præstation, da alle havde en tilbagelænet attitude, som selvfølgelig er tilladt og forventet af en gruppe spillere der tilsyneladende kender hinanden. Jeg kunne ikke rigtig aflæse hvor organiseret gruppen er på det her tidspunkt, men det virkede som om at der manglede noget ledelse og disciplin baseret på de tidlige observationer. (Anders, bilag 2.21)

På trods af at alle i raid-gruppen kan siges at være del af det samme praksisfællesskab, hvor domænet er at klare raids med PUGs, som er det vores engagement primært grunder i, så belyser ovenstående situation, hvordan domænet er nuanceret i form af, at vi tre havde engageret os i aktiviteten med henblik på at forbedre vores parses, hvor resten af raid-gruppen umiddelbart engagerede sig i aktiviteten primært med henblik på socialitet. Denne forskel i mål med at udføre raiden medfører vigtige forskelle i vores reaktioner og tilgange til hvad der sker. I dette raid ses det eksempelvis i Mikkels autoetnografi, hvordan han begynder at se sig selv som toxic ud fra sine handlinger, der ikke kun grunder i irritation over organiseringen og strukturen i raidet, men også i hans egne fejl:

Jeg forsøger også at rette på den anden paladin, når de siger "Execute", men mener "Exorcism", men jeg får ikke trykket på push-to-talk, hvilket jeg bruger til Discord-kommunikation i raids. Personen rettede også dem selv lige bagefter. Jeg var med det samme glad for, at jeg ikke fik trykket, fordi jeg sagde det koldt og tørt, "Exorcism.", og den intonering ville nok ikke have givet dem indtrykket af, at jeg forsøgte at være hjælpsom, men rettere gøre grin med dem. Det var nok også hvad jeg forsøgte. At vise overfor de andre, at jeg ikke var en totalt noob til Paladin, selvom jeg mistede mine world buffs 20% HP inde i Dreamscythe & Weaver-fighten. Jeg var på det tidspunkt den passivt-aggressive nar, som jeg før har stødt på i PUGs, indser jeg. Jeg reflekterer nu, at jeg rykkede mine frustrationer imod mig selv over på gruppen og specielt vores tanks, fordi jeg var udmattet over at være irriteret på mig selv. (Mikkel, bilag 2.27)

Denne frustration og irritation på sig selv skyldes, at Mikkels karakter døde ved raidets fjerde boss, Dreamscythe & Weaver, hvor han mistede sine world buffs, hvilket påvirkede ham igennem resten af raidet, men fik ham også til at reflektere over hans tilgang til dette raid-forsøg. Det er dog vigtigt at belyse, at Mikkels viden om sin class gør, at han nu kan rette på det, den anden paladin siger. Vi argumenterer dog for at dette hælder imod en negativ form for hjælpsomhed, grundet den irritation han oplevede, som kommer til udtryk i denne interaktion. Derfor var det ikke fuldkomment for at være hjælpsom, grundet hans egen tidligere fejl i combat med Dreamscythe & Weaver. Det peger derfor på, at Mikkel udviste toxicity i et mislykket forsøg på *verbal harassment* med mål om at påpege mangler hos den anden paladin, i håb om at vise overfor de andre spillere, at Mikkels fejl var et uheld, og ikke repræsentativt for hans evner som paladin eller raider. Motivationen for at være toxic grundede i hans ærgrelse over at have mistet sine world buffs, hvilket nedsænkede hans indsats i resten af raiden.



Figur 111: To stacks af Acid Breath-debuff fra Dreamscythe & Weaver. 430 damage pr. sekund er meget, idet Mikkel har 3906 maksimum HP (bilag 1.111).

Mikkel fik tre 'stacks' af et debuff fra en boss-mechanic i den kamp (jf. figur 111), som betyder forøgelser af det gældende debuff's effekt, hvilket medførte at Mikkels karakter døde:

> *Jeg spørger Anders og Laura om nogen kan dispelle, eller om der kan gøres noget som helst, desperat fordi jeg kommer til at tænke på mine world buffs. Ingen svarer mig. Jeg sparker mig selv over, at jeg ikke spillede mere forsigtigt, specielt nu hvor jeg godt var opmærksom på mine world buffs. Jeg får en tredje stack, (...) og så er festen ovre inden der går et sekund. (...) Kampen var jo også kun lige begyndt, da jeg opdager, at bossen stadig har mindst 80% hp. "What the FUCK" siger jeg bagefter, rigtig højt. Så højt, at jeg overrasker mig selv. Mine*

world buffs er for evigt væk nu, så jeg vil aldrig kunne gøre det godt i raiden i denne uge, og specielt ikke overgå mine tidligere parses, hvilket var mit mål. (Mikkel, bilag 2.27)

Mikkels world buffs ser han, på grund af tidligere erfaringer jf. afsnit 6.5.2, som den eneste måde at gøre en god indsats i raiden, og derved forbedre sine parses, hvilket betyder at hans mål med at forbedre dem i dette raid-forsøg, svækkes for de sidste fire bosser i Sunken Temple. Men Mikkel begynder også at tro, ud fra de andre spilleres opførsel, at de andre spillere i den PUG ikke fremgik interesserede i niveauet for gruppens indsats, så længe raidet blev gennemført:

Jeg lægger mærke til, at adskillige spillere bliver ved med at blive ramt af det angreb, der skubber rundt med dem, så de skal til at løbe tilbage til bossen. Åh nej, det kommer til at være rigtig dårligt for deres parses, tænker jeg. Men så påpeger en spiller det imens han og nogle andre griner af det, nogle af dem er de spillere, som det sker for. (...) Jeg begynder at tro, at det måske kun er Anders, Laura og jeg, der går op i parses, i den her PUG. Hvorfor kunne jeg ikke bare have det sjovt ved at klare raiden og få noget sejt gear ligesom de andre, i stedet for at tænke så meget på mine combat logs, så? (Mikkel, bilag 2.27)

Mikkels refleksion men også tab af world buffs medførte, at hans reaktion til senere fejlforsøg med boss-kampe var formindsket, da tab af world buffs gjorde, at hans egen indsats var garanteret at være lavere, end hvis han stadig havde dem, men også fordi han realiserer, at han højst sandsynligt er den eneste i denne PUG, der er blevet påvirket af dette tab. Der sker et ninja-pull igen ved raidets sidste boss, Avatar of Hakkar, denne gang af raid leader:

Der går lidt tid, hvor folk snakker inden næste forsøg, men lige pludselig render raid leader ind til bossen og starter kampen, hvilket gør, at nogle fra raidgruppen bliver fanget bag en grøn barriere og ikke kan deltage i kampen. Han havde ikke sagt, at vi skulle starte, der var ingen countdown, og der virkede til at være flere personer, som var overraskede over, at der ikke blev lavet ready check. Vi ender selvfølgelig med at wipe, selvom os inde i kampen forsøgte. (Laura, bilag 2.22)

Dette ninja pull medførte, at fire ud af raid-gruppens 20 spillere blev udelukket fra kampen, hvilket var Anders, Mikkel, en tank og en DPS. Vi udleder fra ovenstående, at Laura ikke havde tiltro til, at raid-gruppen med 16 spillere ville kunne klare bossen, og Anders håbede også på, at forsøget ville fejle, hvilket han begrunder i sin autoetnografi:

> *Dette irriterer mig naturligvis, især fordi de vælger at fortsætte kampen uden os. Vi var stadigvæk i combat, så hvis det lykkedes dem at slå Hakkar uden os, ville vi stå på Warcraft Logs som om vi var AFK hele kampen… Dette er en 0.0 parse T_T. Det er her at jeg lidt håber på at de fejler så Mikkel og jeg rent faktisk kan forsøge at forbedre vores parse, selvom Laura jo egentlig deltager i kampen…* (Anders, bilag 2.21)

Vi finder det bemærkelsesværdigt, at dette ninja-pull blev forårsaget af vores raid leader, fordi vi i vores tidligere erfaringer med dette raid, har oplevet, at raid leader oftest ikke begår sådanne fejl. Mikkel beskriver også situationen i sin autoetnografi på følgende vis, hvor han også inddrager nedenstående figur (figur 112), som er en visuel repræsentation af situationen:

Figur 112: Anders og Mikkel er låst ude af kampen med bossen Avatar of Hakkar (bilag 1.112).

> *Raid-leaderen indrømmer, at det var hans skyld, og et uheld. Han kom til at angribe bossen, og så startede kampen, og barrierene kom frem, så man blev låst ude af kampen. Hvis jeg stadig havde mine world buffs, ville sådant et uheld nok pisse mig af, men jeg var ikke så generet, da jeg nu ikke havde så meget at miste, udover tid. Det virkede heller ikke til at genere de andre i gruppen så meget.* (Mikkel, bilag 2.27)

Mikkel udtrykker, at grundet sine mistede world buffs, var raid leaders fejl ikke så betydningsfuld for ham. Vi kan dermed påpege, at Mikkels engagement i domænet faldt grundet manglen på sine world buffs.

Dette raid adskilte sig også fra de to forrige raids, idet Discord-opkaldet i denne PUG blev brugt til hygge-snak, hvor det i de andre to raids udelukkende blev brugt til raid leaders formulering af taktik og snak om spilstrategi. Der blev derfor i mindre grad delt gaming kapital i form af strategier og boss mechanics i dette raid, hvilket gjorde koordinering og samarbejde til en udfordring. Et eksempel på dette skete ved raidets tredje boss, Atal'ai Defenders:

> *Ved Defenders blev der ikke på forhånd lagt strategi for, hvem der skulle tage sig af at CC hvilke enemies, hvilket jeg især var irriteret over, eftersom jeg er en af de classes, som kan CC disse enemies og derfor forventes at gøre det. Det er derfor ikke optimalt, når der ikke kommunikeres, hvem der skal CC hvilken enemy, fordi så skal folk bruge tid på at gætte sig til, hvilken enemy det giver mening at CC, og der kan let opstå misforståelser og fejl. Det gør også, at min DPS påvirkes negativt, da jeg i stedet for at stå stille og lave skade i stedet skulle kigge rundt og sørge for, at der var CC på alle enemies. Men det gik, og kun én person døde i denne fight.* (Laura, bilag 2.22)

I ovenstående situation har vi i tidligere erfaringer med raidet oplevet, at der til denne boss lægges en strategi forud for kampen, hvor de spillere, der har *crowd control* (CC), bliver tildelt hver deres ikon, som bliver placeret på den fjende, de skal sørge for er immobiliseret. Lauras karakter har "Shackle Undead", som er en CC-spell, men som kun har virkning på ét target ad gangen, og derfor ville det i

hendes tilfælde være optimalt, hvis hun i situationen ovenfor havde fået en fjende tildelt, som hun skulle fokusere på. Den manglende kommunikation og struktur gjorde gennem størstedelen af raidet, at vores forbedring af parses føltes sværere at opnå, hvilket gav anledning til irritation:

> *Min glæde over at vi måske kunne klare hele raidet med World Buffs intakte døde lidt, da vi fuckede op på bossens mest irriterende mechanic; Corrupted Blood. Det var lidt en skuffelse, da jeg nu måtte vente til næste uge med at prøve igen, da det allerede nu føltes som om at jeg ikke er i stand til at præstere lige så godt i denne PUG, hvor det hele føles lidt ligemeget. (...)* (Anders, bilag 2.24)

Mikkel mener, at raid-gruppen kunne have undgået dette wipe, hvis der var blevet lavet taktik, hvilket grunder i følgende:

> *Lidt før vi wiper, og på vej tilbage til bossen efter wipe, spørger adskillige spillere, hvordan man overhovedet kan se, hvis man har en debuff, "Corrupted Blood" og hvad man skal gøre.* (Mikkel, bilag 2.27)

Det var dermed ikke kun kommunikation fra raid leaders side, som vi fandt mangelfuld i dette raid, men også at de spillere, som havde spørgsmål eller brug for afklaring først kommunikerer dette, efter at noget går galt, som kunne have været forebygget, hvis de havde sagt noget.

Selvom at alle i raid-gruppen kan siges at være i samme praksisfællesskab idet alle i gruppen raidede med PUGs, blev det i stemmechat på Discord gjort tydeligt for os efter sidste boss var død, og loot blev uddelt, at visse medlemmer anså det som et raid-forsøg for en guild, med os PUG-spillere som deltagende:

> [Raider1]: "Ty [thank you] til de der PUGs der, der var med. Det var sgu fedt."
> [Raider2]: "Jaaa, det var lækkert.
> [Raider1]: "Det var ret nice."
> [Raider3]: "Hvis I mangler en guild, så kom og join, kom og join.

[Mikkel]: “Ja, tak fordi vi måtte være med.”

[Raider2]. “Velbekomme.”

Mikkel svarer “tak fordi vi måtte være med” idet han også bemærkede, lige før raiden startede mens alle karakterer var samlet i Sunken Temple, at adskillige spillere havde samme guild til fælles, da samme guild-navn fremstod under karakternavnene. Han kunne dog ikke bedømme i øjeblikket, hvor stor en del af gruppen var medlemmer af samme guild. Han reflekterer i sin autoetnografi, at det forberedte ham på at indtræde i et praksisfællesskab med boundaries, vi ikke ville være bekendte med, eller få chance for at overkomme:

> *Jeg bemærker også, at nogle af spillerne er medlem af den samme guild som raid leader: så der kommer til at være inside-jokes, uskrevne regler eller hemmelighedskræmmeri, som Anders, Laura og jeg ikke kommer til at forstå, tænker jeg. Måske også særbehandling. (...) Vi er de nye i klassen, og de andre er allerede halvvejs inde i skoleåret. Men i det mindste har vi hinanden.* (Mikkel, bilag 2.27)

Da [Raider1] takkede “de PUGs der”, en anden spiller, [Raider3], reklamerer for en guild uden at nævne hvilken, hvorledes vi antager, at der mentes samme guild, som Discord-serveren var skabt for, samt slutteligt at [Raider2] sagde "velbekomme", bekræftede Mikkels antagelse.

Vores oplevelser fra dette raid belyser, hvordan der er flere faktorer, som ikke bare har betydning for gennemførelsen af raidet, men også for den individuelle spillers præstation i form af Warcraft Logs, hvor ens parses kommer til også at afhænge af andre spilleres præstationer. Det bliver i dette raid også tydeligt for Mikkel og Laura, hvorfor det giver mening, at der sættes adgangskriterier til PUGs, fordi man ikke kun står til ansvar for sig selv, men også står til ansvar for andre samt er afhængig af, at andre har forståelse for denne dynamik. Dette vil yderligere diskuteres i afsnit 7.

6.5.4.1 De sidste parses

Vignet 16 - <u>Mikkel</u>:

Efter vores Sunken Temple-run deler jeg min skærm med Anders og Laura på Discord, skriver warcraftlogs.com i søgefeltet og trykker enter. What? Der står ingenting på vores Warcraft

Logs-sider? Ingen parses, ingen logs? Hjemmesiden må være nede. Jeg tjekker "Latest News" på Warcraft Logs for at finde en forklaring, men jeg finder intet svar. Mit næste træk er at tjekke deres Discord-kanal, som jeg finder på siden, og her forklarer hjemmesidens 'Community & Content Manager', at der foregår en omstrukturering af deres combat log data, som vil tage noget tid. "Noget tid"? Hvor lang tid?

Dagen efter tjekker jeg Warcraft Logs igen, men siden er stadigvæk ude af drift, pis. Den her ventetid taget livet af mig, fordi jeg bare gerne vil vide, hvordan det gik i Sunken Temple. Jeg har ikke de store forventninger, fordi jeg døde så tidligt til Dreamscythe & Weaver, og mistede mine world buffs, men jeg vil bare gerne have det overstået. Giv mig nu min diagnose, så jeg kan begynde at håndtere det.

Endelig! Det er d. 26-04-2024, klokken er 10 om morgenen, og Warcraft Logs er oppe at køre igen. Jeg skynder mig at give Anders og Laura besked, så vi kan få tjekket vores parses. De må da være lige så spændte, som jeg er? Vi starter et opkald på vores Discord-server, og jeg deler min skærm. Jeg får lov til at være den, vi starter med at tjekke, så jeg skriver lynhurtigt min karakters navn ind i søgefeltet og trykker enter. Da siden er indlæst, og jeg ser den blå farve på min parse, kan jeg næsten ikke få hænderne ned over hovedet. Ikke nok med at den er blå, så er den 55,7! Det føles virkelig fedt, og jeg kan fornemme, at Anders og Laura også synes, at det er fedt. Vi tjekker Lauras karakter, og hendes parse er 29,2, hvilket giver hende en grøn parse. Kæmpe forbedring siden sidst, og hun fik da næsten en blå parse på Morphaz & Hazzas! Til sidst tjekker vi Anders' karakter, og den lilla farve er gennemtrængende for hans parses. Hans average parse er 87,8, og alle hans individuelle parses på bosserne i raidet er lilla med undtagelse af den første, hvor der var et ninja-pull, hvilket selvfølgelig er ærgerligt, men jeg synes stadig, at det er en parse, som Anders godt kan være stolt af.

Som Wenger (1999) beskriver, skal newcomers i et praksisfællesskab have opnået nok legitimacy for at blive behandlet som potentielle medlemmer af fællesskabet og dermed være på en *inbound trajectory*. Én af de mest centrale måder, hvorpå der i det praksisfællesskab, vi har indtrådt i, opnås legitimacy, er gennem Warcraft Logs, og vi vil derfor argumentere for, at vi ved at se på udviklingen af disse kan identificere, hvorvidt vi er kommet på en inbound trajectory, og dermed på vej mod fuldt medlemskab.

	Anders	Mikkel	Laura
16-04-2024 ST	68,6	38,6	-
17-04-2024 Lockout-nulstilling			
19-04-2024 ST	73,8	46,6	6,5
24-04-2024 Lockout-nulstilling			
24-04-2024 ST	87,8	55,7	29,2

Figur 113: Oversigt over vores parses fra d. 16-04-2024, d. 19-04-2024 og d. 24-04-2024 hentet fra warcraftlogs.com (bilag 1.113).

Som det fremgår af tabellen ovenfor, havde Anders en stigning af sin bedste gennemsnitlige parse på 14 procentpoint, Mikkel havde en stigning på 9,1 procentpoint, og Laura havde en stigning på 22,7 procentpoint. Vi havde dermed alle tre forbedret vores parses på trods af de udfordringer og irritationer, som raidet gav anledning til (jf. afsnit 6.5.4) Mikkel tjekkede karaktererne i den uploadede combat log med Warcraft Logs' visning af guild-statistik, hvorved han udledte, at 12 af de i alt 20 spillere var medlem af den samme guild. Dette reflekterer Mikkel over i sin autoetnografi, hvor han skriver følgende:

> *Jeg er også overrasket over mine blå parses, fordi jeg under raiden havde et behov for at raid-leaderen var mere organiseret og lagde taktik før kampene, specielt når jeg opdagede, at PUG'en havde indforståede taktikker klar, som jeg ikke var forberedt på. Jeg anså derfor dette raid-run som kaotisk, i forhold til mine tidligere to runs. Men det får mig til at reflektere over, hvor vigtigt taktik overhovedet er, i forhold til en høj DPS. Hvis jeg var mere erfaren, eller havde et bedre kendskab til de andre spillere, ville jeg nok ligesom de andre i gruppen være forberedt på disse (for mig) pludselige ændringer for udførelsen af raiden, og så imødekomme nye taktikker med åbne arme, i stedet for at stå i opposition til forandring. Min opposition kommer af, at jeg ikke anser mig selv som erfaren nok til at 'freestyle' en raid, som dette run fremstod for mig. Hvis jeg havde været medlem af deres guild, havde jeg nok også tidligere erfaring med dem, jeg kunne trække på*. (Mikkel, bilag 2.27)

Vi udleder ud fra ovenstående, at Mikkel reflekterer over, hvorvidt den manglende tydeliggørelse af struktur og kommunikation, grundet en indforståethed blandt guild-medlemmerne i dette raid har direkte påvirkning på parses, hvilket Anders i sin autoetnografi giver udtryk for, at der er:

> *Vi døde ikke på Eranikus som var et stort plus, men den uorganiserede tilgang var lidt irriterende i længden. Især på den første og den sidste boss var det irriterende, da jeg ved jeg kunne have fået en bedre parse med mere struktur.* (Anders, bilag 2.21)

Deraf udleder vi, at der uafhængigt af erfaringsniveau skaber udfordringer i samarbejdet om dette event, når der er forskellige forventninger, perspektiver og sociale dynamikker, som der ikke forhandles om og forsøges at forene forud for påbegyndelsen af eventet. Men på den anden side, vil vi argumentere for, at det også er forventeligt i et praksisfællesskab med et nuanceret domæne, at der opstår brud på forventninger, da man gennem PUG raiding typisk ender i grupper med tilfældige fremmede, som kan have motivationer og forventninger i forbindelse med deres engagement i raiding med PUGs, der differentierer sig fra ens egne. Omstillingsparathed bliver dermed en del af at være kompetent i dette praksisfællesskab, og det er en nødvendig egenskab at besidde, for at kunne begå sig, og blive en insider.

Sammenlignet med Laura, var Mikkels og især Anders' tilgange til at tjekke Warcraft Logs mere analytiske. Lauras havde i sin tilgang primært fokus på at tjekke sin average parse, og om denne stadig var grå:

> *Jeg er glad på Mikkels vegne over, at han nåede sit personlige mål (...) Men det gør også, at jeg selv håber på, at jeg da i hvert fald denne gang ikke kun har grå parses (...) Selvom jeg kan se, at jeg har 3 bosser, hvor min parse er grå, så er jeg stadig vældig tilfreds med min avg. parse, og jeg har forbedret mig en del på nogle af bosserne ift. første forsøg i ST. (...) Det kunne have været fedt at få nogle blå parses også, men jeg er godt tilfreds med min parse, fordi det viser en tydelig forbedring, og det bekræfter mig selv i, at jeg godt kan finde ud af WoW, men bare har brug for at lære min class bedre at kende.* (Laura, bilag 2.22)

Situationen ovenfor belyser, hvordan Warcraft Logs har fået betydning for Laura, idet hun anerkender, at det er en paratekst, som afspejler hendes færdigheder i spillet samt hendes læringsproces. Mikkel reflekterede i højere grad over sin average parse samt betydningen af sine Warcraft Logs, hvilket fremgår i hans autoetnografi:

> *Jeg forstår ikke, hvordan det kan lade sig gøre, at jeg ender med at få en average parse, som er blå. Ikke nok med at den er blå, altså 50+, men den er 5,7 over 50! Vi tjekker mine tidligere logs med denne combat log fra 24-04. (...) selvom jeg nu er i top 44,3% af alle Retribution Paladins, som har klaret Sunken Temple, styrker dette ikke min egen opfattelse om, at jeg nu er mere (...) men det er i stedet et bevis for andre spillere om, at jeg har både evner og erfaring med Sunken Temple, og det er selvfølgelig også en fantastisk følelse, fordi jeg får en stolthed af at kunne sige, at jeg er bedre end den gennemsnitlige Retribution Paladin. Højere end gennemsnittet for min yndlingsclass, som jeg har en lang historik med og deraf tilhørsforhold til. For mig selv giver det mig et bevis på, at mine evner til at klare raiden er højere end jeg troede, og at jeg ikke kun var forberedt nok, men også i stand til at forbedre mine evner som en World of Warcraft-raider.* (Mikkel, bilag 2.27)

Vi vil argumentere for, at Lauras og Mikkels Warcraftlogs er en reifikation af deres trajectories, som er gået fra at være peripheral til inbound gennem vores spilletid i WoW: SoD, men hvor det kan diskuteres, om de har opnået fuldt medlemskab som insiders i dette praksisfællesskab. Deres parses gør, at de på den ene side ville kunne opleve situationer, hvor de udelukkes eller fravælges i forbindelse med PUGs, hvis en raid leader anser dem som uegnede på baggrund af dette, men på den anden side har vi oplevet situationer, hvor eksempelvis Laura på trods af sine parses er blevet inviteret med i en PUG.

Vi mener at Anders' autoetnografi afspejler en spiller, som har opnået legitimacy i form af, at der på intet tidspunkt i vores spilletid har opstået situationer, hvor fællesskabet har sat spørgsmålstegn ved Anders' praksis og værdi. Derfor vil vi argumentere for, at han har opnået fuldt medlemskab i dette praksisfællesskab.

Mine parses blev ret gode senere i raidet. Jeg var ikke i stand til at slå min 94'er på Atal'ai Defenders, men resten klarede jeg bedre med Fire. Noget sjovt jeg lægger mærke til, er at jeg har en lilla parse som rank 4853 Fire mage, men kun blå parse som rank 1838 Frost mage. (...) Jeg er stadigvæk rigtig glad for min parse, da det jo ligger tæt på mit mål for fasen. Jeg er overbevist om at jeg let kan få en 90+ parse på Atal'alarion med Fire, så længe det ikke er et ninja pull. Selvom at dataindsamlingen til projektet stopper her, regner jeg med at spille videre i fase tre, med henblik på fase 4, hvor det virkelige end-game findes. (Anders, bilag 2.21)

Vi udleder af ovenstående, at Anders er på en insider trajectory, hvor han som fuldt medlem af dette praksisfællesskab fortsat udvider sin identitet og udvikler sin praksis, der bidrager til, at han fortsat bliver anset som et kompetent medlem af fællesskabet. Mikkel og Laura havde modsat Anders ingen intentioner om at fortsætte med raiding i SoD, og derfor vil vi argumentere for, at de dermed er på en outbound trajectory, som enten fører dem ud af dette praksisfællesskab eller at de marginaliseres til en peripheral trajectory.

6.5.5 Anerkendelse i et spilfællesskab

Nu hvor vi er kommet ud på den anden side af vores tid som WoW SoD-raiders, kan vi spørge os selv; hvad er anerkendelse i dette praksisfællesskab? Som udgangspunkt ser vi en anerkendelse gennem brugen af Warcraft Logs, hvor vores individuelle tid og indsats som medlemmer af spilfællesskabet fremhæves for alle medlemmer, der er interesserede i at evaluere vores færdigheder. Vores parses er en objektiv vurdering af vores kompetencer, sat op imod resten af spilfællesskabet, der fremhæver vores gennemsnitlige værdi i konteksten af et raid med en måling fra 0-100. Selvom denne form for statistisk anerkendelse er interessant at følge med i, da den viser en klar forbedring af vores kompetencer, oplever vi også at vi nedværdiges på grund af den. Derfor eksisterer der en form for dualisme i brugen af Warcraft Logs, hvor man både anerkendes for gode indsatser og dårlige indsatser. For Mead er selvrealisering den proces hvor subjekter udvikler evner og egenskaber der tillader dem at have en enestående værdi (Honneth, 2006, s. 120-121). Da den objektivt letteste måde at evaluere og anerkende medlemmer af spilfællesskabet er ved at måle dem ud fra de statistikker der findes i Warcraft Logs, er det væsentligt sværere at have en enestående værdi, og dermed opnå selvrealisering, da man jo bare er en 60'er, 70'er, 80'er eller 90'er, ligesom alle de andre medlemmer.

Spillere får slet ikke muligheden for at tilkendegive, hvad det er der gør dem unikke, hvis Warcraft Logs er det eneste der benyttes i evalueringsprocessen. I tilfælde hvor spillerens gennemsnitlige parse ligger under gennemsnittet bliver ens enestående værdi frataget, hvor en social nedværdigelse opstår, da vi i løbet af vores spilsessioner oplevede at blive ignoreret, udelukket, og krænket verbalt. Med disse former for ringeagt, oplever vi både stress og angst ved deltagelse, da praksisserne vedrørende parses har en reel betydning for mange af deltagerne. Det at fejle medfører konsekvenser for spillere, både inde i spillet og uden for spillet på Warcraft Logs.

Som udgangspunkt har alle spillere ret til at deltage i spillets aktiviteter, da spillets design peger dem i retning af disse aktiviteter med quests og håbet om belønning i form af loot. Denne logik stemmer overens med Honneths (2006) forståelse af rettigheder, men dette er dog ikke tilfældet i SoD. Det viser sig at spillere ikke har retten til at deltage, i tilfælde hvor de ikke kan leve op til elastiske adgangskriterier, såfremt de ikke er i stand til at forstå de praksisser der eksisterer inde i spillet. Vi som potentielle deltagere skal kunne overbevise spillets ledere om at vi har kompetencerne til at deltage, som stemmer godt overens med Wengers forståelse af anerkendelse (afsnit 5.1.). På trods af dette, er det dog stadigvæk muligt at deltage uden at opfylde alle adgangskriterierne, men med forskellige grader af succes. Som regel viser det sig at de grupper der opstiller og håndhæver adgangskriterier vil nå længere i raids, i forhold til de grupper hvor de opstilles men ikke håndhæves, som vi oplevede den første gang vi alle tre var i Gnomeregan sammen (jf. afsnit 6.4.5). For dem der forstår praksissen, indser vi at der er mere på spil end for dem der ikke forstår praksissen, hvor udelukkelse og kontrol af kompetencer virker til at være den lettest tilgængelige løsning, selvom den virker aggressiv, konfronterende, og til tider, dehumaniserende. Vi oplevede ikke på noget tidspunkt, at denne form for kontrol og udelukkelse havde en negativ effekt på gruppens succes, tværtimod. Vi oplevede at transparens omkring kompetencer er vigtigt i gruppedannelsesprocessen, men at lederens kompetencer og forståelse af praksisserne er vigtigere. I tilfælde hvor man ikke kan leve op til Warcraft Logs som adgangskrav, er det stadigvæk muligt at deltage, såfremt andre adgangskrav kan opfyldes, og såfremt man er villig til at benytte både paratekst og værktøjer som Discord til at kommunikere, og dermed deltage aktivt i praksisserne for at opnå det bedste resultat for gruppen. Det er i disse tilfælde af fuld deltagelse i spilfællesskabets praksisser, at vi oplevede de bedste resultater, jævnfør vores relative uerfarenhed i starten af fase tre i Sunken Temple (jf. afsnit 6.5). Det er også i disse raids at vi bliver anerkendt og værdsat socialt, i udøvelsen af vores roller i gruppen, hvor vi anses som værdige medlemmer i eksekveringen af kampene. Vi føler hver især en anerkendelse af vores færdigheder når vi

hører vores navne og bliver belønnet for vores indsats med loot. Dette er især tilfældet når vi sættes til at håndtere specifikke game-mechanics i et raid, hvor gruppens succes afhænger af vores bidrag. Det er her vi sættes på prøve, og skal kunne leve op til gruppens forventninger. Når vi klarer os godt, er det ofte en stille anerkendelse, da vi ikke altid bliver fremhævet eller rost for vores indsats. Den stille anerkendelse, der opstår i momenter af succes, skal dog ikke ses som noget negativt, da der med stilhed dermed ikke stilles spørgsmål til vores praksis, der kan vurderes og analyseres af de andre medlemmer. Vi vurderer at vi opnår en social værdsættelse i spilfællesskabet så snart der ikke stilles spørgsmål til vores udøvelse af de praksisser der eksisterer i dette praksisfællesskab.

7. Diskussion

I dette kapitel vil vi diskutere det digitale medies form og hvordan World of Warcraft Classic: Season of Discovery (SoD) eksisterer som en remediering af tidligere spilversersioner, der ligeledes reificerer praksisfællesskabets normer og værdier vedrørende paratekst, som påvirker spiloplevelsen. Denne spilpåvirkning sættes i lyset af spillets design, hvor vi diskuterer, hvorvidt der er tale om leg eller spil, og hvor paratekst hører til indenfor denne kontekst. I forlængelse af dette fremhæves Warcraft Logs som det vigtigste paratekst for praksisfællesskabets evaluering af medlemmer, hvor vi diskuterer hvilken plads det har som en del af spillet, for insiders såvel som outsiders. Til sidst diskuterer vi paratekst i forhold til definitionerne på toxicity og griefing, for at kunne foretage en bedømmelse af praksisfællesskabets toxicity.

7.1 Remediering og reifikation

I løbet af vores spilletid har vi benyttet peritekst som Questie og epitekst som Wowhead til at hjælpe os med at løse spillets opgaver. Ud fra Lauras erfaring med at spille spillet uden Questie (afsnit 6.2.2), bliver det klargjort, at hendes spiloplevelse var anderledes end os andres. For bedre at kunne forstå denne forskel i spiloplevelse man ser ved at vælge at spille spillet med eller uden addons, inddrager vi begrebet om *remediering*, af Bolter & Grusin (1999). Remediering er et begreb, der beskriver hvordan nye medier transformeres og erstatter tidligere medier ved at låne fra dem og redefinere processen i tilføjelsen af noget nyt. Eksempelvis er spil en remediering af film, hvor der integreres nye muligheder som interaktion, narrativer og visuelle virkemidler.

> *The digital medium can be more aggressive in its remediation. It can try to refashion the older medium or media entirely, while still marking the presence of the older media and therefore maintaining a sense of multiplicity or hypermediacy.*
> (Bolter & Grusin, 1999, s. 46)

Når der er tale om et nyt medie, der erstatter et gammelt medie ved at efterligne dens funktioner og æstetik, hvor særlige fordele kan findes i det nye medie, er der tale om en *aggressiv* remediering. Digitale medier kan tillade sig at være mere aggressive i sin remediering på grund af de mange former for interaktivitet, fleksibilitet, og integrationsmuligheder et digitalt medie tillader. Eksempler på aggressive remedieringer findes eksempelvis i forbindelse med WoW, som er en aggressiv remediering af "Dungeons & Dragons". WoW tager de grundlæggende elementer af Dungeons & Dragons, som er et spil, der spilles fysisk med papir, blyant og terninger, og transformerer dem ved hjælp af avanceret teknologi. Denne aggressive remediering resulterer i dybere indlevelse og gør spillet mere tilgængeligt og engagerende ved at appellere til et bredere publikum, samt tillade, at spillere på tværs af landegrænser kan spille sammen og interagere med hinanden. Når et nyt medie eksisterer side om side med det gamle medie og indarbejder nogle af dets elementer, uden at det fuldstændigt erstatter det, er der tale om en *transparent* remediering. Et eksempel på dette er fysiske brætspil, eksempelvis "Scrabble", som er blevet remedieret til mobilapplikationer, som har de samme visuelle elementer, men muliggør, at man kan spille med andre personer, venner såvel som fremmede, selvom de geografisk er placeret andetsteds.
I medieringen af spiloplevelsen fremhæver Bolter & Grusin (1999) to forskellige former for logikker inden for remediering; *immediacy* og *hypermediacy*. Immediacy refererer til et medie uden interface, der tillader brugere at indleve sig i oplevelsen. I konteksten af WoW er dette en væsentlig del af den ønskede oplevelse, da spillet tillader spillere at fjerne interfacet helt, for at lade sig indleve i spillets ambiens og visuelle virkemidler. Hypermediacy refererer derimod til bevidstheden om mediets tilstedeværelse, som inden for computerspil ses i spillets vinduer, der fremhæver billeder, tekst og alt andet, der bryder illusionen om indlevelse. Dette kan eksempelvis ses i spillets UI, hvor der findes flere vinduer med items og stats, der konstant minder spilleren om mediets tilstedeværelse (Bolter & Grusin, 1999).

SoD er en transparent remediering af de tidligere versioners affordances, da den låner fra både Vanilla-, Classic-, og Retail-versionerne af WoW, men stadigvæk eksisterer side om side med dem,

undtagen WoW Vanilla. Vanilla-versionen eksisterede i en tid, hvor spilfælleskabets normer og værdier ikke havde de samme behov for information som de har nu, hvor der blev lagt vægt på et ønske om spillets immediacy i oplevelsen af spillet, imens logikken om hypermediacy var lidt mere subtil. Der har naturligvis altid været et UI med information, der metakommunikerer om spillet, men på grund af den kurerede spiloplevelse, er der stadigvæk rigtig megen information, der bevidst blev skjult for spilleren af spiludviklerne. Eksempler på information, der bevidst skjules, findes i alt fra spillets combat log med aggregering af data, til items og deres item levels, deres drop chance, og hvor man kan finde bestemte items. Med spillernes behov for mere information i spillets UI, findes der ligeledes i dette praksisfællesskab en værdi i at gøre disse usynlige ting synlige, hvor addons spiller en væsentlig rolle i at tilpasse spiloplevelsen. Når spillere vælger at personalisere deres spil med addons for at deltage i praksisserne for dette praksisfællesskab, manifesteres logikken om hypermediacy fuldkomment i spiloplevelsen. Med addons ofrer spilleren bevidst ønsket om immediacy til fordel for et ønske om flere måder at repræsentere data på, og netop synliggøre de underliggende mekaniske spilfunktioner (Bolter & Grusin, 1999). Spillets kernefunktioner er også blevet remedieret med addons, efter logikken omkring hypermediacy, hvor Anders og Mikkel eksempelvis brugte Details! som er en aggressiv remediering af spillets combat log. Som en ny spiller kræver det en længere dannelsesproces, hvor normer og praksisser indlæres ved at være nysgerrig og ved at fejle. Det at fejle er en nødvendighed for at identificere praksisfællesskabets praksisser inde i spillet, såsom brugen af Questie og Wowhead i leveling processen, eller brugen af Runer. Dette så vi, da Laura fik fortalt, efter et fejlet raid-forsøg, hvilke runer hun skulle have indsamlet og et addon hun burde downloade, før hun deltog i Gnomeregan som healer (jf. afsnit 6.5.3) eller da Mikkel opdagede ved at læse class guides på Wowhead, at han havde allokeret sine talent points som Tank, ud fra egen vurdering af spilinformation, fuldstændigt forkert (jf. afsnit 6.5.4). Det gode ved paratekst er, at det eksisterer for at hjælpe nye spillere med at opnå en forståelse af praksisfællesskabet praksisser, men dette kræver stadigvæk, at de selv indser hvornår denne nødvendighed opstår og tager initiativet til at søge efter relevant paratekst uden for spillet. Derimod kan paratekst ikke forstås helt uden at have en forståelse for spillet og de kontekster parateksten refererer til, som kun kan opnås ved at spille selv, eller ved at studere andres spil. Så hvis man ikke kan tilegne sig erfaring uden at spille det, og hvis man ikke kan spille det selv uden erfaring, hvordan spilles det så? I et praksisfællesskab som WoW findes der eksperter, der gennem systematiske overvejelser og test i praksis definerer spillets meta, som bliver til den "rigtige" måde at spille spillet på for alle medlemmer, hvor logikken om immediacy ikke længere eksisterer i spiloplevelsen. Ifølge Ask (2016) er instrumental play også det, der gør, at

spilfællesskabets medlemmer pålægger sig selv en række af værdier, med henblik på at være effektive i eksekveringen af raids. Det er disse selvpålagte instrumentelle værdier, de også pålægger andre medlemmer af praksisfællesskabet, der resulterer i skabelsen af de sociale evalueringsprocesser. Denne pålagte værdi belyses også igennem vores oplevelser med praksisfællesskabet, hvor vi har oplevet at fejle flere gange. Forskellen ligger her i at nye spillere ikke altid ved hvorfor de fejler, hvorimod erfarne spillere bevidst fejler for at lære af det med theorycrafting, med strategier inde i spillet og simulationer uden for spillet. Når en spiller foretager et valg om at indgå i theorycrafting, med henblik på at skabe ny viden for praksisfællesskabet, påvirker de spillet og er med til at forme den måde spillet spilles på (Paul, 2011). Theorycrafting er ikke noget alle spillere behøver at gøre, men i konteksten af behovet for paratekst, er det nødvendigt at opnå en perifær forståelse af spillets meta for at være i stand til at indtræde i en inbound trajectory. På denne måde bliver nye spillere introduceret overfor diverse boundary objects, der udgør dele af det større billede af spillets praksis, og må herfra selv udvise den førnævnte interesse i at deltage i praksissen. Spiloplevelsen for hver enkelt spiller har derfor også en relevans med hensyn til erfaring og identifikation af behovet for paratekst.

7.2 Leg og spil

Spiloplevelsen er relevant at bryde ned, da der i vores data findes eksempler på spillere, der tænker forskelligt om, hvad spillet tillader, og hvad spillerne selv mener er tilladt. Som udgangspunkt kan man undersøge forskellene på leg og spil startende med Huizingas definition (1944/1949). Her defineres leg som en fri aktivitet, der er adskilt fra virkeligheden, som ikke er seriøs, men som stadigvæk fastholder spillerens opmærksomhed over længere tid, afgrænset af legen. I leg er der ikke nødvendigvis noget mål eller nogen belønning, og regler kan forhandles, således at den frie natur af "at lege" bibeholdes. I spil ligger forskellen netop i, at der er noget på spil, således at der tildeles en vis mening i legen, hvor reglerne er mere faste, og hvor man kan fremhæve dem, der vinder og taber, ud fra deres individuelle præstationer. Til dette udvider Salen & Zimmerman (2004) begrebet om meningsfuld leg:

> *Meaningful play occurs when the relationships between actions and outcomes in a game are both discernable and integrated into the larger context of the game. Creating meaningful play is the goal of successful game design.*

(Salen & Zimmerman, s. 34)

Hvis spillets regler for, hvad en spiller må og ikke må, skal tydeliggøre handlinger og konsekvenserne ved handling, viser vi i analysen, at dette ofte ikke er tilfældet i SoD. Tværtimod ser vi, at spillet tillader forskellige måder at spille på, hvor spillerne agerer efter egne lyster, og hvor reglerne og konsekvenserne fastsættes af andre spillere.

Det er her, at vi kan stille spørgsmål til den forskellighed, der eksisterer i de valg spillerne foretager før, under og efter raids. PUG-raiding som aktivitet defineres som et spil, da det er regelbaseret, målorienteret, hvor man kan klare sig godt eller skidt og spillerne kan blive bedømt ud fra det. Vigtigst af alt, så er der "noget på spil" for nogle i spilsituationen, om det så er den prestige, der medfølger af at få en pink parse på 99, eller det at få BiS-gear. For en ny spiller er det svært at udlede hvilke konsekvenser deres handlinger har i interaktion med andre spillere, da de endnu ikke forstår, hvad der er på spil for de andre medlemmer, og ser spillet mere som en form for leg.

	Agôn (Competition)	**Alea** (Chance)	**Mimicry** (Simulation)	**Ilinx** (Vertigo)
Paidia Tumult Agitation Immoderate laughter	Racing, Wrestling, etc. (Not regulated) Athletics	Counting-out rhymes Heads or tails	Children's initiations Games of illusion Tag, Arms Masks, Disguises	Children "whirling" Horseback riding Swinging Waltzing
Kite-flying Solitaire Patience Crossword Puzzles	Boxing, Billiards Fencing, Checkers Football, Chess	Betting Roulette		Volador Traveling carnivals Skiing Mountain climbing Tightrope walking
Ludus	Contests, Sports in general	Simple, complex, and continuing lotteries	Theater Spectacles in general	

Figur 114: Typologisering af spil. Egen tilblivelse (Caillois, 1958/2001) (bilag 1.114).

Ved at inddrage Caillois' (1958/2001) typologisering af spil, tydeliggøres forskellen mellem spillernes handlinger i spillet. I et spil som SoD betegner *agôn* den konkurrence, der eksisterer mellem spillere. WoW har altid været et spil, hvor spillere dyster mod hinanden, både i PvE og PvP, hvor Warcraft Logs rangerer spillerne efter deres kompetencer med hensyn til DPS, tanking og healing.

Alea refererer til de tidspunkter i spillet, hvor held bestemmer spillet udfald, hvor man kan pege på både det loot, spillerne har mulighed for at få af at dræbe bosser, og det at rulle 1-100 for at modtage loot. Derudover ses alea også i spillets stats som hit chance og critical strike chance, der påvirker spillernes præstationsmuligheder. Som udgangspunkt har spillet altid indeholdt en form for *mimicry*, der simulerer det at være i en fantasiverden med helte, skurke, drager og magi. Spillets Roleplaying-servere er et bevis på denne mulighed, der faciliteres af spillet. Til sidst eksisterer *ilinx* i spillet på de tidspunkter hvor spillet bevidst adskiller sig fra virkeligheden, hvor spillernes perception ændres, som kan ses overalt i spillet, eksempelvis i forbindelse med magiske effekter eller gennem udfordringer i spillets dungeons og raids.

Alle disse kvaliteter fremgår i spillet på flere forskellige måder, der resulterer i en spiloplevelse. Men det vigtige her er, hvordan det opleves, og til dette definerer Caillois *paidia* og *ludus*, der eksisterer i hver sin ende af et kontinuum afgrænset i spil. Hvor paidia (leg) er ustrukturerede og spontane aktiviteter med implicitte regler, er ludus (spil) strukturerede aktiviteter med eksplicitte regler (Caillois, 1958/2001, s. 12-14). I løbet af vores analyse fremgår det gennem brugen af adgangskriterier, at spillerne gerne vil have at deres aktiviteter anses som ludiske, hvor yderligere regler bliver fastslået. Selvom det er tilladt at lege i spillet, er det ikke altid tilladt at lege i PUGs, hvor vi nu kan skelne mellem aktiviteter af begge typer. I forståelsen for en ny spiller, der ikke kender til de bedste praksisser, vil aktiviteter fremstå som noget mindre seriøst, da de endnu ikke er konfronteret med andre regler for spil, end hvad spillet selv fortæller dem. Derfor opleves interaktioner med hensyn til adgangskriterier som noget negativt for nye spillere, da de ikke selv mener, at der er noget på spil, som kræver at man tager stilling til det, hvor non-participation tager form. For dem er spillet mere leg end spil, hvor deres forståelse placeres længere mod paidia end ludus på kontinuumet. Derimod ved de erfarne PUG-spillere ofte, hvad der skal til for at være succesfuld i spillet, og er i stand til selv at opstille regler, der hjælper dem med at opnå dette. Når disse regler opstilles, kan man benytte Caillois' begreb om "The Corruption of Games", hvor den naturlige balance i agôn, alea, mimicry eller ilinx forstyrres, hvor negative aspekter af spillets dynamikker indtager en mere fremtrædende position (Caillois, 1958/2001). Denne korruption af spillet opstår primært ved misbrug af Warcraft Logs, når spillere konkurrerer i raids for at bevise deres færdigheder. I brugen af paratekst som parses til det intenderede formål, misbruges det i stedet, som fører til en giftig konkurrencekultur, idet at spillere udelukker eller mobber hinanden på baggrund af det.

Herfra kan det ud fra vores oplevelser vurderes, at fællesskabets erfarne spillere foretrækker et fokus på hypermediacy, der reificerer de ludiske og sommetider korrupte aktiviteter i spillet, frem for at reificere aktiviteter, der stemmer overens med paidia. På grund af dette behov for information frem for indlevelse, påtvinges denne praksis på de andre medlemmer, da de på grund af paratekstens eksistens skal tage stilling til det i den sociale evalueringsproces ved gruppedannelse. De spillere der vælger at ikke deltage, og derfor ender i et stadie af non-participation, bliver af fællesskabet set som inkompetente i det praksisfællesskab at raide.

> *"When we are with a community of practice of which we are a full member, we are in familiar territory. We can handle ourselves competently. We experience competence and we are recognized as competent. We know how to engage with others. We understand why they do what they do because we understand the enterprise to which participants are accountable. Moreover, we share the resources they use to communicate and go about their activities."*
> (Wenger, 1999, s. 152)

Når et medlem af et praksisfællesskab udviser, at de kan tænke selv og agere kompetent før, under og efter et raid, er dette et tegn på, at medlemmet er blevet et fuldt medlem med en insider trajectory. I konteksten af dette praksisfællesskab, er dette spillere som ved hvordan de interagerer med andre spillere, som ved hvad der er på spil, som holder sig selv ansvarlige, lige så meget som de holder de andre medlemmer til ansvar. Det er derfor, at spillere med en peripheral trajectory bliver konfronteret med deres valg, når de agerer på måder, der ikke stemmer overens med den normale praksis. Selv i tilfælde hvor en ny spiller har en forståelse for praksisserne i PUG raids, er det stadigvæk nødvendigt at have kompetencerne til at kunne overføre den viden til handling. Med andre ord er det nødvendigt for spillere at kunne bevise overfor hinanden, at de har kompetencerne, og at de forstår, hvad der er på spil. Men i PUGs er oplevelsen ikke altid den samme, da man ikke kan forvente at spille med de samme spillere hver gang, hvor både adgangskrav, strategier, redskaber og lignende metoder ændres fra raid til raid. Derfor er en af de vigtigste kompetencer for det praksisfællesskab, at raide med PUGs, at være omstillingsparat til at imødekomme og forstå, hvad hver raid leader og gruppe prioriterer i eksekveringen af et givent raid. Menneskerne, der er involverede i processen, er netop også den primære forskel mellem guild raids og PUG raids, hvor semi-guild raids, som vi oplevede i Sunken Temple, ligger et sted imellem.

Som det også fremgår tydeligt i vores analyse, er det ofte muligt for os at deltage på trods af manglen på belæg til at overbevise en raid leader om, at vi har kompetencerne til at deltage på samme niveau. Warcraft Logs er en af de primære metoder til at overbevise en raid leader om, at man er kompetent i en raid-situation. Hvis dette ikke er muligt, som regel på grund af ikke-eksisterende logs, eller logs der ligger under raid leaders krav, er det somme tider muligt at indgå i en forhandlingsproces omkring reglerne alligevel. Som udgangspunkt må man dog forvente afslag fra grupper, hvis man ikke kan leve op til deres subjektive standarder, som vi også oplevede flere gange i løbet af vores spilletid. Men hvad betyder Warcraft Logs helt præcis i denne kontekst af kompetencer? Som udgangspunkt argumenterer vi for, at Warcraft Logs, ligesom GearScore, er et værktøj fællesskabet benytter aktivt til at lave en sortering af medlemmerne. Forskellen er dog, grundet utilregneligheden i GearScore-udregninger i Season of Discovery (jf. afsnit 6.3.1.2), at sortering af spillerindsatser baseret på GearScore er en grovsortering, hvorved Warcraft Logs er finsortering. Warcraft Logs giver dog en bedre indsigt i spillernes kompetencer i forhold til GearScore, især med hensyn til erfaring, participation vs. non-participation, og om spilleren leger frem for at spille. I vores tredje Sunken Temple-raid, kan man overveje, om vi spillede spillet i det praksisfællesskab, som er "at raide med PUGs i SoD", imens de andre fra den danske guild legede. I forhold til vores første to raids i Sunken Temple var det tydeligt, efter raid-forsøget startede, at de andre spillere ikke var interesserede i at forbedre deres parses, da de fulgte deres egen praksis for deres praksisfællesskab som en guild med fokus på opbyggelse af social kapital i form af kulturel kapital, frem for gaming kapital. Vi vurderer, at denne forskel i tilgang og praksis er, hvad der forårsagede vores negativitet med hensyn til organiseringen af raidet (jf. afsnit 6.5.3).

Hvis vi antager, at Warcraft Logs forbliver relevant i fremtiden af SoD, da det lige nu er det mest anvendte værktøj til at evaluere spillere, er det nødvendigt at diskutere, hvordan det påvirker spillerne. Selvom det på den ene side kan fremstå som dehumaniserende for nye spillere, giver Warcraft Logs på den anden side stadigvæk en vis værdi, så længe konteksten for aktiviteten stemmer overens med brugen af det. Konteksten for brugen af dette addon anser vi som kernen af problemet, da lignende socialt accepterede typer af persondata til at vurdere menneskers kompetencer findes mange steder i vores aktuelle samfund, som eksempelvis karaktersystemer i forbindelse med uddannelse eller produktivitetstal som data i arbejdslivet. Problemerne opstår selvfølgelig, så snart disse metoder ikke bliver anvendt i den rette kontekst. Derfor er det interessant at inddrage det nye Warcraft Logs addon, skabt af Archon, virksomheden bag hjemmesiden warcraftlogs.com, som blev annonceret på

Wowhead d. 8. maj med et addon som paratekst i stedet for en hjemmeside, bliver typen af paratekst nu til en peritekst i stedet for en epitekst, som medfører en forandring af spiloplevelsen, idet det indlejres i spillet.

Figur 115: Hover med markør med Archon tooltip addon installeret (Archon, 2024b) (bilag 1.115).

Dette addon er defineret som et tooltip addon, der ligesom TacoTip (jf. afsnit 6.3.1.2), vil være i stand til at vise ny data i spillets tooltip, i dette tilfælde, spillerens erfaring med bosser i et raid, deres parses, og rangering i verden. Som set i figur 115, kan man i spillets tooltip meget let se de mest relevante informationer fra Warcraft Logs inde i spillet, blot ved at bevæge markøren hen over andre karakterer.

Figur 116: Shift-klik på navn med Archon tooltip addon installeret (Archon, 2024b) (bilag 1.116).

Denne information kommer også til at være tilgængelig ved at bruge shift-klik-funktionen, der blev beskrevet i afsnit 3.3 på et karakternavn i spillets chat, som set i figur 116, hvor funktionen med ovennævnte addon bliver modificeret til at indeholde informationer, der ikke eksistere i spillets originale UI. Implikationerne for introduktionen af denne funktionalitet er, at denne information frit vil kunne benyttes i alle spillets kontekster, og ikke kun i situationer hvor behovet for information opstår. Med dette addon vil det være muligt at bedømme spillere langt før en interpersonel interaktion opstår, hvor individuelle kompetencer er helt synlige. Her kan vi sammenligne denne affordance med vores tidligere eksempler fra virkeligheden. Hvis man forestiller sig en verden, hvor medlemmer af et

samfund har deres karaktergennemsnit eller produktivitetsdata skrevet som et navneskilt fastgjort til brystkassen, kan man nemt forestille sig, hvordan dette kunne påvirke relationerne mellem samfundets medlemmer. Det er også let at forestille sig, at folk vil blive påvirket af at have adgang til denne type information, hvor fordomme kan lede til forskelsbehanding, og påvirke menneskers handlinger før, under og efter interaktioner. Derfor stiller vi spørgsmålstegn til spillerne der raider i PUGs i SoD, om det overhovedet er nødvendigt at tydeliggøre disse yderligere informationer om spillere i spillets interface, ved at transformere epitekst fra Warcraft Logs til peritekst gennem dette addon, og dermed manifestere reifikationerne fra Warcraft Logs i spillet og dette praksisfællesskabs praksisser.

> *We've had it on our to-do list for a while, especially as the community repeatedly requested and attempted it themselves through scraping our site or abusing our API. That is not a feasible way to keep up to date, and it has been expensive for us to try to prevent. We're doing it ourselves as it is the only way to feasibly provide all this data, and we're hoping this can open up to even more in-game addon features in the future.*
> (Archon, 2024b).

Archon nævner selv, at dette addon kommer af en efterspørgsel fra fællesskabet, hvor lignende addons har floreret iblandt fællesskabets medlemmer, som blot har foretaget data scraping af hjemmesiden warcraftlogs.com, og som sidenhen er blevet fjernet på grund af dette. I et praksisfællesskab som det vi har oplevet i SoD opstår der ofte tidspunkter hvor spillere interagerer med hinanden gennem addons i stedet for at kommunikere direkte i interpersonelle interaktioner. PallyPower er et godt eksempel på dette, da al kommunikationen foregår gennem opsætningen, hvor spillerne sammen kan allokere personligt ansvar for buffs. Vi ser dog ikke noget problem med denne type addon, da dette blot er en transparent remediering af en allerede-eksisterende praksis i spillet, det, at allokere ansvar for buffs. Det tydelige problem findes dog i den aggressive remediering af spillernes tooltip, som med dette nye addon finder sted, hvor den normale funktion, at informere om en karakter, tilsidesættes til fordel for mere hypermediacy i form af ekstern spildata. Yderligere argumenterer vi for at hypermediacy selvfølgelig har en naturlig plads i komplekse spil som SoD, hvor problemet igen ligger på tidspunktet for præsentationen af information. Details! synliggør eksempelvis kun information for enkelte kampe, i det øjeblik spilleren får behov for det i realtid, og kan ikke gemmes for bestandigt af den enkelte spiller. Som sammenligning fremstår Archon's tooltip addon som en afvigelse, da det specifikt refererer til tidligere præstationer, som altid vil være tilgængelig, selv når der ikke findes

noget reelt formål at basere det på. Archon argumenterer dog for, at hvis de ikke selv introducerer dette addon, vil spilfællesskabet fortsætte med at lave lignende addons, som resulterer i det samme udfald. Dette anser vi dog som en fejl, da de med deres officielle addon bevidst forsøger at introducere brugen af det til den eksisterende praksis, og dermed faciliterer det etiske dilemma. Disse problematikker vedrørende Warcraft Logs tooltip addonet vil i det følgende diskuteres i relation til Blizzard Entertainment's politik for udviklingen af addons til WoW:

> *1) Add-ons must be free of charge.*
> *2) Add-on code must be completely visible.*
> *3) Add-ons must not negatively impact World of Warcraft realms or other players.*
> *4) Add-ons may not include advertisements.*
> *5) Add-ons may not solicit donations.*
> *6) Add-ons must not contain offensive or objectionable material.*
> *7) Add-ons must abide by World of Warcraft ToU and EULA.*
> *8) Blizzard Entertainment has the right to disable add-on functionality as it sees fit.*
> (Aerythlea, 2018)

I henhold til den ovenstående liste over retningslinjer for udvikling af addons ser det ud til, at der er flere aspekter, der kan være i konflikt med Archon's Warcraft Logs tooltip addon. Blizzard Entertainment's regler for prisfastsættelse, foreskriver, at addons ikke må koste penge og ikke må opfordre til donationer i deres anvendelse. I skrivende stund er dette addon kun tilgængeligt for "Alchemical Society" "Patreon"-medlemmer, en af de fire former for medlemskab for Archon's Patreon, som koster 180 kroner om måneden eks. moms (Archon, 2024b). Hvis adgang til Archons addon er begrænset til betalende medlemmer på Patreon, betyder det, at de reelt tager penge for det addon, hvilket strider imod Blizzard Entertainment's regler om gratis distribution af addons. Yderligere kan man stille spørgsmål til om dette addon overholder WoW's End User Licence Agreement (EULA). For det første kan man stille spørgsmål til om dette addon strider imod Blizzard Entertainment's regler med hensyn til disruption og harassment i spillet (Blizzard Entertainment, 2024). Som vi har identificeret afhænger dette af konteksten for hvordan det bruges af spillerne, da det at vise data fra warcraftlogs.com i spillets tooltip ikke nødvendigvis er i strid med Blizzards EULA. Dog har vi oplevet at hvis brugen af denne type data fører til adfærd, som kan betragtes som skadelig for spiloplevelsen, kan det stå i konflikt med Blizzards regler.

Blizzard har også retten til at udnytte brugerindhold på mange måder, som specificeret i deres EULA. Dette inkluderer retten til at kopiere, modificere, distribuere og endda sælge brugerindhold (Blizzard Entertainment, 2024). Brug af data fra spillets combat log i et addon er tilladt, så længe det ikke bryder andre retningslinjer, som set med Details!, Men at sælge denne data gennem et addon kan være problematisk, hvis det opkræver betaling for adgang til selve det addon eller dets funktioner, hvilket strider mod reglen om gratis distribution.

Til sidst kan det noteres at det selvfølgelig er Blizzard Entertainment der bedømmer hvornår et addon skaber problemer i spillet, hvor de har retten til at suspendere eller tilbagekalde licensen for at bruge platformen i overensstemmelse med deres EULA. Dog har spillerne også en vis magt, da de har bevist gennem deres udvikling af addons, at de er i stand til at forme spillet efter deres ønsker. Ligeledes har det overordnede spilfællesskab for WoW Classic også bevist at spillernes passion er magtfuld, da WoW Classic, og i forlængelse af dette SoD, slet ikke ville eksistere hvis det ikke var fordi spillerne ønskede det af Blizzard Entertainment. I tilfældet for parateksters påvirkning af spillet er det ikke til at vide med sikkerhed hvad Blizzard Entertainment's holdning er, og vi kan heller ikke vide, om Archon's tooltip addon bliver en accepteret del af spillernes praksisser eller ej, men tendenserne kan ses tydeligt, i hvor seriøst praksisfællesskabet behandler den information der skabes på Warcraft Logs.

Dette leder os til paratekst og fremtidig paratekst, som en del af spiloplevelsen, og de implikationer som Archon's Warcraft Logs tooltip addon medfører for spilfællesskabets praksisser. Er det overhovedet muligt at kontrollere eller på anden vis regulere paratekst for et praksisfællesskab, hvor man sikrer at information ikke misbruges af fællesskabet? Som udgangspunkt kan man sammenligne, hvordan følsom data kontrolleres i moderne samfund, hvor vi peger på databeskyttelsesforordningen, også kendt som GDPR-loven, der opstiller krav for hvordan data indsamles, opbevares, behandles og deles. Ifølge Datatilsynet omhandler GDPR-loven primært beskyttelse af fysiske personers rettigheder i forbindelse med behandling af personoplysninger og om fri udveksling af sådanne oplysninger (Datatilsynet, 2024). Spilfællesskabets data om digitale karakterer og deres præstationer er naturligvis ikke lige så vigtige og følsomme som virkelige persondata, men de problemer, der opstår inden for hver kontekst, er stadig ret ens, som har en reel effekt på de fysiske personer der kontrollerer dem. Til sammenligning med den data der eksisterer for hver spiller i SoD på grund af eksistensen af Warcraft Logs, argumenterer vi for, at mange af de samme behov og problematikker finder sted, baseret på vores egne erfaringer med spilfællesskabet.

For det første ser vi en sammenligning i spillernes behov for at blive beskyttet fra andre spillere. I løbet af vores spilletid oplevede vi både chikane og udelukkelse baseret på data, der blev indsamlet omkring vores karakterer.

For det andet opstår der ikke tidspunkter i SoD, hvor individer kan give eller nægte samtykke til at denne data bliver indsamlet til specifikt Warcraft Logs, da der ikke findes nogen databehandlingspraksis i forbindelse med data om spillernes karakterer og præstationer i spillet, der informerer spillere om dette, men at spillere kun kan deaktivere ibrugtagelsen af spildata til alle tredjepartsudviklere (jf. afsnit 6.4.4). Her peger vi også på, at dataindsamlingen ikke er særlig transparent omkring hvilken type af data det er, og hvilke konsekvenser indsamlingen har. Som belyst i afsnit 6.4.4, kan man vælge på Warcraft Logs at skjule data for sin karakter hvis man ikke vil have at andre spillere skal kunne søge på karakterens navn, men dette er ikke godt nok for at komplet sørge for, at denne data om spilindsatser ikke kan tilgås. Dette er fordi man ved søgningen af navnet netop kan se at personen har valgt at skjule sine data, som lige så meget kan være sigende som at vise dem, da at skjule dem kræver et aktivt valg fra den gældende karakter. Derudover kan man også stadigvæk se parses for enkelte raids for personen, på trods af at spilleren har valgt at skjule sin profil.

For det tredje findes der ikke nogle officielle regler fra Blizzard Entertainment med hensyn til dataindsamlingen gennem spillets combat log, specifikt for hvordan det kan deles og bruges af spillere. Hele idéen med at opstille klare regler for håndtering af data jævnfør GDPR-lovgivningen er at beskytte enkeltpersoner, for at forebygge misbrug af data. Vi argumenterer ud fra vores fund i analysen, at toxicity opstår netop fordi spillere har fri adgang til at bruge dataen fra spillets combat log som de har lyst til, som i tilfældet for SoD kan lede til et miljø hvor interpersonel toxicity normaliseres.

Man kan argumentere for at Warcraft Logs også har en positiv effekt på spilfællesskabets medlemmer, da det jo også anerkender de spillere der klarer sig bedst, hvor det at få gode parses bliver til det nye endgame for mange erfarne spillere. Langt det meste paratekst til WoW bliver skabt af spilfællesskabet selv, på grund af behovet for information, jævnfør logikken om hypermediacy, hvor vi anser brugen af det som normalt for dette praksisfællesskab. Vi vurderer også at det ville være en fejl at forsøge at gøre de nu synliggjorte spilelementer usynlige igen, eksempelvis ved at forsøge at kontrollere skabelsen og distributionen af paratekst som addons, da spilfællesskabet foretrækker at spille spillet med mere information end hvad spillet naturligt tilbyder, hvor det er usandsynligt at spilfællesskabet vil acceptere dette. Igen handler det om konteksten for brugen af paratekst, hvor man kan

pege på Warcraft Logs som en form for afvigelse i forhold til resten af spillets addons, på grund af datatypens følsomhed og muligheder for misbrug.

7.3 Praksisfællesskabets toxicity

I vores analyse af det praksisfællesskab, at raide med PUGs i SoD, er det blevet tydeliggjort, at paratekst spiller en rolle, der på mange tidspunkter under spilletiden har en lige så stor vigtighed som spillet selv. I et komplekst spil som SoD eksisterer der et gennemtrængende behov for spillerne, os selv inkluderet, at bryde spillets affordances ned i mere forståelige og håndterbare dele, for at identificere de bedste praksisser alt efter spillets events og kontekster for spiller interaktion. I SoD, hvor der ikke findes et point-system eller en måde at rangere hinandens præstationer, er det noget spillerne vælger selv at gøre gennem brugen af paratekst, hvor de "bedste" eller "rigtige" måder at spille spillet, defineres af spillets brokere. Spillet bliver spillet med hjælp fra databaser og simulationer, hvor det er muligt at kontrollere variabler og synliggøre det usynlige på alle tidspunkter, hvor en spiller kan foretage et valg i interaktionen med spillet og hinanden, både før, under, og efter raids. I dette miljø af paratekst skal man som spiller kunne bevise sin værdi i konteksten af et raid, før man lærer hinanden at kende, som regel før en interpersonel interaktion har fundet sted, som er interessant at belyse i konteksten af et socialt spil som et MMORPG. Det er her nye spillere forvilder sig ind i interaktioner, de opfatter som værende negative og potentielt toxic interaktion, hvor de bliver nedværdiget, dehumaniseret og udelukket fra det pågældende event.

En ny spiller i SoD kunne finde på at sige; "Men hvorfor kan jeg ikke bare komme med alligevel, det er jo bare et spil?", hvorimod en mere erfaren spiller ville sige: "Hvorfor skulle de have lov til at deltage, hvis de ikke er lige så investerede som jeg er? For mig er det ikke bare et spil". Dette stemmer godt overens med det Sparrow et al. (2019) fandt frem til omkring amoralitet i spil, hvor spillere der er investerede i spillet, har et amoralsk syn på toxicity, og hvor spillet ikke bare er et spil, men et komplekst socialt miljø med sine egne normer og forventninger til hinanden, hvor amoralske attituder reificeres blandt medlemmerne (Sparrow et al., 2019, s. 3). Det er netop her, at der eksisterer en uoverensstemmelse mellem spillere, baseret på deres erfaringsniveau og identitet i spillet, hvor adgangskrav skabes for at identificere, om spillere er en del af den sociale praksis og meta. Spiller trajectories krydser i interaktioner med hinanden, hvor uoverensstemmelser opstår på baggrund af den forskel der eksisterer mellem spiller-identiteter, og hvilke type af trajectory de hører inde under,

i det moment hvor interaktionen opstår. De erfarne spillere defineres i denne kontekst som de spillere der har en insider trajectory, der per definition sikrer sig en god forståelse af spillets meta gennem brugen af paratekst, som resulterer i at praksissen udvikler sig i de nye events, med nye adgangskrav. Hvis en spiller har en peripheral trajectory, kan dette ses tydeligt med brugen af paratekst, da denne type spiller foretager valg der ikke stemmer overens med spillets meta, som tydeligt fremgår igennem de seks filtre, hvor det er nemt for en erfaren spiller med en insider trajectory at identificere afvigelserne. Det er først når en spiller vælger participation frem for non-participation, at de begynder at opbygge en inbound trajectory, der tillader dem at deltage uden at blive nedværdiget. Disse uoverensstemmelser varierer naturligvis fra interaktion til interaktion, men det vigtige at lægge mærke til, er den subjektivitet med hensyn til toxicity der eksisterer i den. En dårlig interaktion er derimod en del af den normale praksis, for dem der forstår det, og vælger participation med hensyn til spillets ritualer og praksisser for gruppedannelse. De negative interaktioner som vi selv oplevede i analyseafsnit 6.4.4 og 6.5.4 anser vi ikke som en form for griefing, jævnfør definitionen for toxicity:

> *Toxicity refers to various types of negative behaviors involving abusive communications directed towards other players (i.e., harassment, verbal abuse, and flaming) and disruptive gameplay that violates the rules and social norms of the game (i.e., griefing, spamming, and cheating)* Beres et al., 2021, s. 1.

Dette er fordi handlingen ikke overtræder spillets regler og sociale normer (afsnit 2.3.1). Fra synspunktet af en spiller med en peripheral trajectory er det derimod toxicity, "(...) negative behaviors involving abusive communications directed towards other players (...)", (Beres et al., 2021, s. 1) da de ikke forstår den sociale praksis, og kun fokuserer på nedværdigelsen, og ikke hvorfor de nedværdiges. Warcraft Logs eksisterer her som en type af paratekst der reificerer spilleres trajectory, hvor deres identitet dehumaniseres til et enkelt tal af deres medspillere i dette praksisfællesskab.

Dette leder til konsekvenserne af denne uoverensstemmelse, og hvordan paratekst eksisterer som de artefakter, der faciliterer denne praksis. Den adfærd i eksemplerne, der anses som toxic for spillere med en peripheral trajectory, men normal for spillere med en insider trajectory, er blevet normaliseret i spillets sociale praksis. I interaktioner hvor nye spillere føler at de bliver udelukket, nedværdiget og dehumaniseret, selvom medlemmer ikke mener, at dette er toxic i konteksten af PUG raids, vurderes

det, at dette reducerer chancerne for at disse spilleres trajectory ændrer sig fra en peripheral trajectory til en inbound trajectory. Meget kan ligge til grund for denne normaliserede toxicity, eksempelvis momentan stress, der opstår i forlængelse af kampe og spillets pacing, misforståelser på grund af kommunikationens begrænsninger, eller kulturelle forskelle, der skaber uligheder i spillernes perception af hinandens handlinger. Hvis denne normalisering af toxicity og brug af paratekst som facilitator for negative interaktioner vurderes det også, at non-participation med hensyn til paratekst vil resultere i, at spillere vælger at stoppe med at spille spillet og aldrig opnå en inbound trajectory, som konsekvens af uoverensstemmelserne.

8 Konklusion

Gennem et review af litteraturen har vi bekræftet, at toxicity anerkendes som et problem i online spil, såvel som at det anses som et problem, der ikke findes en decideret løsning til, men i stedet måder at nedsænke det. Vi belyser, at etnografisk forskning om social struktur og kultur skabt af spillere i MMORPG-spil såsom det udvalgte genstandsfelt, World of Warcraft Classic: Season of Discovery (SoD), eksisterer, og at visse eksempler på forskning involverer autoetnografiske kvaliteter, men at selve metoden autoetnografi er, relativt til dette, en ubenyttet metodologi inden for kvalitativ spilforskning. Vi fremhæver også begrebet paratekst, som artefakter, der omhandler World of Warcraft, og at interaktion med disse derved påvirker spiloplevelsen, såvel som danner grund for praksissen theorycrafting, hvorved vi undersøgte hvordan denne interaktion og praksis foregår. Vi fandt ingen udforsket forbindelse mellem paratekstbegrebet og toxicity, hvorved vi valgte at fokusere på, hvordan parateksters påvirkning af praksisser leder til toxicity, som et bidrag til spilforskning. Med dette litteraturreview udfoldede vi også fænomenet toxicity til at involvere facetter af fænomenet griefing defineret som hensigtsmæssige overtrædelser af de sociale normer i spillet for personligt gavn, hvorved vi inddrog dette i analyse af vores indtræden i PUG-raiding i SoD. Dette ledte os til vores endelige problemformulering, som er følgende:

> *Hvordan medvirker paratekst til at forme praksisfællesskabets normer og praksisser i interpersonelle interaktioner i World of Warcraft Classic: Season of Discovery? Hvordan opstår, og hvad er toxicity i forbindelse med paratekst i konteksten af gruppeaktiviteter som raids?*

For bedst muligt at besvare vores endelige problemformulering, valgte vi blandt andet at inddrage følgende teorier: anerkendelsesteori (Honneth, 2006), kapitalformer (Bourdieu, 1986) og Community of Practice (Wenger, 1999). Teorierne er ikke oprindeligt lavet til at omfatte digitale spil, men i vores undersøgelse belyser vi, hvordan de kan bruges til at give nye indsigter i SoD, hvorigennem vi validerer disse teorier i en nutidig kontekst, som viser deres relevans og tilpasningsevne til nutidens digitale interaktioner.

Metodologien i vores undersøgelse omhandler en fortælling af to mindre erfarne WoW-spillere, som indtræder som newcomers i en mere erfaren WoW-spiller og insider's spillerum: raiding med PUGs i SoD. De to newcomers hjælper denne insider med at belyse, kritisere og reflektere over hans egen normative praksis i dette praksisfællesskab, hvorved han ligeledes hjælper med at introducere de to newcomers til de praksisser, artefakter og handlinger, der forventes af dem at udføre eller interagere med. Dette er vores historie, og vi erkender som led af autoetnografis præmis, at dette blot er én ud af utallige spillerhistorier om indtrædelse i praksisfællesskabet. Men vi anvender de analytiske værktøjer, vores akademiske baggrund har givet os, og med denne historie belyser vi, hvordan paratekster spiller en central rolle i udviklingen og vedligeholdelsen af det praksisfællesskab, vi har identificeret i WoW. De fungerer som en reifikation af praksisfællesskabets kollektive viden, der opdateres løbende i takt med, at ny viden opstår. Parateksterne er ikke kun grundlag for interaktioner mellem medlemmerne, men påvirker også direkte praksisfællesskabets praksisser og er essentielle for, at nye medlemmer lærer at blive kompetente deltagere. Men måden hvorpå nye spillere kan få muligheden for at erfare sig med raiding og interagere med erfarne spillere, der kan give dem viden om nødvendige paratekster, bremses også af spillets indbyggede lockout-system, idet chancen for at forbedre sig efter et mislykket, og/eller utilstrækkeligt forberedt forsøg først vender tilbage efter adskillige dage. Men det er Warcraft Logs, der anvendes som en reificering af disse forsøg, idet de lagres og offentliggøres til praksisfællesskabet, frem for kun de deltagende i den gældende PUG. Vi har bevist, at Warcraft Logs er den mest fremtrædende paratekst i de evalueringsprocesser vores historie indebærer, idet det benyttes som en reifikation af tidligere raiding-indsatser og -erfaring i form af combat logs ligeledes med, at raiders kan påtvinge andre spilleres karakterdata at få en tilstedeværelse i paratekst-sten. At opnå parses vi blot troede, der for dette praksisfællesskab betyder, at vi ikke er i stand til bidrage til fællesskabet og danne os en identitet som raiders, var så betydningsfuldt for os newcomers, at det medførte en overvejelse om at starte forfra med nye karakterer, for at gemme reificeringen væk. Det ledte også til en undersøgelse i Warcraft Logs' affordance om at gøre parses private, hvorved vi belyste, hvordan benyttelse af denne affordance frarådes af paratekstens komplicerede design, såvel

som afslår spillere, der ikke har en bruger på hjemmesiden, og dermed ingen kendskab til paratekstens eksistens.

Vi behandler PUG-raiding i SoD som et praksisfællesskab, da vi på forhånd havde viden fra Anders om, at der i dette fællesskab eksisterer delte praksisser og reifikationer, som er unikke for fællesskabet. Gennem vores analyse har vi fundet frem til, hvad nogle af disse praksisser er, samt hvilken betydning de har for fællesskabet. Praksisfællesskabet er fremkommet i konteksten af WoW, og hvad der legitimerer dette i SoD er at gennemførelse af raids agerer fælles mål og udgør dette praksisfællesskabs joint enterprise. Dette forbinder spillerne og leder til mutual engagement, da man ikke kan gennemføre raids alene, og derfor motiverer målet også kollektive handlinger i form af koordinering og samarbejde. Dog kan der stadig forekomme diversitet i relation til joint enterprise, da motivationen bag gennemførelse af raids kan variere, hvilket vi også så eksempler på gennem vores spilletid, hvor nogle spillere havde fokus på loot og parses, mens andre spillere havde fokus på socialitet. Selvom raiders i SoD alle engagerer sig i den samme joint enterprise, betyder det ikke nødvendigvis, at alle er enige, men jf. Wenger (1999) skal medlemmerne af et praksisfællesskab i tilfælde af uenigheder forhandle og finde måder, hvorpå de kan leve med deres forskelligheder (Wenger, 1999, s. 79). På baggrund af vores undersøgelse udleder vi, at der forekommer forhandling, når raid leaders er eksplicitte omkring adgangskriterier til deres PUGs. Vi konkluderer, at ét af problemerne ved toxicity opstår, når raid leaders ikke er eksplicitte omkring deres forventninger og motivationer for et raid forud for dannelsen af en PUG, eller når spillere enten ignorerer eller ikke er bevidste om en raid leader's forventninger før de henvender sig med en ansøgning til den pågældende raid leaders PUG. Gennem vores oplevelser i SoD og analyse af disse er det tydeligt, at der mellem PUG raiders i SoD er et shared repertoire, der blandt andet omfatter koder og paratekster samt brugen af disse i praksis, der er dele af praksis, som newcomers skal lære for at kunne begå sig i dette praksisfællesskab. Der sker dermed en vekselvirkning mellem spillernes praksis, paratekster og koderne, hvor de gensidigt er med til at påvirke og forme hinanden.

Når en ny fase udkommer i SoD, er det de erfarne spillere, som er de første i fasens pågældende raid, hvor de herigennem får erfaringer, og hvor praksisfællesskabets brokere begynder at udøve theorycrafting, for at finde den mest optimale måde at klare raidet på. Disse erfaringer og resultaterne af theorycrafting bliver reificeret, typisk på Wowhead eller Discord-servere. Viden bliver dermed delt til resten af praksisfællesskabets medlemmer, der kan bruge denne i deres participation, hvilket giver

mulighed for en læringssituation. Dog konkluderer vi, at læring i PUG raiding i SoD primært finder sted i praksis, især de gange, hvor vi selv har oplevet at begå fejl, hvor læringen sker gennem reificering af praksisser i interaktioner mellem os og andre spillere.

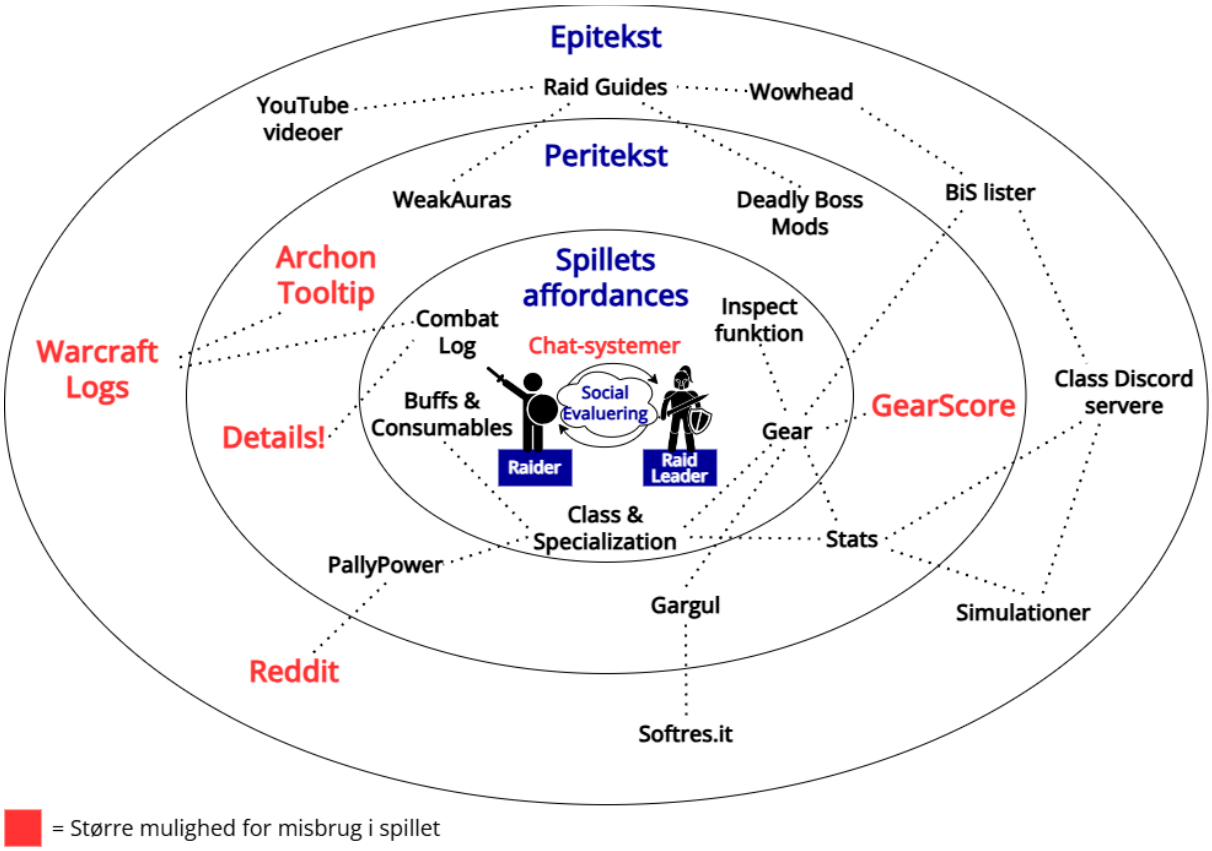
I løbet af vores tid i WoW har vi selv spillet og oplevet praksisfællesskabets koder på forskellige måder at spille spillet på, med varierende grader af succes. Det står nu klart for os, at der eksisterer et socialt spil inde i spillet, der bygger på koder, som er blevet opbygget gennem de sidste 20 år af spillets levetid. Vi refererer her til de komplekse, camouflerede og indforståede metoder spillerne bruger i interaktioner, hvor det forventes at man kan kommunikere i øjenhøjde med hinanden og forstå de sociale koder, der er indlejret i dette praksisfællesskab. Dette sociale spil ligger som udgangspunkt skjult mellem linjerne af tekst og handling, hvor nye spillere observerer noget de ikke forstår, og stiller spørgsmålstegn ved. Alt fra forkortelser, forberedelse til aktiviteter, og de beslutninger der tages i en given situation, leder til resultater der ikke altid er tydelige, såfremt man ikke har kendskab til koden. I vores spilsessioner agerede Anders som en broker til at formidle koderne, både i tilfælde hvor Mikkel og Laura stiller spørgsmål til dem, men også på tidspunkter hvor de ikke kunne se at der eksisterede en kode. Men i tilfælde hvor nye medlemmer af et praksisfællesskab ikke har en broker der hjælper dem med at forstå koderne, bliver det nødvendigt at lave sine egne forbindelser. Som udgangspunkt ser vi at det er muligt at indgå i en dialog med insidere i praksisfællesskabet, hvor ønsker og kriterier for deltagelse kan forhandles. Vi ser dog også at nye spillere ofte ender med at blive nedværdiget i den sociale evalueringsproces på grund af deres uerfarenhed med praksisfællesskabets koder, hvor deltagelse er umulig, og hvor der ikke er plads til forhandling. Disse subjektive krav for deltagelse er derfor elastiske, men ikke nok til at omgå den instrumentelle praksis, der definerer spillets meta.

Ud fra vores fund i analysen, kan det konkluderes at paratekst for SoD tillader spillere at udelukke hinanden, som nye spillere anser som negativt i et socialt miljø. Her kan man sige at praksisfællesskabet eksisterer som en form for marked, som ikke er styret af demokrati. Dog konkluderer vi også, at der er modtendenser, der fremhæver, at det ikke altid fungerer på denne måde, og at demokratiske tilgange kan eksistere, hvor der er mulighed for at omgå den sociale evalueringsproces og de seks filtre. Dette oplevede vi, da vi spillede sammen med den danske guild, hvor vi omgik de seks filtre, og fokus i raidet var på socialitet, og ikke nødvendigvis handlede om parses. De seks filtre vi har gennemgået i analysen er som sagt de boundary encounters, der som regel opstår i udøvelse af

praksissen for praksisfællesskabet. Ved at lære og deltage i disse praksisser kan newcomers indtræde i dette praksisfællesskab bedst forberedt, og undgå kritik.

8.1 Bidrag

Vi har som bidrag opstillet en visualisering af den interpersonelle interaktion, som vi har oplevet finder sted ved gruppedannelse til raids, også kaldet den sociale evalueringsproces (jf. figur 117). Det er ikke en komplet visualisering for praksissen i hele dette praksisfællesskab, men indeholder de paratekster og affordances, der gennem vores autoetnografiske undersøgelse har været særligt betydningsfulde til besvarelsen af vores problemformulering.



Figur 117: Visualisering af paratekst i den sociale evalueringsproces (bilag 1.117).

Ligesom de seks filtre, jævnfør afsnit 6.3.1, er det heller ikke sandsynligt at alle disse paratekster vil gøre sig relevante i alle interaktioner, men at de ligesom filtrene eksisterer som noget, en PUG-raider bør tage stilling til, og have viden om på forhånd. Her fremhæver vi, hvordan paratekst påvirker interaktionen i spillet, afgrænset i forhold til om der er tale om epitekst, peritekst, eller om det er en

del af spillets eksisterende affordances. De paratekster vi identificerede i løbet af vores analyse som værende problematiske, hvor sandsynligheden for misbrug er højere, er markeret med rød. Med "misbrug" mener vi brug af parateksterne på måder, som kan ødelægge andre spilleres spiloplevelser, hvilket ifølge os er en af kilderne til, hvordan normaliserede handlinger blandt insiders i praksisfællesskabet anses som former for toxicity fra perspektivet af newcomers.

Startende i midten af modellen ses den sociale evalueringsproces inde i spillet, ofte mellem to aktører; en raider der gerne vil deltage i et raid, og en raid leader der gerne vil have medlemmer til sin PUG. Her er der tale om en forventningsafstemning og forhandling, hvor begge aktører søger at opfylde hinandens ønsker. Hvis vi antager, at disse to aktører møder hinanden for første gang, er denne interaktion meget neutral, da gruppens raid leader i dette moment ved kontakt kun kender til det ved den potentielle raider, som de kan se i deres UI, som eksempelvis karakternavn, level, class, buffs, consumables og gear. Evalueringen kan præciseres yderligere ved at benytte spillets affordances, som eksempelvis inspect-funktionen, der tillader en raid leader at få mere information om en anden spillers gear. Chat-systemet faciliterer kommunikation, og er markeret som rød på grund af de muligheder, der medfølger som del af interpersonelle samtaler. Det er gennem brugen af chat-systemet at spillere kontakter hinanden, tillader adgang, eller udelukker hinanden.
Addons eksisterer som en indgang for paratekst til at blive synliggjort i spillet, hvor peritekst eksisterer i forlængelse af kernefunktionerne. Spillets combat log er en af de vigtigste kernefunktioner i konteksten af evalueringen, da det at måle hinandens præstationer kun er muligt på grund af de datasæt, der genereres og eksporteres til tredjeparter, som udvikler addons. Peritekst som damage-meter addons, i vores tilfælde Details!, er ikke nødvendigvis hvor vi ser det største problem, men problemer kan opstå når spillere vælger at evaluere hinanden i realtid under et raid, især hvis spilleren der evalueres ikke forventer at blive evalueret på denne måde. Inden for denne kontekst eksisterer Warcraft Logs som en epitekst, der gemmer kampdata i form af statistik, og gør det offentligt tilgængeligt. Vi har i løbet af vores projekt observeret hvordan Warcraft Logs reducerer spillere til et enkelt tal i form af parses, som tillader andre spillere at sortere, udelukke og nedværdige disse, hvis de ikke lever op til subjektive krav for deltagelse. Som en del af praksisfællesskabet er dette en normaliseret praksis, da det tillader de erfarne spillere at spille med hinanden, og derved undgår at spille med uerfarne spillere. Da der ikke eksisterer officielle måder at anerkende kompetencer på inde i spillet, frasortere dem, der ikke er gode nok, med det belæg at det er for gruppens eget bedste. Begrundelsen for denne frasortering, vurderer vi, at være en "moral justification", jævnfør de otte mekanismer for moral

disengagement af Beres et. al (2021). Med hensyn til toxicity ser vi konteksten for brugen af paratekster, der baseres på kampdata, som det vigtigste. Introduktionen af Archon's tooltip addon tillader spillere en øget transparens af spilleres kompetencer, på alle tidspunkter i spillet, hvor spillere kan interagere med hinanden. Derfor er det nødvendigt for nye spillere at forstå, at de bliver overvåget og mister rettigheden til deres præstationsdata, så snart de starter med at spille spillet, og må acceptere dette for at kunne blive anerkendt som et medlem af praksisfællesskabet.

Inden kampdata blev tilgængeliggjort for fællesskabet, var gear den eneste indikation af en spillers præstationsmuligheder, som også kan ses ud fra de mange forbindelser til paratekst i visualiseringen. Addons som Gargul, anser vi ikke som noget der leder til toxicity, tværtimod. Dette er fordi meningen for brugen af dette addon er tydelig i spillet, og eksisterer for at fremhæve drops og uddele loot i raids, hvor denne for praksisfællesskabet vigtige proces gøres transparent. Peritekst som stats og hvordan de påvirker en spiller er vigtigt, men det er ultimativt spillerens item level der måles på i den sociale evalueringsproces. Det er derfor at peritekst som GearScore er markeret med rød på grund af den reduktion der finder sted, hvor spillere grovsorteres ud fra det usynlige item-level der eksisterer for alle items, som Mikkel og Laura også oplevede i deres første forsøg på at deltage i Gnomeregan (jf. afsnit 6.4.2).

Outposts som class Discord-servere kan vi med vores datagrundlag ikke påpege, om de er en kilde til toxicity, da aktiviteter som theorycrafting og simulering af kampe, kun identificerer de objektivt bedste måder at spille spillet på, hvor spillets praksis udvikles. Det er igen, hvordan fællesskabet vælger at bruge denne information der skabes, som kan lede til toxicity. BiS-lister, Wowhead, raid-guides, og sociale medier som Reddit og YouTube er de epitekster der reificerer praksissen. Reddit er her farvet med rød, da vi observerede klare tilfælde af toxicity i diskussionen omkring PallyPower, hvor praksisser specifikt for paladin som class, reificeres af elitister.

Til sidst bør WeakAuras fremhæves, hvor vi på trods af den sorte farve, ser klare muligheder for toxicity i forhold til de kontekster, dette addon kan benyttes i. I vores observationer udforskede vi ikke, om WeakAuras blev brugt til at facilitere toxicity, men som langt det stærkeste addon i spillet, har WeakAuras alene muligheden for at erstatte alle andre addons. Vores datagrundlag er for mangelfuldt til at bidrage med specifik viden om dette, hvorved vi derfor ser et potentiale i at fremtidig forskning kan fokusere på at undersøge netop dette addon, og hvordan det påvirker praksisfællesskabet, da vi finder mulighederne for remediering med WeakAuras markante. Da vi konkluderer, at konteksten for brug er afgørende for opståelsen af toxicity, ser vi også, at dette addon kan anvendes i alle de kontekster, vi har belyst omhandler toxicity i dette praksisfællesskab.

Vores undersøgelse bidrager med indsigt i, hvilke paratekster, som SoD tillader, der giver anledning til toxicity. Undersøgelsen belyser hvilke praksisser i forhold til brug af paratekster, som påvirker normer i spillet samt forventninger blandt spillere. Vi mener ikke, at kerneproblemet ligger i, at spillerne har muligheden for at skrive grimme ting til hinanden, men at der faciliteres og tillades, at paratekster, som addons, udvikles og misbruges i spillet.

Litteraturliste

Achterbosch, L., Miller, C., & Vamplew, P. (2013). Ganking, corpse camping and ninja looting from the perception of the MMORPG community: acceptable behavior or unacceptable griefing? *ACM International Conference Proceeding Series*, s. 1–8. https://doi.org/10.1145/2513002.2513007

Achterbosch, L., Miller, C., & Vamplew, P. (2017). A taxonomy of griefer type by motivation in massively multiplayer online role-playing games. *Behaviour & Information Technology*, *36*(8), s. 846–860. https://doi.org/10.1080/0144929X.2017.1306109

Aerythlea. (2018). *WoW User Interface Add-on Development Policy*. Blizzard Entertainment. Hentet d. 21-05-2024, fra https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/wow-user-interface-add-on-development-policy/1642

Archon. (2024a). *Characters*. Archon. Hentet d. 31-05-2024, fra https://www.archon.gg/classic-sod/articles/help/characters

Archon. (2024b). *The Archon Tooltip Addon*. Archon. Hentet d. 21-05-2024, fra: https://www.archon.gg/classic-sod/articles/news/the-archon-tooltip-addon

Ask, K. (2016). The Value of Calculations: The Coproduction of Theorycraft and Player Practices. *Bulletin of science, technology & society*, *36*(3), s. 190-200. https://doi.org/10.1177/0270467617690058

Baarts, C. (2015). 8. Autoetnografi. I Brinkmann, S. & Tanggaard, L. (Red.), *Kvalitative Metoder: En grundbog*. (2. udgave, s. 169-180). Hans Reitzels Forlag.

Bartle, R. (1996). *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDS.* MUSE Ltd, Colchester, Essex.

Bartle, R. (2003). *Designing virtual worlds.* New Riders, s. 167-188.

Beres, N. A., Frommel, J., Reid, E., Mandryk, R. L., & Klarkowski, M. (2021). Don't you know that you're toxic: Normalization of toxicity in online gaming. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, s. 1-15. https://doi.org/10.1145/3411764.3445157

Bitterst (2024). *06 - Thermaplugg Bomb Map*. WeakAuras. Hentet d. 12-05-2024, fra https://wago.io/aSo5Oc-_N/5

Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft* [spilmanual]. Hentet d. 04-04-2024, fra https://s3.amazonaws.com/szmanuals/b8446d3d6f34a651412bfa58a8198de8

Blizzard Entertainment. (2023). *World of Warcraft® Classic Season of Discovery is Now Live!*. Hentet d. 02-03-2024, fra https://worldofwarcraft.blizzard.com/en-us/news/24029408/world-of-warcraft-classic-season-of-discovery-is-now-live

Blizzard Entertainment. (2024). *Blizzard End User License Agreement.* Hentet d. 22-05-2024, fra: https://www.blizzard.com/en-us/legal/fba4d00f-c7e4-4883-b8b9-1b4500a402ea/blizzard-end-user-license-agreement

Bolas. (2023). *How to Use Warcraft Logs*. Wowhead. Hentet d. 19-05-2024, fra https://www.wowhead.com/guide/how-to-use-warcraft-logs-6341#news

Bolter, J. David., & Grusin, R. (1999). *Remediation : understanding new media*. MIT Press, s. 1-50.

Bourdieu, P. (1986). The Forms of Capital. I Richardson, J. (Red.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (s. 241-260). Greenwood Press.

Bryman, A. (2016). *Social Research Methods*. (5. udgave). Oxford University Press, s. 1-15, 39-72, 90-119.

Burk, D. L. (2009). Copyright and Paratext in Computer Gaming. I Wankel, C. & Malleck, S. (Red.), *Emerging Ethical Issues of Life in Virtual Worlds*, (s. 33-53). Information Age Publishing.

Caillois, R. (1958/2001). *Man, Play & Games.* University of Illinois Press, s. 1-57. http://creative-games.org.uk/modules/Intro_Game_Studies/Caillois_Man_Play_Games_Chapters1_2-2001.pdf

Çakır, G. (2023). *Is World of Warcraft toxic?*. Dot Esports. Hentet d. 07-03-2024, fra https://dotesports.com/wow/news/is-world-of-warcraft-toxic

Calamityhc. (2024). *DPS PvE Rankings & Tier List - Phase 3 Season of Discovery*. Wowhead. Hentet d. 09-04-2024, fra https://www.wowhead.com/classic/guide/season-of-discovery/dps-rankings-tier-list

Chang, H. (2013). Individual and Collaborative Autoethnography as Method a Social Scientist's Perspective. I Jones, S. H., Adams, T. E., & Ellis, C. (Red.), *Handbook of Autoethnography* (s. 107-122). Routledge.

Chang, H., Ngunjiri, F., & Hernandez, K. C. (2016). *Collaborative Autoethnography*. Routledge.

Chen, M. (2012). *Leet Noobs: The Life and Death of an Expert Player Group in World of Warcraft.* Peter Lang Publishing.

Cheesehyvel. (2024). *MageSim SoD*. Hentet d. 13-05-2024, fra https://cheesehyvel.github.io/mage-sim-sod/

Codzima. (u.å.). *ClassicWoW soft-reserve utility*. Hentet d. 30-05-2024, fra: https://softres.it/

Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames* (1. udgave). The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/1802.001.0001

Cooper, R. & Lilyea, B. V. (2022). I'm interested in Autoethnography, but How Do I Do It?. *The Qualitative Report, 27*(1), s. 197-208. https://doi.org/10.46743/2160-3715/2022.5288

TheCrux_BB. (2019). *Questie*. CurseForge. Hentet d. 31-05-2024, fra https://www.curseforge.com/wow/addons/questie

CurseForge. (u.å.). www.curseforge.com. Hentet d. 30-05-2024, fra https://www.curseforge.com/

Datatilsynet (2024). *Lovgivning*. Hentet d. 23-05-2024, fra https://www.datatilsynet.dk/hvad-siger-reglerne/lovgivning

Davis, J. L., & Chouinard, J. B. (2016). Theorizing Affordances: From Request to Refuse. *Bulletin of Science, Technology & Society*, *36*(4), s. 241–248. https://doi.org/10.1177/0270467617714944

Davis, J. L. (2020). *How Artifacts Afford: The Power and Politics of Everyday Things*. The MIT Press, s. 63-135.

Ellis, C., Adams, T. E., & Bochner, A. P. (2011). Autoethnography: An Overview. *Historical Social Research*, *36*(4), s. 273-290. https://doi.org/10.12759/hsr.36.2011.4.273-290

Frommel, J., Mandryk, R., & Klarkowski, M. (2022). Challenges to Combating Toxicity and Harassment in Multiplayer Games: Involving the HCI Games Research Community. [Conference Paper] *CHI PLAY '22: The Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. https://doi.org/10.1145/3505270.3558359

Genette, G. (1997). *Paratexts: Thresholds of Interpretation*. Cambridge University Press.

Golub, A. (2010). Being in the World (of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in a Massively Multiplayer Online Game. *Anthropological Quarterly*, *83*(1), s. 17-45. https://doi.org/10.1353/anq.0.0110

Honneth, Axel. (2006). *Kamp om anerkendelse: Sociale konflikters moralske grammatik*. Hans Reitzel, s. 1-186.

Horst W. J. Rittel, & Webber, M. M. (1973). Dilemmas in a General Theory of Planning. *Policy Sciences*, *4*(2), s. 155–169. https://doi.org/10.1007/BF01405730

Huizinga, J. (1944/1949). *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*. Routledge & Kegan Paul, s. 1-27. https://radioparasita.org/sites/default/files/Gong/052013/johan_huizinga_homo_ludens_1949_pdf_17266.pdf

Humphreys, M. (2005). Getting Personal: Reflexivity and Autoethnographic Vignettes. *Qualitative Inquiry*, *11*(6), s. 840-860. https://doi.org/10.1177/1077800404269425

Jakobsson, M. & Taylor, T. L. (2003). The Sopranos Meets EverQuest: Social Networking in Massively Multiplayer Online Games. *MelbourneDAC2003*.

Jones, S. H., Adams, T. E., & Ellis, C. (2013). *Handbook of Autoethnography*. Routledge.

Kebabstorm. (2022). *TacoTip (GearScore & Talents & Item Level) [Classic / TBC / WOTLK]* Version 3.4.2. CurseForge. Hentet d. 15-05-2024, fra https://www.curseforge.com/wow/addons/tacotip-gearscore-talents

Kim, S. S. Y., Huang-Isherwood, K. M., Zheng, W., & Williams, D. (2022). The art of being together: How group play can increase reciprocity, social capital, and social status in a multiplayer online game. *Computers in Human Behavior*, *133*, 107291. https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107291

Klastrup, L. (2008). What makes WoW a World?: A Note on Death and Dying. I Walker, J. & Corneliussen, H. (Red.), *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader* (s. 143-166). MIT Press.

Kordyaka, B., Laato, S., Weber, S., & Niehaves, B. (2023). What constitutes victims of toxicity - identifying drivers of toxic victimhood in multiplayer online battle arena games. *Frontiers in Psychology*, s. 1-12. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1193172

Korkeila, H. (2023). *Resources, Capital, and Players Inside the Game Worlds*. [ph.d.-afhandling; Turun Yliopisto University of Turku]. https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/174529/AnnalesB623Korkeila.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Kout, Y. (2019). *Breaking Down the Enchantment: A Critical Autoethnography of Video Gaming* [ph.d-afhandling; The University of North Carolina]. Greensboro, s. 61-90. https://libres.uncg.edu/ir/uncg/f/Kout_uncg_0154D_12713.pdf

Nardi, B. A. (2010). *My Life as a Night Elf Priest*. University of Michigan Press, s. 137-151. https://doi.org/10.2307/j.ctvndv9nw

Nixxiom. (2023). *World of Warcraft For Dummies (2024 Edition)* [video]. YouTube. Hentet d. 31-05-2024, fra https://www.youtube.com/watch?v=xWANdZBAYDE ab_channel=Nixxiom

Nostalrius. (2016). *Announcement.* Hentet d. 17-03-2024, fra https://en.nostalrius.org/#announcement

Paul, C. A. (2011). Optimizing Play: How Theorycraft Changes Gameplay and Design. *Game Studies*, *11*(2), https://gamestudies.org/1102/articles/paul

Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. New York: Simon & Schuster, s. 13-28.

Quissy. (2024). *Temple of Atal'Hakkar (Sunken Temple) Dungeon Strategy Guide - WoW Classic Season of Mastery*. Wowhead. Hentet d. 18. maj 2024, fra https://www.wowhead.com/classic/guide/temple-of-atalhakkar-sunken-temple-dungeon-strategy-wow-classic

Rubin, V. L., & Camm, S. C. (2013). Deception in video games: examining varieties of griefing. *Online Information Review*, *37*(3), s. 369–387. https://doi.org/10.1108/OIR-10-2011-0181

Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals.* MIT Press.

Schön, D. A. (2016). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Routledge, s. 21-76, 128-168, 267-287. ISBN 13: 978-1-85742-319-8.

Shen, C., Sun, Q., Kim, T., Wolff, G., Ratan, R., & Williams, D. (2020). Viral vitriol: Predictors and contagion of online toxicity in World of Tanks. *Computers in Human Behavior*, *108*, 106343. https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106343

Skare, R. (2019). Paratext - A Useful Concept for the Analysis of Digital Documents?. *Proceedings from the Document Academy*, *6*(1), s. 1-12. https://doi.org/10.35492/docam/6/1/12

Skare, R. (2021). The Paratext of Digital Documents. *Journal of Documentation*, *77*(2), s. 449-460. https://doi.org/10.1108/JD-06-2020-0106

Sparrow, L., Gibbs, M., & Arnold, M. (2019). Apathetic villagers and the trolls who love them player amorality in online multiplayer games. *ACM International Conference Proceeding Series*, s. 447–451. https://doi.org/10.1145/3369457.3369514

Steinkuehler, C. (2006). The Mangle of Play. *Games and Culture*, *1*(3), 199-213. https://doi-org.zorac.aub.aau.dk/10.1177/1555412006290440

Taylor, T. L. (2006). Does World of Warcraft Change Everything?: How a PvP Server, Multinational Playerbase, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause. *Games and Culture Sage Publications*, *1*(4), s. 1-20. https://www.doi.org/10.1177/1555412006292615

Terciob. (2013). *Details! Damage Meter*. Version 10.2.7. CurseForge. Hentet d. 11-04-2024, fra https://www.curseforge.com/wow/addons/details

Venomisto. (2020). *Nova World Buffs*. Version 4.4.0. CurseForge. Hentet d. 14-05-2024, fra https://www.curseforge.com/wow/addons/nova-world-buffs

Warcraft Logs. (u.å.-a). *Warcraft Logs - Combat Analysis for Warcraft*. Hentet d. 26-03-2024, fra https://www.warcraftlogs.com/

Warcraft Logs. (u.å.-b). *Warcraft Logs - Season of Discovery*. Hentet d. 31-05-2024, fra https://sod.warcraftlogs.com/

Wenger, E. (1999) *Communities of practice*. Cambridge University Press.

Wenger, E. (2000). Communities of Practice and Social Learning Systems. *Sage Journals Organization*, *7*(2), s. 225–246. https://doi.org/10.1177/135050840072002

World of Warcraft. (2023). *What's New in WoW Classic Season of Discovery | Featuring PlatinumWoW* [video]. YouTube. Hentet d. 31-05-2024, fra https://www.youtube.com/watch?v=mV2ssdfd2KM&ab_channel=WorldofWarcraft

World of Warcraft. (2024). *Phase 3 Preview | Season of Discovery | World of Warcraft* [video]. YouTube. Hentet d. 30-05-2024, fra https://www.youtube.com/watch?v=vDRuPJkGp_I

Wowhead. (u.å.-a). *What is Wowhead?* Hentet d. 02-05-2024, fra https://www.wowhead.com/classic/aboutus

Wowhead. (u.å.-b). www.wowhead.com/classic. Hentet d. 02-05-2024, fra https://www.wowhead.com/classic

Wowhead. (2024a). *Druid Runes and SoD Locations - WoW Classic*. Hentet d. 30-05-2024, fra https://www.wowhead.com/classic/guide/season-of-discovery/druid-class-runes-discovery-location

Zhu, Z., Zhang, R., & Qin, Y. (2022). Toxicity and prosocial behaviors in massively multiplayer online games: The role of mutual dependence, power, and passion. *Journal of Computer-Mediated Communication*, *27*(6). https://doi.org/10.1093/jcmc/zmac017

Zhorax2730. (2020). *Gargul | Master Loot Tool for GDKP, TMB, SoftRes and Auto Loot.* Version v7.2.4-classic. CurseForge. Hentet d. 30-05-2024, fra https://www.curseforge.com/wow/addons/gargul/files/4952805