



EN UNDERSØGELSE AF NARRATIVETS,
ÆSTETIKKENS OG INTERAKTIVE VIRKEMIDLERS
BETYDNING FOR EN AKTUEL SPILUDVIDELSE FOR

WORLD OF WARCRAFT

MED FOKUS PÅ OPLEVELSEN AF MENINGSFULD
INTERAKTIVITET

Titel: *En undersøgelse af narrativets, æstetikken og interaktive virkemidlers betydning i en aktuel spiludgivelse for World of Warcraft, med fokus på oplevelsen af meningsfuld interaktivitet*



AALBORG UNIVERSITET

Tema og kursus: *Kandidatspeciale*

Projektperiode: 01/01/25 - 02/6/25

Uddannelse: *Interaktive Digitale Medier*

Jakob Hammershøj Poulsen

Sideantal: 76 sider

Abstract

Video games have long attracted academic attention for their capacity to engage players with the ability to engage with interactive systems which often blend some combination of narrative, aesthetics, and the player's individual agency. As a digital interactive medium, games can offer a distinct form of expression that both challenges but also at the same time can rely on what we understand from parts of conventional storytelling, by requiring the player's active participation. Among the most intricate and enduring formats within this medium are MMORPGs (Massively multiplayer online role-playing games), which present players with vast digital worlds, the potential for rich forms of storytelling, and many other opportunities for exploration, immersion, and player character progression.

This study intends to explore how such a game, with a particular focus on a current expansion for *World of Warcraft*, shapes and supports a player experience with the focus aimed at meaningful interactions and what they constitute. By considering *World of Warcraft: The War Within* first major update: *Undermine(D)*, as a case through which to experience these phenomena, the study aims to raise broader questions about how WoW manages to enable a player to form connections to fictional environments and perceive one's own actions as meaningful and/or significant. It examines how narrative structures, aesthetic environments, and interactive systems collectively contribute to a player's sense of being part of a larger story and world. Rather than isolating one specific design aspect, the study investigates how meaning arises from the continuous interplay between in-game action, world-building, and the construction of the narrative. Through the application of an autoethnographic approach as my choice of methodology, I seek to present my findings and understanding of how engagement is sustained through systems and game design that encourage narrative investment as well as the emotional resonance and response or lack thereof.

By conducting this study, I seek to contribute to a deeper understanding of how modern games facilitate immersive and meaningful experiences, and what this suggests about the relationship between narrative, interactivity, and gameplay.

Indholdsfortegnelse

Indledning.....	1
Initierende Problemformulering.....	6
1 Litteraturreview.....	7
1.1 Computerspilsforskning.....	9
1.2 Ethos og narratologi.....	10
1.3 Interaktiv historiefortælling i spil.....	12
1.4 Indlevelse, interaktion og æstetik.....	14
1.5 Flow.....	16
1.6 Mål og processer.....	17
Opsamling.....	19
Endelig problemformulering.....	20
2 Videnskabsteoretisk grundlag.....	21
3 Begrebsafklaring.....	23
3.1 Spiludvidelser.....	23
3.2 Major patches / Større indholdsopdateringer.....	24
3.3 Campaigns.....	25
3.3.1 Quests.....	26
3.4 Timegating.....	28
3.5 Instances.....	28
3.5.2 Delves.....	29
3.5.3 Dungeons.....	31
3.5.4 Raids.....	32
3.6 Cinematics.....	33
Opsamling.....	34
4 Metodisk fremgangsmåde.....	35
4.1 Autoetnografi.....	35
4.2 Individuel autoetnografi.....	36
4.3 Dataindsamling.....	38
4.3.1 Erindringer.....	38
4.3.2 Selvobservationsdata.....	39
4.3.2 Selvreflekterende data, analyse og evaluering.....	39
4.3.3 Artefakter / arkiveret materiale.....	40
Opsamling.....	42
5 Teoretisk ramme.....	43
5.1 Narratologi i spil.....	43

5.2 Interaktiv historiefortælling.....	44
5.3 Æstetik og æstetiske virkemidler i spil.....	46
5.4 Immersion og agency.....	47
5.5 Flow.....	49
5.6 Reversal theory.....	50
5.6.1 Spillertyper.....	54
Opsamling.....	55
6 Analyse.....	56
6.1 Akt 1 - 4 for Undermine campaignen.....	59
6.1.1 Trust Issues.....	60
6.1.2 Undermine Awaits.....	65
6.1.3 Uncovering the Truth.....	70
6.1.4 Breaking the Shackles.....	77
6.2 Timegating og udforskning af sideaktiviteter.....	81
6.2.1 The perfect wedding.....	82
6.2.2 Site of Madness.....	85
6.2.3 Operation Floodgate: Disposing of the Garbage.....	87
6.3 Akt 5: Ignite the Fuel of Change.....	89
6.4 Liberation of Undermine [Raid].....	96
6.5 Akt 6: Homecoming, afrunding på Undermines campaign.....	102
Opsamling.....	105
7 Diskussion.....	108
8 Konklusion.....	110
9 Bidrag.....	114
Litteraturliste.....	116

Indledning

Blizzard Entertainment som spiludvikler har siden dets grundlæggelse i 1991 dedikeret, og dedikerer fortsat deres tilstedeværelse inden for feltet til at levere de bedst mulige episke oplevelser, og underholdning til deres dedikerede spillerbase. Blizzard Entertainment gjorde for alvor opmærksom på sig selv i 1994 med udgivelsen af det første i en serie af tre RTS (Real Time Strategy) spil, som de gav titlen *Warcraft: Orcs and Humans (1994)*, hvor man som spillere for første gang fik lov at stifte bekendtskab med det episke og fantasifulde Warcraft-univers. De efterfølgende spil i serien *Warcraft II: Tides of Darkness (1996)* og *Warcraft III: Reign of Chaos (2002)* samt udvidelsespakken *The Frozen Throne (2003)*, byggede begge to videre på det etablerede udgangspunkt for historien, udforskede samt kortlagde mere af verdenen og udvidede dets udvalg af karakterer. Kulminationen på den gradvise udvidelse af Warcraft-universet fandt sted med udgivelsen af *World of Warcraft (WoW)* i 2004, Et Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG). Her kunne man som spiller for første gang kunne få lov til at placere sig selv i en åben verden, med friheden til at kunne leve sig ind i, og udforske det univers man hidtil kun havde oplevet gennem en segmenteret kampagne bestående af sideløbende fortællinger og handlingsforløb.

Med udgangspunkt i den første spiludvidelse i en nyligt annonceret trilogi opstår der en mulighed for at udforske, hvordan Blizzard Entertainment fortsat tænker deres historiefortælling ind i en aktuel overhængende narrativ struktur. Dette projekt har derfor til hensigt ud fra sit forskningsorienterede udgangspunkt at afgrænse sig til, at udforske en specifik indholdsopdatering der relaterer sig til den nyeste spiludvidelse til WoW med titlen: *Undermine(D)* (World of Warcraft, 2025), med udgivelsesdato den 25. februar 2025. Spilopdateringen har til formål, at tage de nuværende spillere for den nye spiludvidelse med videre til det næste store kapitel i fortællingen, med sit fokus på gobliner og goblin-kultur i den underjordiske hovedstad: *Undermine*.



Figur 1: Et indblik i Undermine(D) Major patch launch traileren for *The War Within* (World of Warcraft, 2025).

Formålet med udvælgelsen af denne singulære spilopdatering kommer sig af ønsket om, at undersøge de narrative elementers indvirkning på indlevelse og oplevelsen af meningsfuld interaktion med spilverdenen for en nyere, mere aktuel version af WoW. Dette vækker en særlig interesse for, hvordan historien opleves fra spillerens eget perspektiv, og i hvilken grad der opleves en engageret og meningsfuld interaktion med spillets verden.

For at forstå konteksten for hvor spillet er henne i dag mht. særligt den narrative struktur for *World of Warcraft*, er det nødvendigt at se på hvordan de tidligere spiludvidelser undervejs har givet form til historien og måden hvorpå den bliver fortalt. illustrationen på nedenstående figur har til formål at danne et overblik af lanceringen af de indtil videre 10 spiludvidelser til og med 2025, inklusiv det originale værk fra 2004.



Figur 2: Oversigt over eksisterende udvidelsespakker, med inkluderingen af det originale *World of Warcraft* basis-spil.

De to første udvidelser, *The Burning Crusade* (2007) og *Wrath of the Lich King* (2008), byggede videre på de etablerede narrative fortællinger fra det tidligere nævnte *Warcraft III*, ved at bringe ikoniske karakterer som Illidan Stormrage og Arthas Menethil tilbage i centrale roller som primære modstandere. Udvidelserne fastholdt den karakterdrevne narrative struktur, hvor historiens udvikling blev styret af den indflydelse, disse karakterer pådrog sig som en del af spillets verden og de konflikter der opstod deraf.

Med *Cataclysm* (2010) skete der imidlertid et skift fra den istandsatte og karakterdrevne narrative fortælling, hvor fokus rettede sig over imod spilverdenen og spillernes rolle i den verden. Denne tilgang blev yderligere itereret på med udgivelsen af *Mists of Pandaria* (2012), hvor introduktionen af den nye verdensdel Pandaria muliggjorde en narrativ udforskning af krig på neutral jord, kulturmøder og de konsekvenser, Horde og Alliance' konflikt har af betydning for andre (i det her tilfælde isolerede) civilisationer. Udvidelsen bar også præg af, at handlingsforløbet heller ikke som udgangspunkt forankrede sig selv i en større karaktermæssig overhængende trussel, men snarere ønskede at udforske nuancerede tematikker.

Sideløbende med disse narrative skift og i perioden derefter, har spillerkarakterens rolle undervejs ændret sig gennem årene. Hvor man som spiller i de tidlige udvidelser blev fremstillet som en eventyrer blandt mange, har spillerrollen nu gradvist vokset sig til at man bliver adresseret som "*hero*" og den senere, nu fortsat aktivt anvendte titel "*champion*". Dette understreger endvidere, hvordan spilleren nu i stigende grad bliver anset som en central figur på lige fod med dem som kom før i den overordnede historie og nu ikke bare blot er en almen deltager i en større konflikt. Denne udvikling har resulteret i en opfattet fortællestruktur, hvor spillerens handlinger virker til at være nødsaget til at medføre større og mere omfangsrige konsekvenser for historiens gang og udfald. World of Warcraft har siden begyndelsen været præget af indflydelsesrige karakterer med både passive og aktive roller som historien har skredet frem, men hvor op til flere af disse i udgivelserne efter *Mists of Pandaria* (2012), enten er blevet skrevet ud eller hurtigt mistede deres narrative relevans. Dette har haft en væsentlig indflydelse på, hvordan spillets overordnede fortælling har udviklet sig, idet kontinuiteten ofte er blevet udfordret af nye narrative tiltag og retninger. Et af de mest kontroversielle eksempler på dette kom med udgivelsen af *Shadowlands* (2020), der introducerede *The Jailer* som en hidtil ukendt fjendtlig hovedkarakter der angiveligt skulle have haft kontrol over mange af de mest afgørende og betydningsfulde begivenheder der har fundet sted i spillets fortid. Dette skabte betydelige problemer med udnyttelsen af retroaktiv kontinuitet (*retcons*), idet kanoniserede nøglebegivenheder blev omskrevet for at passe ind i denne nye historie. Disse ændringer rejste dengang spørgsmål om den narrative sammenhæng for WoW, og måden hvorpå de fortsat ville skabe udfordringer i forhold til kanoniserede begivenheder og den interne konsistens for spillets overordnede historie. Spekulationen fyldte derfor også meget for hvad det næste store kapitel for WoW skulle være, og med udgivelsen af *Dragonflight* (2022), blev man som spiller mødt med en mere jordnær oplevelse med afstand til de mere komplekse, kosmologiske narrativer og tilbage til der, hvor spillerens engagement i den levende spilverden var i fokus. Udviklingerne for spillets narrativ kan siges at være med til at demonstrere, hvordan historien gradvist er blevet mindre afhængig af tidligere etablerede figurer og i en højere grad eksperimenterer med opbygning af spilverdenen, vekslede narrative omdrejningspunkter og balancen mellem de klassiske elementer og udviklingen af nye narrativer.

De mange dynamikker der har spillet både større og mindre roller for spillet er derfor grundstenen og udgangspunktet i det personlige interessegrundlag for udarbejdelsen af dette projekt, med sit centrale fokus på narrativets rolle for det aktuelle *World of Warcraft*. Hensigten er dermed, at tage udgangspunkt i den nyeste spiludvidelse til WoW: *The War Within* (2024). spiludvidelsen blev annonceret d. 3. november 2023 under Blizzard Entertainments egen officielle konference *Blizzcon*. Under den officielle offentliggørelse blev det afsløret, at den nye kommende spiludvidelse som noget helt nyt, ville indgå som det første indslag i en samlet trilogi med titlen *The Worldsoul Saga* (Blizzard Entertainment, 2023).



Figur 3: Banner for annonceringen af *The Worldsoul Saga*, som det blev præsenteret d. 3. november ved *Blizzcon* 2023.

Historiefortællingen ville derfor progredierte og udvikle sig undervejs i løbet af alle tre spiludvidelser, med det formål at kunne opbygge et mere sammenhængende narrativ over længere tid. Begrundelsen bag denne beslutning forankrede sig i identificeringen af kendetegn ved deres tidligere kreative forløb, der primært rettede sig mod de narrative tråde, temaer og idéer, der havde nået et punkt, hvor deres levetid var begrænset. For at skabe plads til nye kreative processer for kommende udvidelser var det blevet nødvendigt

enten at afslutte disse fortællinger tidligt eller omstrukturere dem, så de kunne integreres i det overordnede narrativ uden at hæmme en fortsat fremadskridende udvikling.

Dette fører dermed til opstillingen af følgende initierende problemformulering for projektet:

Initierende Problemformulering

Hvordan medvirker tilstedeværelsen af det centrale narrativ for spiludvidelsen World of Warcraft: The War Within, indlevelsen og oplevelsen af meningsfuld interaktivitet med spillets verden, med udgangspunkt i udvidelsens første omfangsrige indholdsopdatering: Undermine(D)?

1 Litteraturreview

I min søgning har jeg anvendt forskellige værktøjer med det formål at finde samt opspore kilder, ud fra eksempelvis udvalgte fraser, nøgleord eller formuleringen af konkrete spørgsmål til brug i forlængelse af en LLM (Large Language Model). Jeg har dermed sagt anvendt både almene søgemaskiner såsom AUB/Primo og dens nyligt tilføjede AI Primo Research Assistant, så jeg kunne se bredere på det problemområde jeg ønskede at vide mere om og indfange flere facetter af min undren. Dette baserer jeg ud fra den tilgang der er ved brugen af AI som en nyere, mere eksplorativ søgeform, der for dette projekt har fungeret som understøttende teknologi til den almene strukturerede søgeform.

For dette projekt ønskede jeg som noget af det første, at vide mere om WoW ud fra dets narrative aspekt og som fortælling, samt danne kendskab til den eksisterende forskning udarbejdet deraf. Søgningen er foretaget ligeledes ud fra danske og engelske formuleringer. Med dette udgangspunkt påbegyndte jeg derfor min søgning med som det første, at undersøge dette område ud fra en sammenkædning af *“World of Warcraft”* med henholdsvis *“Narrative”* og *“Story”*. Resultatet af de første søgninger, der rent objektivt set indhold manglende specificering af, hvad for en type narrativ form jeg havde i sinde at finde frem til, fandt jeg dermed heller ikke relevant på trods af at de har med WoW at gøre grundlæggende set. Heraf kan blandt andet nævnes et værk af (Corneliussen & Rettberg, 2008), hvoraf indholdet kredser om konstruktionen af køn, kønsnormer og forholdet til død i WoW med henblik på en udforsken af spilverdenen både som spil og kulturelt fænomen. Ligeså stødte jeg på en artikel af (Packer, 2014) omhandlende WoW og særligt spillernes adoptering af det racebaserede narrativ for dannelsen af kollektive adfærdsmønstre og udforskningen af demografiske forskelle. Med kendskabet til perspektiverne der bringes frem ud fra mine vage formuleringer af søgetermer, afgrænsede jeg derfor min søgning yderligere ved brug af konstruerede søgestrengte for Primo Research Assistant, AAU projektbiblioteket og browserbaserede søgemaskiner. En oversigt over gældende søgninger er opstillet med udgangspunkt i nedenstående oversigt.

“world of warcraft narrative”

“story world of warcraft”

“How does the narrative structure of World of Warcraft influence player engagement?”

“How do narrative elements in video games affect player immersion and experience?”

“Æstetiske virkemidler i spil og den rolle de spiller for at skabe indlevelse for spilleren”

“immersion in video games”

“What narrative techniques have been employed in World of Warcraft across its various expansions?”

“Hvordan påvirker visuelle elementer i videospil spillerens engagement?”

Figur 4: Oversigt over søgestrengene.

Endvidere, har min søgen efter relevant litteratur inkluderet udforskningen af referencelister for anvendte hovedkilder og fysisk opsøgt materiale. Udforskningen af referencelister er gjort med det formål at identificere brugbart eksternt anvendt litteratur, der behandler centrale aspekter relateret til projektets problemområde, WoW. Denne tilgang har endvidere sørget for en tydeligere forankring i eksisterende forskning, og at udforskningen af både teorier, metoder og empiriske grundlag har sit udgangspunkt i peer-reviewed, etablerede videnskabelige kilder. Ligeså anvendes praksis-orienteret litteratur af personlig karakter, der indeholder relevante indsigter på trods af en manglende systematik samt akademisk forankring. Litteraturreviewet er opdelt i sektioner, der kredser om overhængende temaer for min søgning.

1.1 Computerspilsforskning

Forskning relateret til computerspil betragtes som værende et bredt område med forskellige vinklinger og metodiske valg for udforskningen af dem. Dette perspektiv kommer ud fra resultatet af søgestrengene som blandt andet *“World of Warcraft narrative”* og *“Immersion in video games”*, resulterende i fundet af et udvalg af kilder der tager afsæt i forskningen af videospil med forskellige udgangspunkter og formål. I min søgning opnåede jeg indsigt for IDH (Interaktiv digital historiefortælling), ludonarrativ oplevelse og spillerens intentioner i historiefortællingen ud fra (Andersen, 2015), samt et fokus på etiske og sociale spørgsmål for videospil. Litteraturen anså jeg dog ikke som brugbar, grundet fundamentale forskelle for dette projekt og Andersens aktuelle problemområde for håndteringen af mellem-menneskelige problemstillinger og det digitale medium som participatorisk processuel repræsentationsform.

Min søgning mig videre til en afhandling af Derrick Wang (Wang, 2021), der undersøger forholdet mellem narrativ og spilleroplevelsen i WoW med særligt fokus på spiludvidelsen *Legion (2016)*. Afhandlingen belyser, hvordan ændringer i den narrative struktur og progression påvirker spillerens engagement og indlevelse ud fra kvantitative data. Dette værk anser jeg som værende essentiel for min videre undersøgelse, da den bidrager til forståelsen af den interaktive historiefortælling i WoW. Dette vil dog først blive relevant som en væsentlig teoretisk reference senere i dette review.

I min videre søgning fokuserede jeg derfra mere på at undersøge de metodiske tilgange, der kunne bygge bro mellem de eksisterende perspektiver på computerspilsforskning, som jeg havde undersøgt indtil da. med udgangspunkt i AAU's projektbibliotek med *“World of Warcraft”* som genstand for min søgen, fandt jeg derfor frem til en afhandling af (Nielsen et al., 2024). Afhandlingen har sit fokus på udforskningen af et specifikt aspekt af WoW, der kredser om effektiviseringen af ens gameplay ved brug af tredjeparts software. Ved at anvende et personligt perspektiv opnår forfatterne en unik indsigt i egne refleksioner, følelser og meningsdannende interaktioner med andre spillere i en bredere paratekstuel kontekst. Afhandlingens indhold rettede sig imod forfatternes valg af metode, da den muliggjorde en dybere forståelse af, hvordan forfatterne selv som spillere oplevede og fortolkede deres engagement for spilverdenen i WoW (Nielsen et al., 2024). I denne

sammenhæng viste anvendelsen af autoetnografi sig at være særligt brugbar, idet den bragte spillernes personlige oplevelser i centrum. Jeg foretog derfor en udvidet søgning for at undersøge forudgående forskning inden for spil med anvendelsen af autoetnografi som metode. Resultatet var, at lignende metodisk anvendelse fandtes i (Skjøttgaard, 2014), der undersøger indlevelse i spillet *Skyrim* (2011) og argumenterer for, at spillerens subjektive oplevelse er central for at forstå *immersion* (indlevelse) med udgangspunkt i forfatterens personlige erfaringer. Ligeledes findes en artikel af (Roberts, 2017), hvor anvendelsen af autoetnografi kredser om analyse af historien i WoW, spilverdenen, karaktererne, opgaver i form af *quests*, og hvordan det sammenlagt passer ind i traditionelle narrative strukturer med udvalgte narrative teknikker på en *roleplaying* (rollespils) server. Autoetnografi argumenteres for ifølge (Nielsen et al., 2024), som værende en metode der hidtil kun i begrænset omfang er blevet anvendt inden for computerspilsforskning ud fra forfatterens tilegnede perspektiver fra (Nardi, 2010) og (Kout, 2019). Dette understreger potentialet for nye, mere aktuelle perspektiver og analytiske indsigter for fremtidige studier med videospil som en del af deres aktuelle problemområde. Måderne, hvorpå autoetnografi er blevet anvendt på hidtil, ligger grund til konkrete overvejelser særligt for dette projekts valg af metode og tilgang til computerspilsforskning med WoW som problemområde. Det har endvidere ført til, at der er blevet undersøgt, hvordan jeg ville kunne anvende individuel autoetnografi som metode, med udgangspunkt i (Chang, 2016). Dette vil blive uddybet yderligere i projektets kapitel 4.

1.2 Ethos og narratologi

For at opnå en dybere forståelse af, hvordan virtuelle verdener konstrueres og designes, har jeg fundet det nødvendigt at inddrage både klassiske tekster med et tilstykke af nyere forskning.

Som det første tog jeg udgangspunkt i (Bartle, 2003), jeg vælger at betragte som en klassisk forståelsesramme-tekst inden for online spilverdeners struktur, æstetik og dynamik. Centralt for hans perspektiver på *Critical Aesthetics, Advancement* (forstået som spillerens egne fremskridt) og særligt for *World Design*, hvori Bartle præsenterer aspekter såsom scope, genrevalg, udgivelsesplatform samt et spils *Ethos* under afsnittet *Major Decisions* (Bartle,

2003, s. 333). *Ethos*, er spørgsmålet om hvad for en spilverden, man ønsker at skabe, og hvad der bør have indflydelse på en designproces. I forlængelse af dette ønskede jeg at udforske Bartles forståelse af *Ethos* som et essentielt perspektiv på anskueliggørelsen af blandt andet narrativets rolle for spilverdenen i WoW. Ud fra eksempelvis (Taylor, 2006), præsenteres der et perspektiv på *Ethos* for WoW, som værende noget man ikke kun som udvikler designer, men noget der ligeså kan formes i spiller fællesskaberne når det kommer til eksempelvis PvP (Player versus Player). Grundet dette perspektiv på WoW i (Taylor, 2006) med fokus på spillets sociale dynamikker, betragtes kilden ikke som værende essentiel fremadrettet. Dog, bidrager den til den overordnede samtale om *Ethos*, og medvirker derved til at påvise hvorvidt det kan basere en stor del af sig selv ud fra spillernes aktive involvering. Bartle gengiver midlertidigt dette perspektiv om sin teori om *Ethos* med følgende citat:

“Players who share the designer’s Ethos seed the virtual world”

I forlængelse af min udforskning af *Ethos*, tog jeg videre udgangspunkt i et senere værk af Bartle (Bartle, 2015), hvor konteksten er MMOer. Et centralt spørgsmål Bartle her fremstiller for narrativet og dets rolle i spil er, hvorvidt computerspil kan betragtes som en forlængelse af traditionelle fortælleformer eller som værende deres egen selvstændige narrative kategori (Bartle, 2015, s. 390). I relation til både dette og projektets problemområde kan man derfor stille spørgsmålet, at hvis historiefortællingen i et spil som WoW kan forstås som en variation af eksisterende narrativer, vil der kunne gøres brug af det eksisterende vidensgrundlag for traditionel historiefortælling. Hvis der derimod findes observerbare fundamentale forskelle mellem det overhængende narrativ for WoW og traditionelle fortællinger, må dette kunne påvises ud fra spillets tilgange og designprincipper, der specifikt tager højde for spilmediumets unikke evner for medieringen af den aktuelle historie. Perspektiverne i (Bartle, 2003) og (Bartle, 2015) betragtes som værende brugbare i dette projekt for at udforske narratologi med udgangspunkt i WoW.

Jeg ledte i denne henseende efterfølgende efter eksternt litteratur med dette som fokus. Ud fra en afhandling (Roberts, 2017) fandt jeg frem til, at narrative strukturer for en tidligere spiludvidelse til WoW, kunne påvises at have trukket på en traditionel fortællestruktur kendt fra litteraturen. Han fremhæver mere specifikt anvendelsen af *Freytags Pyramid* som et relevant redskab til at forstå strukturen i spillets *campaigns* og *questlines*. Denne tilgang

giver anledning til, at man vil kunne analysere spillets forløb ud fra konventionelle begreber. Samtidig fandt jeg frem til ved læsning af værket af (Skolnick, 2014), at nyere spilteori peger på, at narrativet i spil som WoW ikke udelukkende vil kunne forstås fuldkommen gennem statiske strukturer. I (Skolnick, 2014) bliver det understreget, at spil som et medie har særlige formidlingsmæssige kvaliteter, der adskiller sig markant fra litteratur og film. Hvor den klassiske fortælling kan anses som værende fastlagt og lineær, tillader spilformen særligt for en MMORPG som WoW, en mere dynamisk og handlingsorienteret historiefortælling. Spilleren indtager ikke blot en rolle som tilskuer, men deltager aktivt i historiens formning gennem sine valg, bevægelser og interaktioner med omgivelserne. Skolnick fremhæver betydningen af karakteropbygning, miljødesign og missioner som narrative drivkræfter, hvor historien udspiller sig i spændingsfeltet mellem tilstedeværelsen af en forudbestemt fortællestruktur og spillerens egne handlinger.

Den primære litteratur med Bartle suppleret af perspektiverne bragt frem af (Roberts, 2017) og (Skolnick, 2014), betragter jeg således som relevant med henblik på at undersøge, hvorvidt historiefortællingen i en aktuel spiludvidelse ud fra den nyeste indholdsopdatering bygger på en etableret fortællestruktur og eventuelt bryder op med narrative konventioner ud fra sin *Ethos*.

1.3 Interaktiv historiefortælling i spil

Interaktiv historiefortælling adskiller sig objektivt set fra de traditionelle narrative former ved, at placere spilleren som medskaber af fortællingen i mere eller mindre grad ud fra den interaktive dimension. Dette gav derfor anledning til spørgsmål om, hvordan den narrative struktur, valg og konsekvens spiller sammen med design og spillernes oplevelse. Derfor fandt jeg det relevant at undersøge udvalgte perspektiver bragt frem for dette.

I en grundbog for netop dette, udarbejdet Josiah Lebowitz og Chris Klug (Lebowitz & Klug, 2011) fremgår hovedpunkterne som værende historier i spil, det interaktive element og hvad spillere vil have ud af de interaktive historier. Det fremhæves ligeledes, at interaktivitet i storytelling her kræver en form for handling fra brugeren, der påvirker eksempelvis historien, verdenen eller karaktererne i den. Den fysiske handling bestående i at bladere i en bog eller læse underteksterne til en film betragter forfatteren ikke som værende noget, man

ville kunne definere som “*interactive storytelling*” (Lebowitz & Klug, 2011, s. 118). Med henblik på min udforskningen af WoW og den historie som bliver fortalt i en aktuel udvidelse, præsenterer bogen dertil et interaktivt historiefortællings-spektrum med konkrete eksempler, der strækker sig fra fuldt traditionelle historier (ikke-interaktive) til historier hvor spilleren er i besiddelse af grader af kontrol (højt interaktive). Langs dette spektrum defineres forskellige former af historiefortælling i videospil baseret på graden af kontrol spilleren er i besiddelse af. Jeg valgte heraf for min videre litteratursøgning, at udforske stilarter, deres eventuelle relevans og ligeledes forekomster ud fra relaterbar litteratur for dette projekts problemområde og spil i en mere generel forstand.

Med udgangspunkt i (Wang, 2021), findes en meget personligt orienteret forståelse af, hvordan disse stilarter opleves og fortolkes af spillere i praksis. I afhandlingen undersøger Wang med udgangspunkt i spiludvidelsen *Legion* (2016), forholdet mellem spilnarrativ og spilleroplevelse i WoW. Afhandlingen berører ligeledes forskellige stilarter for historiefortællingen i WoW, da spillets narrative grundlag rent historisk har set ændringer fra udvidelse til udvidelse. Dette eksemplificeres ud fra bl.a. “*Faction-specific storytelling*” forklaret som “*Branched storytelling*” ud fra *Battle for Azeroth* (2018), og med den lineært opfattede / traditionelle historiefortælling anvendt i *Legion* (2016). Gennem en online spørgeskemaundersøgelse blandt WoW-spillere fandt Wang, at spillerne er bevidste om disse narrative former og har klare præferencer for, hvilke de vælger at engagere sig i eller springe over (Wang, 2021). Wang argumenterer for, at narrativet i WoW ikke blot eksisterer som sin eget prædefinerede fortælling, men at spillerens handlinger og engagement bidrager til en personlig meningsdannelse i forhold til spillets fortælling. Wang fremhæver blandt andet, hvordan spillerens tilknytning til karakterer påvirker oplevelsen af narrativ sammenhæng og dybde, uanset om historien følger en klassisk dramaturgisk kurve, fremstår fragmenteret eller er åben (Wang, 2021). Dette perspektiv fra Wang i forhold til projektets problemområde finder jeg derfor interessant og relevant, da det tillader en dybere forståelse for den interaktion, man som spiller har med *NPC'er* (Non-player character) i WoW og betydningen af deres passive såvel som aktive tilstedeværelse. Ud fra dette understøtter (Wang, 2021) ligeledes forestillingen om, at interaktive narrative stilarter i spil ofte overlapper i praksis, og at det derfor er mere relevant at forstå dem ud fra et spektrum som med (Lebowitz & Klug, 2011) i stedet for adskilte kategoriseringer.

Ligeledes vil jeg fremhæve en akademisk afhandling af (Vanman, 2017), hvor fokus er på det

transmediale og flerdelte narrativ struktureret omkring opfattelsen af “*macrostories*” som de overordnede fortællinger i WoW og “*microstories*”, der eksisterer som mindre sideløbende fortællinger. Vanman argumenterer for, at historiefortællingen i visse sammenhænge formår at etablere et interrelateret forhold mellem sig, og skaber dynamikkerne for gensidig indflydelse (Vanman, 2017). Disse mindre sideløbende fortællinger kan trods frivilligheden til at engagere sig i dem, bidrage med kontekst og nuancering, hvilket understøtter perspektivet om spillernes valg og intentioner, som meningsskabende elementer i en samlet spiloplevelse i relation til (Lebowitz & Klug, 2011). I konteksten af en gennemspilning af indholdet for den nyeste indholdsopdatering for WoW med *Undermine(D)*, vil Vanmans perspektiv potentielt kunne lægge grund til en mere adækvat fremhævelse af *sidequests* for min analyse.

For at forstå den interaktive fortælling for WoW i relation til projektets problemområde, betragtes perspektiverne fra min søgning derfor som værende brugbare for identificeringen af stilarter ud fra spektrummet, som WoW benytter sig af. Perspektivet i (Lebowitz & Klug, 2011), understøttet af (Vanman, 2017) og (Wang, 2021), anser jeg som anvendeligt med det formål, at anskue hvor en aktuel spiludgivelse til WoW placerer sig relativt til det præsenterede interaktive historiefortællings-spektrum, og hvordan designet kan diktere graden af interaktivitet i relation til både den primære historiefortælling og mindre, sideløbende aktiviteter og fortællinger.

1.4 Indlevelse, interaktion og æstetik

Indlevelse og engagement har ligeså en central rolle i forståelsen af spilleroplevelsen i videospil. Ud fra min foretagede søgning for netop dette med søgestrengen: “*How does the narrative structure of World of Warcraft influence player engagement?*” viser der sig flere overlap og forskellige synspunkter på, hvordan man anskuer samt hvad man definerer både indlevelse og engagement ud fra.

I en bog af Janet Horowitz Murray (Murray, 1997), argumenteres der for, at nye medier for kommunikation, herunder computeren og computerteknologi, formår at udvide horisonterne ud fra sine unikke og ligeværdige “*affordances*”, der karakteriserer dets unikke evne til at indbefatte og tilmed skabe nye narrative former (Murray, 1997). “*Immersion*” eller

indlevelse, forklares af Murray som værende konsekvensen af det åbne detaljerede miljø, som skaber en følelse af at det slutter sig omkring os og holder den virkelige verden ude. I min søgning fandt jeg midlertidigt alternative perspektiver ud fra blandt andet John Staats, med sin baggrund som level designer for den originale udgivelse af WoW i 2004, hvilket han beretter om ud fra hans erindringer i *The WoW Diary* (Staats, 2019). I forlængelse af Murrays opfattelse af computerens "*affordances*", tager Staats ligeledes forbehold for dette med analogier til de originale Warcraft-spil, hvor det at fælde de omkringliggende træer i skovene og bruge dem til at konstruere krigsmaskiner og våben er med til at bekræfte fantasien om, at man er en del af spillets verden (Staats, 2019, s. 96). Spillets respons til interaktion fra spilleren lægger dermed grund til "*escapism*" som Staats vælger at definere det, men ligeså lader de æstetiske virkemidler til, at have en essentiel rolle at spille. Dette kommer fra overbevisningen om at et veludført arbejde for ikke bare de udelukkende kreative aspekter af spil, men ligeså veludført stemmeskuespil samt lydeffekter er med til at fange spilleren i den alternative virkelighed. Jeg ønskede herfra ud fra Staats udtalelse, at undersøge æstetikens rolle for indlevelse og fandt frem til et perspektiv i en artikel af (Chen et al., 2024). Indlevelse opfattes ud fra artiklen, at fungere som det første lag af engagement, hvor spillerne oplever den dybe forbindelse til en spiloplevelse. Indlevelse er ifølge Chen kendetegnet ved en sansende og nærmest følelsesmæssigt orienteret tilknytning, der gør det muligt for spillere at føle sig som en del af spillets verden. Indlevelse handler dermed ikke kun om at blive opslugt, men drejer sig om samspillet mellem spillets narrativ, lyd, de visuelle elementer, æstetik og interaktivitet, hvilket tilsammen skaber den overbevisende og engagerende oplevelse. Med udgangspunktet fortsat for indlevelse, præsenterer artiklen ligeledes en opfattelse om, at spillerkarakterens faktiske væren i spilverdenen er med til yderligere, at skabe følelsen af fysisk tilstedeværelse i et spilunivers (Chen et al., 2024). Perspektivet på særligt spillerkarakteren i forlængelse af Staats pointer om de tilfredsstillende handlinger understøttet af Chen, danner for dette projekt et udgangspunkt for anskueliggørelsen af spillerkarakterens rolle i WoW.

Tages der midlertidigt igen udgangspunkt i Murray, fremsættes der ligeså et perspektiv på det handlingsmæssige aspekt med "*interactivity*" eller interaktion, som formningen af den interagerendes opførsel og formningen af computerens adfærd, hvoraf der som konsekvens af at have gode forhold mellem begge skabes oplevelsen af det hun kalder for "*Agency*" (Murray, 1997).

When we are immersed in a consistent environment we are motivated to initiate actions that lead to the feeling of agency, which in turn deepens our sense of immersion. This phenomenon can be thought of as the Active Creation of Belief.

Figur 5: Murray's argumentation for, at interaktivitet og indlevelse har en forstærkende effekt på hinanden (Murray, 1997, s. 91).

Ovenstående figur er ligeledes underbyggende argumentation for, hvordan indlevelse kan opfattes ud fra et sansebaseret perspektiv, hvor man kan aflede deraf for særligt spil, skabelsen af en tro på at den fiktive oplevelse man tager del i opleves som værende reel til en vis grad. Indlevelse kan derfor siges ifølge Murray at kunne opstå gennem både engagerende narrativer og interaktion (Murray, 1997). Begreberne som *“immersion”*, følelsen af at være fordybet i en spilverden, og *“agency”*, følelsen af at kunne handle og interagere meningsfuldt både i og med en given digital verden, opfattes for dette projekt som værende essentielle for at lægge grund til engagerende og tilfredsstillende oplevelser med WoW, som et interaktivt digitalt medie. Perspektiverne i (Staats, 2019), (Chen et al., 2024) og særligt (Murray, 1997), har jeg derfor til hensigt at inddrage aktivt som en del af projektets teoretiske ramme med henblik på at undersøge, hvordan narrativet, æstetik og interaktionen med en spilverden såsom WoW understøtter oplevelsen af meningsfuld interaktion.

1.5 Flow

Når det kommer til opfattelsen af den interaktive oplevelse, og særligt i forbindelse med videospil, er det min forudgående erfaring med indlevelse og oplevelsen at blive opslugt af noget, at dette er særligt relaterbart til Csikszentmihalyis arbejde med flow (Csikszentmihalyi, 2008). Dette baserer jeg på mit tidligere arbejde med spildesign og gamification, ud fra et afsluttende eksamensprojekt om playtesting af et specifikt spil til smartphones (Poulsen, 2024). Værket af *Mihaly Csikszentmihalyi*, fremstår centralt for forståelsen af, hvordan mennesker på individuel basis oplever fornemmelsen af det dybe

engagement og fordybelse i særlige aktiviteter. Hertil nævnes videospil i nævneværdig relevans for dette projekt, som forlængelse af udvalgte aktiviteter i værket som *“consistently produce flow - such as sports, games, art and hobbies”* (Csikszentmihalyi, 2008). *Flow* beskriver en tilstand, hvor individet er opslugt af en aktivitet, hvor man oplever en balance mellem de udfordringer man bliver stillet i relation til de færdigheder man besidder, hvor fornemmelsen af tid eksempelvis kan lade timer føles som minutter (Csikszentmihalyi, 2008). Der argumenteres for, at flow er kendetegnet ved en følelse af kontrol, en klarhed i mål og feedback samt en dybere belagt indre motivation. Teorien har dog samtidigt opfattet praktiske implikationer for særligt spildesign, da den poserer sig selv som at have en forståelse af, hvad der gør en interaktiv oplevelse engagerende og meningsfuld. I den forbindelse ønskede jeg at undersøge det nærmere ud fra konteksten af videospil med (Michailidis et al., 2018). Artiklens forfattere undersøger heri flow i konteksten af videospil, og problematiserer forholdet mellem flow og indlevelse *“immersion”*, med interaktion ophøjet til at være et aktuelt nøglekomponent specifikt for spil (Michailidis et al., 2018). Der argumenteres for, at der mangler direkte empiriske beviser for, at bestemte former for spildesign kan være bedre til at fremkalde et flow-stadie frem for indlevelse eller omvendt. Forståelsen af flow som psykologisk begreb er brugbart for dette projekt, for at underbygge erkendelsen af, hvorfor man som spiller engagerer sig i bestemte spilrelaterede aktiviteter, hvordan man oplever dem, og hvordan disse oplevelser kan have positive/negative konsekvenser for oplevelsen af et spil som WoW.

1.6 Mål og processer

Når det kommer til at forstå spils fulde omfang ift. at vedholde spillere, dets formåen med hensyn til, at skabe engagement og motivation både med hensyn til en kombination af narrativ, flow og interaktivitet, har jeg forsøgt at forstå disse yderligere set ud fra Michael Apter's *Reversal Theory* (Apter, 1989). *Reversal Theory* udgør en væsentlig ramme for forståelsen af den dynamiske vekselvirkning mellem mål og processer i oplevelsen af spil, hvilket betragtes som værende centralt med WoW som dette projekts aktuelle problemområde. Apter beskriver den menneskelige motivation som værende en dynamisk og vekslende bi-stabilitet mellem metamotivationelle *“stadier”*. Udgangspunktet om at den

menneskelige motivation og modtagelighed er præget af disse stadier, giver anledning ud fra det teoretiske udgangspunkt i (Apter, 1989) til eksempelvis at kunne forstå engagement for (narrative) spiloplevelser. I konteksten af WoW, er denne teoretiske tilgang relevant, da den aktuelle version af spillet kan siges at operere ud fra en "sæsonbaseret" struktur, hvor spillere som oftest vil navigere mellem langsigtede mål og midlertidigt engagement i historiefortællingen og spilmekanikker. Målttede aspekter af WoW kan dermed siges at manifestere sig gennem aktiviteter såsom karakterbaseret progression, hvilket tager dets form via deltagelse i dele af spillets indhold med særlige belønningsstrukturer. De procesorienterede aspekter derimod, kan siges at tydeliggøres med de sociale interaktioner, udforskning af spilverdenen og fordybelse i spillets historie. Apters perspektiv kan således bidrage til en forståelse af, hvordan man som spiller skifter mellem disse tilstande afhængigt af konteksten og personlig præference. Med det formål at nuancere min anvendelse af Micael Apters *Reversal Theory*, har jeg inddraget Richard Bartles spillertypologi (Bartle, 1996) som et supplerende perspektiv. Bartles klassificering af spillertyper ud fra deres primære motivationsfaktorer og præferencer for spillemæssigt indhold gør det muligt at se Apters teorier i en mere spilnær kontekst, hvor vekselvirkningen mellem motivation og engagement kan anskues ud fra en eller flere specifikke spillerprofiler.

Apters teori underbygget med Bartle anses derfor som værende et essentielt perspektiv for dette projekt, da sammensætningen kan medvirke til at forklare, hvordan man kan opleve at blive engageret i et spil som WoW, hvor både strukturerede mål og plads til fordybelse eksisterer i samspil med hinanden. (Apter, 1989) betragtes for dette projekt som et essentielt komponent for forståelsen af engagementet i WoW, og ligeledes hvordan skift mellem den mål- og procesorienterede tilstand kan have indflydelse på indlevelsen og oplevelsen af meningsfuld interaktivitet med spillets verden og narrativ. Bartles typologi (Bartle, 1996) fungerer samtidig som en brugbar operationalisering af *Reversal Theory* (Apter, 1989), idet den tilbyder en praksisnær forståelse af den dynamiske vekselvirkning mellem de metamotivationelle stadier, som teorien beskriver.

Opsamling

På baggrund af den gennemførte litteratursøgning og litteraturreview, har perspektivet for den initierende problemformulering ændret sig på baggrund af identificerede omstændigheder for de aspekter der sættes i fokus, og ønskes undersøgt med udspring i en undren samt fascinationen af historien og de fortællinger man får lov til at opleve i WoW, med udgangspunkt i *The War Within*. Med det sagt kan det stadig ud fra et principielt standpunkt være nok i sig selv, at have fokus rettet imod historien som én samlet enhed. For at kunne indbefatte de mange aspekter af den interaktive oplevelse af også at spille WoW, er det ikke nok bare at fokusere på historiefortællingen som en afskåret enhed fra det samlede værk. De interaktive elementer, såvel som æstetik, opfattes her efterfølgende som værende af betydning for den samlede oplevelse, når man har med videospil at gøre som problemområde. Projektet må derfor grundet den interaktive natur associeret med videospils-genren, ikke blot reduceres til blot at indbefatte, men må ligeledes udforske samt undersøge de narratologiske virkemidler for *Undermine(D)* indholdsopdateringen i *The War Within*, og hvordan disse påvirker navigation af spillets verden. Endvidere betragtes det som essentielt at indbefatte, hvordan æstetik og interaktive elementer er med til at understøtte fordybelse for spiluniverset og for den specifikt udvalgte spilopdatering.

Litteraturreviewet har derfor i sit omfang så vidt muligt, søgt at indbefatte disse perspektiver, som en del af det sammenlagte arbejde med fremskaffelsen af adækvat kildemateriale. Med udgangspunkt i tematisk nærliggende materiale med (Nielsen et al., 2024) og udforskningen af dets relaterede litterære indhold, udvælges autoetnografi som metodevalg. Valget kommer blandt andet grundet en mangel på anvendelsen deraf for forskning i videospil, samt motivation for, at tilvejebringe nye perspektiver og analytiske indsigter ud fra dette projekts problemområde. Dette leder endvidere til udformningen af den endelige problemformulering, med det formål at afspejle de tilvejebragte perspektiver fra det udførte litteraturreview med intentionen om inkluderingen af de essentielle, relaterede tilvejebragte perspektiver.

Endelig problemformulering

Hvordan bidrager narrativet i den aktuelle udvidelse World of Warcraft: The War Within, særligt med fokus på indholdsopdateringen Undermine(D), til en spillers oplevelse af indlevelse og meningsfuld interaktion med spillets verden? Hvilke narratologiske elementer anvendes for at skabe en sammenhængende fortælling, og hvordan former disse spillerens navigation? Samt, hvordan understøtter spillets interaktive elementer og æstetiske virkemidler oplevelsen af meningsfuld interaktion?

2 Videnskabsteoretisk grundlag

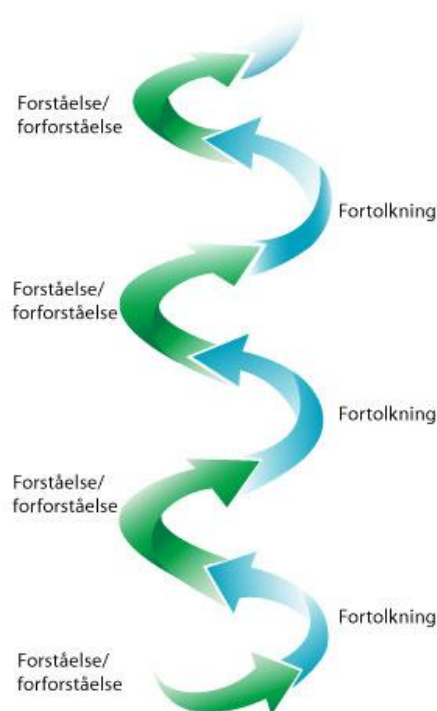
Med afsæt i projektets afgrænsede problemområde har dette kapitel til formål at forankre undersøgelsen videnskabsteoretisk. For at sikre en forskningsbaseret tilgang begrundes valget af to videnskabsteoretiske perspektiver, der danner rammen for både en kontekstuel forståelse af problemfeltet og det erkendelsesmæssige grundlag for arbejdet med problemformuleringen. Projektet tager derfor udgangspunkt i den humanistisk orienterede videnskabsteori, med særligt fokus på fænomenologi og hermeneutik ud fra (Køppe & Collin, 2014).

Fænomenologien særligt ud fra berøringen af dette i (Køppe & Collin, 2014, s. 207), anser jeg både som et begreb og en tilgang, der søger at forstå menneskets oplevelse af verden.

Centralt for at anskue fænomenologi således er intentionen om, ikke forkastelsen, men at man foretrækker at tilsidesætte subjektets potentielle besiddelse af forforståelse og i stedet undersøge fænomenerne, som de umiddelbart fremtræder (Køppe & Collin, 2014). Med udgangspunktet for dette projekt om den subjektivt vinklede tilgang til forskning og opnåelse af viden deraf, betragtes fænomenologien som relevant for dette projekt. Denne opfattelse udmunder i orienteringen hen mod den aktuelle subjektive oplevelse af, at interagere med en spilverden, og hvordan oplevelsen heraf formes af forskellige virkemidler. Ved at tage udgangspunkt i mine egne oplevelser som spiller er hensigten, at jeg kan lægge grund til en undersøgelse af, hvordan meningsfuld interaktion, engagement og indlevelse opstår i mødet med den aktuelle samt kontekstuelle oplevelse af WoW som et digitalt medie.

I forlængelse af den fænomenologiske tilgang, vil projektets erkendelsesmæssige udgangspunkt orientere sig om hermeneutik (Køppe & Collin, 2014, kap. 6), hvor jeg dertil finder perspektivet for den hermeneutiske spiral relevant for, hvordan ny indsigt opstår gennem den fortløbende vekselvirkning mellem helhedsforståelse og refleksion. I henhold til projektets problemområde, er det væsentligt at være bevidst om den forforståelse, jeg som spiller bringer med mig ind i oplevelsen af en ny indholdsopdatering i WoW. Forforståelsen er i sig selv uundgåelig, men kan ikke stå i vejen for erkendelsen af det nye, der træder frem i

mødet med en aktuel indholdsopdatering. Derfor søger jeg bevidst at distancere mig fra mine tidligere erfaringer med spillet og dets univers, ikke som en benægtelse af min egen baggrund som spiller, men som en metodisk bestræbelse på at lade den nye oplevelse træde frem i sin egen ret. Den hermeneutiske spiral muliggør her en erkendelse, der netop formes i spændingsfeltet mellem det velkendte og det nyligt fremtrædende. Opfattelsen er dermed også, at det er gennem denne bevægelse mellem tidligere forståelser og den umiddelbare erfaring med spillets indhold for den aktuelle indholdsopdatering, at ny viden og indsigt kan formes.



Figur 6: Den hermeneutiske spiral, som set i (Ebdrup, 2012).

Koblingen mellem fænomenologi og hermeneutik danner derfor grundlaget for den videnskabsteoretiske forståelsesramme, hvor det netop er samspillet mellem oplevelsen af WoW som fænomen og fortolkningen heraf, som søges udfoldet. Med projektets hensigt for anvendelsen af den autoetnografiske tilgang, hvor egne erfaringer som spiller inddrages aktivt i den senere analyse, bliver det muligt at undersøge, hvordan mening skabes i interaktionen med det aktuelle indhold i WoW. Her fungerer fænomenologien som ramme for at beskrive og indkredse selve oplevelsens struktur, mens hermeneutikken giver grundlag for at fortolke mine oplevelser.

3 Begrebsafklaring

For dette projekt, finder jeg det nødvendigt at redegøre for en række begreber der gør sig centrale for mit arbejde med mit problemområde for *World of Warcraft*, og som ligeså vil blive relevante undervejs for selve arbejdet med analysen og interaktionen med den aktuelle spiludvidelse for *World of Warcraft: The War Within*, med indholdsopdateringen *Undermine(D)*. Kapitlet vil etablere begrebsafklaringen ud fra en hierarkisk struktur, hvor overordnede begreber introduceres først for dernæst gradvist, at lede over i relaterede, mere specifikke begreber. Beskrivelserne udarbejdet heraf vil trække på mit eget personlige erfaringsgrundlag, såvel som eksterne relaterede informationskilder fra Wowhead, som behandler officielt materiale eller information fra WoW og dets officielle forummer.

3.1 Spiludvidelser

“*Expansions*” eller spiludvidelser, som det er blevet nævnt og ligeledes grebet an i projektets indledning, fremstår essentielt som værende det første at redegøre for. Spiludvidelser kan basalt set forklares som værende en omfattende softwareopdatering, der tilføjer yderligere omfangsrigt indhold til basis-spillet for *World of Warcraft* fra 2004. Typiske kendetegn ved spiludvidelser inkluderer nye historieforløb, adgang til nye kontinenter i spilverdenen, nye spilbare racer, nye *instances* såsom *dungeons* og *raids* samt opdateringer til indbyggede spilsystemer. Markeringen for udgivelsen af en ny spiludvidelse medfører samtidigt rent historisk set, afrundingen på den forhenværende udgivelses indhold, tematikker og historie, hvoraf starten på noget nyt kan begynde. Spiludvidelser tilføjer som oftest tilmed en række nye funktioner og indhold for spillerne at engagere sig i, som man kan udforske i grupper eller alene. Ved udgivelsen af en spiludvidelse, får man som spiller dog ikke adgang til det fulde omfang af dens indhold. Udvidelserne er i sig selv opdelt i segmenter, hvor spillerne gradvist får lov at opleve mere af dens indhold gennem planlagte opdateringer. Disse kaldes for henholdsvis “*Minor Patches*” og “*Major Patches*”, såkaldte mindre og større indholdsopdateringer. For dette projekt vil der ikke blive redegjort for de mindre opdateringer, da disse ikke er indbefattet i projektets problemområde.

3.2 Major patches / Større indholdsopdateringer

Wow har haft indholdsopdateringer siden den første originale spiludvidelse *The Burning Crusade* (2007), hvoraf disse har fungeret som videreudbygning af det etablerede udgangspunkt. De større indholdsopdateringer har til formål at videreføre og uddybe narrativet inden for rammerne af den aktuelle spiludvidelse og sikre, at historien ikke forbliver statisk. I praksis betyder dette, at et nyt kapitel for det overhængende narrativ bliver introduceret i sammenhæng med nyt centralt spilindhold. Dette indbefatter nye zoner, *dungeons* og *raids*, *factions* for spilleren at stifte bekendtskab med samt justeringer og udvidelser af både nye og eksisterende spilsystemer. Siden *Dragonflight* (2022) har spillets udviklere givet spillerne et *content roadmap*, der tilkendegiver nyt indhold for både de større og mindre opdateringer. Det aktuelle *roadmap* for *The War Within*, som det blev tilkendegivet ved *Warcraft 30th Anniversary Direct* (Blizzard Entertainment, 2024) kan ses på nedenstående figur.



Figur 7: Content Roadmap for The War Within (Blizzard Entertainment, 2024).

Undermine(D) i relation til projektets problemområde, er en sådan opdatering, idet den

markerer første skridt i den indholdsmæssige og fortællemæssige progression af *The War Within* spiludvidelsen. Her fungerer opdateringen som et bindeled mellem udvidelsens etablerede narrativ og det som er hensigten at skulle etableres på sigt. Ved at bygge videre på historiefortællingen med tilføjelsen af nyt spilindhold og visuelle miljøer, bidrager opdateringerne ikke blot med variation til spillets *gameplay*, men understøtter ligeledes oplevelsen af, at spilverdenen er i forandring. En central måde, hvorpå opdateringerne formidler deres narrative- og spilbaserede indhold, er gennem opbygningen af og spillernes interaktion med *quests*. Forinden finder jeg det derfor nødvendigt at forklare *quests*, men sat i den nødvendige kontekst af begrebet *campaigns*.

3.3 Campaigns

En *campaign* i WoW og ligeledes for *The War Within*, er en overordnet segmenteret fortællestruktur, der guider spilleren gennem en kortere eller længere række sammenhængende opgaver og forskelligt indhold relateret til en given spiludvidelse. *Campaigns* fungerer som den primære ramme for medieringen af nyt narrativt indhold og er typisk opdelt i kapitler, der gradvist låses op i takt med at spilleren gør fremskridt og løbende tager imod specifikke opgaver fra spillets aktuelle *NPC'er* (Non-player characters).



Figur 8: Oversigt over den indledende campaigns kapitelstruktur for *The War Within*.

Gennem *campaignen* ledes spilleren gennem nye zoner og områder, hvor de bliver introduceret til centrale karakterer og fortællingens gældende hovedkonflikt(er).

Campaignen består ofte af en række *quests*, som i sammenhæng former en narrativ tråd og samtidig giver spilleren belønninger undervejs. *Campaigns* er designet til at skabe den røde tråd for oplevelsen med spillet og agerer som en klar og tydelig rute man kan tage for at komme igennem spillets fortælling(er). Selvom spilleren dog frit kan vælge at udforske verden på egen hånd undervejs, tilbyder en *campaign* ligeså tydelig progression og kontinuerlige belønninger, med hensigten om at fastholde retning og engagement. I nyere versioner af spillet er *campaigns* ofte gjort mere fleksible, så de passer til forskellige spillertyper, og kan ofte gennemføres i spillernes eget tempo.

3.3.1 Quests

Quests er for WoW det man vil kunne tage i betragtning som værende blandt de mest primære processuelle former for progressering af spillerens karakter samt en indgangsvinkel for interaktionen med spillets indhold og spilleverdenen på en måde der opfattes reel.

Quests kan komme i forskellige afskygninger, hvoraf blandt de mest aktuelle er *World Quests*, der blev introduceret tilbage i spiludvidelsen *Legion* (2016). Ofte vil der være overleverede instrukser med indtalte stemmer for NPC'er, hvilket bliver afspillet i et lille allokeret vindue når spilleren nærmer sig et *world quest*.



Figur 9: Et World Quest i WoW The War Within.

World Quests kan findes som markeringer på spillerens kort forskellige steder i den åbne spilverden, og har ikke nogen direkte kobling til historien, men er stadig det indhold man som spiller ofte vil interagere med grundet de belønninger man opnår derved.

Belønningsstrukturerne i quests er opbygget, så der hele tiden er tydelige incitamenter for spilleren til at fortsætte. Mange quests belønner desuden med genstande, der kan være direkte anvendelige for spillerkarakterens videre progression, hvilket skaber en naturlig kobling mellem spillerens handlinger og følelsen af fremskridt.



Figur 10: NPC, quest symbol og opgavebeskrivelse som følger med ved accept af et campaign quest i *The War Within*.

Quests kan ligeledes både være dele af en større kronologisk sammensætning af quests for mere omfattende narrativer kaldet for *questlines*, og agerer samtidigt som den primære drivkraft for at lade fortællingen skride fremad og skaber grund for den videre interaktion med spillet i perioden efter man som spiller har færdiggjort én eller flere sekvenser. Der er dog mekanismer og designprincipper, der kan gøre det til en udfordring for spilleren at gøre fremskridt og sågar afskære muligheden fra at spille igennem sekvenser for hurtigt. Dette begreb i relation til WoW er populært sagt kaldet for *timegating*.

3.4 Timegating

Timegating kan forklares som værende et designprincip i WoW, hvor dele af spillets indhold kun bliver tilgængelige efter en bestemt mængde tid har passeret, typisk forekommende i en fastlagt ugentlig rytme. Ligeså vil nogle spillere opfatte eksempelvis indholdsopdateringer som en form for *timegating*, da disse essentielt set har en fler-månedlig forekomst. Dette anses dog ikke som værende af yderligere relevans for redegørelsen fortsat.

WoW har indhold man i visse henseender kun kan få en belønning fra én gang, hvorefter man er nødsaget til at vente til forekomsten af *the weekly reset*. Man skal som spiller derfor vente op til en hel uge, før man igen kan få belønninger fra det indhold, man ønsker at interagere med. Ligeledes kan *timegating* som tidligere nævnt skabe ventetid undervejs for spilleren, der ønsker at kunne færdiggøre et historieforløb. Dette kan eksempelvis betyde, at udvalgte *quests* eller kapitler i en *campaign* først kan tilgås, efter der er gået en bestemt mængde tid, uanset hvor langt spilleren ellers kan være nået i sin progression. Formålet med *timegating* er at styre tempoet og spillerens adgang til det nye indhold og sikre en mere jævn fordeling af interaktion med forskellige former for indhold. Ved at implementere *timegating* undgår spillets udviklere, at spillere spiller igennem alt nyt indhold på én gang, og giver samtidig spillerbasen en mere ensartet oplevelse. For spillere som ønsker kontinuerlig adgang til nyt indhold, kan *timegating* dog ligeså opleves som værende en barriere, mens det for andre bidrager til den mere overskuelige spilrytme der ikke dikteres af de mest dedikerede eller mest aktive spillere.

3.5 Instances

I forlængelse af *timegating* er *instances*. *Instances* kan med udgivelsen af *delves* med *The War Within* spiludvidelsen, opdeles i tre forskellige kategorier, der samtidigt introducerer et perspektiv for den stigende involvering af andre spillere for både at kunne tilgå samt engagere sig i indholdet. Når indhold i WoW betragtes som en *instance*, er det fordi selve indholdet befinder sig afsides den åbne spilverden, typisk markeret med en *instance portal* af varierende visuel form alt efter typen af det instantierede indhold. Portalerne kan lokaliseres i spilverdenen såvel som på spillerens kort som illustreret på nedenstående figur.



Figur 11: (Fra øverst til venstre mod højre) Portaler for dungeons, delves og raids samt de korresponderende markeringer på spillerens kort.

3.5.2 Delves

Delves er som nævnt den nyeste form for *instances* for *The War Within*, der tilbyder relativt korte spiloplevelser, der kan gennemføres selvstændigt eller i mindre grupper af fem spillere. *Delves* har til hensigt at fungere som kompakte lineære oplevelser, hvor spilleren udforsker et afgrænset område, gennemfører en serie af opgaver og modtager en belønning ved afslutningen.



Figur 12: Interface forinden starten af en Delve, med udlægningen af belønninger og sværhedsgraden øverst.

Delves er designet til at være tilgængelige og fleksible, hvilket gør dem appellerende for spillere, der ønsker indhold af lavere tidskrævende karakter end traditionelle *dungeons* eller *raids* (Wowhead, 2025). Indholdet i en *delve* består typisk af kamp mod fjender, interaktion med specifikke objekter rundt omkring ens omgivelser, samt målrettede udfordringer, der kan tilpasses af spilleren ud fra deres ønske om at spille på en særlig sværhedsgrad. *Delves* kan ligeledes fra dag til dag ændre sin gældende målsætning for gennemførelsen af *Delven*, hvilket fører til mindre gentaget spilindhold og mere variation for *gameplay*. Undervejs ledsages spilleren ofte af en *NPC*, der både agerer som en hjælper i kamp, giver information om spilmekanikker eller giver narrativ kontekst til, hvorfor man er i en given *Delve*. Ved gennemførelse belønnes spilleren med genstande af forskellig natur, guld mm. hvilket samtidig inkluderer *Delves* som en del af de primære belønningssystemer i WoW sideløbende med *dungeons* og *raids*. Hvis en *delve* har en baggrund der lyser op, som kan ses på figur 11 øverst til højre, betyder dette at den i dag er *bountiful* og tilbyder ekstra belønninger ved dens gennemførelse.

3.5.3 Dungeons

Dungeons i WoW er ligeså instantierede områder designet til grupper af fem spillere, der samarbejder om at besejre fjender og bosser i et struktureret forløb af varierende lineær karakter. *Dungeons* indeholder samtidigt en række udfordringer typisk baseret omkring udformningen samt eksekveringen af en kampstrategi, hvor spillerne skal anvende deres karakterers evner i samspil for at overvinde udvalgte forhindringer. Hver dungeon er begrænset i omfang både i henhold til tid samt geografisk layout, og kan som regel gennemføres på mindre end en time. Ligeledes er belønningsstrukturen lig den som gælder for *delves*.



Figur 13: Uddrag fra spillets dungeon journal, med oversigten for Dungeonen: *City of Threads* fra *The War Within*.

Dungeons findes dog i flere sværhedsgrader, hvor særligt *Mythic+* variationen tilføjer tidsbegrænsning og ekstra spilmekanikker for at øge henholdsvis niveauet spilleren udfordres på og variationen af at spille den pågældende *dungeon*. *Dungeons* spiller dermed en central rolle i spillets belønningsstruktur, og fungerer som en essentiel kilde til opgradering af spillerkarakterens udstyr og færdigheder.

3.5.4 Raids

Raids er større og mere komplekse *instances* end *dungeons* og vil som oftest kræve mellem mindst ti, og maksimalt tredive spillere, afhængigt af sværhedsgrad samt skaleringen af *raidets* indhold og bosser. I *raids* konfronteres spillerne med en længere række bosser, typisk mellem otte og ti, som hver især stiller forhøjede krav til spillernes evne til koordinering, have et fælles strategisk udgangspunkt samt forstå de gældende spillemekanikker for en boss og eksekveringen deraf.



Figur 14: En oversigt for raidet: Nerub-ar Palace, fra *The War Within*.

Raids vil som oftest være knyttet til spillets overordnede narrativ og markerer centrale begivenheder for historien, man kun kan opleve ved at være til stede og tage del i et *raid* sammen med en større gruppe af spillere. Belønningen for at gennemføre raids er opfattet som værende blandt spillets mest eftertragtede, såsom sjældent udstyr, samleobjekter såsom *mounts* og titler. *Raids* er ligesom *dungeons* opdelt i forskellige sværhedsgrader, som varierer fra at være lettere tilgængelige, til versioner der kræver markant mere organiserede grupper med en høj grad af samarbejde. Rent indholdsmæssigt er *raids* designet for at

engagere spillerbasen over længere tid, og spiller ofte en rolle for den afrundende del af en aktuel *campaign* eller spiludvidelse.

3.6 Cinematics

Cinematics i WoW er filmiske sekvenser, der bruges til at understøtte spillets overordnede fortælling og fremhæve de vigtigste begivenheder for spiluniverset, både forinden specifikke udgivelser såvel som tilstykker til det aktive *gameplay*. *Cinematics* anvendes både i forbindelse med introduktionen af nye spiludvidelser, for centrale narrative vendepunkter for spillets *campaigns* og som afslutningen på særligt betydningsfulde *questlines* og *raids*. *Cinematics* adskiller sig fra den almindelige spilgrafik ved ofte at være mere visuelt detaljerede, hvilket giver bedre mulighed for iscenesættelsen samt fremhævelsen af de mere dramatiske og stemningsfulde øjeblikke i spillets historie.



Figur 15: Udklip fra en in-game-cinematic med titlen: *Confronting Xal'atath, fra The War Within* (Wowhead, 2024).

Sekvenserne kan derfor siges, at fungere som et redskab, der skaber tilstedeværelse samt dybde og kontekst for udvalgte karakterer og spillets univers. På trods af, at de ikke

indebærer nogen form for spillerorienteret interaktion, er de en integreret del af spiloplevelsen og bidrager til en udbredt forståelse af den overordnede historie. *Cinematics* kan siges, at markere et højdepunkt for eksempelvis en *campaign*, da de ofte markerer overgangen mellem centrale faser for narrativet eller begyndelsen / afslutningen deraf. Cinematics er en central del af spillets formidlingsevne og anvendes til at styrke indlevelsen i universet, samtidig med at de bidrager til en mere filmisk og sekventiel oplevelse af spilindholdet og historiefortællingen.

Med kapitlet for begrebsafklaring afsluttet, hvoraf de mest essentielle begreber for WoW i relation til projektets problemområde er blevet afdækket, kan analysen påbegyndes med udgangspunkt i forståelsen heraf.

Opsamling

I dette kapitel er der blevet redegjort for en række centrale begreber, der er nødvendige for at forstå den kontekst og det spilindhold, som projektet tager udgangspunkt i samt har til hensigt at behandle for det analytiske arbejde. Gennem en forsøgt hierarkisk gennemgang af forståelsen af begreber som spiludvidelser, *campaigns*, *quests*, *timegating*, *instances*, og *cinematics* er der blevet udarbejdet et afklarende grundlag for, hvordan WoW strukturerer både progression og fortælling. Disse begreber udgør ikke blot spiltekniske funktioner, men repræsenterer centrale mekanismer for spillerens oplevelse og for den måde, spillet kommunikerer mening og engagement. Denne begrebslige ramme, der her er etableret, danner således et nødvendigt udgangspunkt for forståelsen af de efterfølgende dele af projektet.

4 Metodisk fremgangsmåde

Jævnfør litteraturreviewet, vil jeg for dette kapitel uddybe mit valg af fremgangsmåde med udgangspunkt i den autoetnografiske metode. Kapitlets struktur indebærer, at der foretages en uddybende redegørelse af autoetnografi og anvendelsen af dens individuelt orienterede form.

4.1 Autoetnografi

Autoetnografi som kvalitativ forskningstilgang, sætter forskeren selv i centrum for den pågældende forskning eller undersøgelse, hvor man tager udgangspunkt i sit eget personlige erfarings- samt erindringsgrundlag (Chang, 2016). Dette kan betragtes som én af styrkerne ved autoetnografi, da det medfører en større grad af refleksion med det aktuelle emne forskningen handler om, og giver samtidigt anledning til et alternativt afsenderforhold. Autoetnografi kan endvidere forklares som, at adskille sig fra personlig erindringsskrivning ud fra ambitionen om at forholde sig mere analytisk til et bestemt område eller objekt. Det er således derfor ikke tilstrækkeligt at nøjes med subjektivt forankrede beskrivelser af personlige oplevelser, da data bør fortolkes ud fra det aktuelle formål med undersøgelsen og gøres anvendelige samt relevante for andre at orientere sig i (Chang, 2016). Ligeledes bør man ved anvendelse af autoetnografi være opmærksom på, hvem eller hvad man eventuelt påvirker alt efter forskningens natur og det man har valgt at undersøge. Hvem man er som person, påvirker helt uundgåeligt opfattelsen af alt det man vælger at observere såvel som interagere med, og giver anledning til at et miljø ligeså kan komme med reaktioner deraf i henhold til særligt studier der har med sociale interaktioner at gøre.

Forfatterne for (Nielsen et al., 2024) opfatter sig selv som værende en del af en kulturel gruppe. Ligeledes opfatter jeg mig selv som en afskåret del af samme kulturelle gruppe, adskilt af spilversioner, baseret ud fra min aktive involvering med *World of Warcraft* både som spiller samt i andre sociale spilrelaterede sammenhænge. Min egen erfaring med spillet og de faser, perioder hvor jeg har spillet og især nu hvor jeg fortsat spiller aktivt, vil derfor

forventeligt komme til at have indflydelse på forventninger og oplevelsen med nyt spilindhold. Med det sagt, er det essentielt for autoetnografi, at troværdigheden i det jeg har til hensigt at berette om ikke handler om, at være objektiv og holde afstand. I stedet handler det om, hvorvidt modtageren kan genkende noget i det, man fortæller, og om det skaber en form for ræsonnement. I stedet for at måle gyldigheden af ens undersøgelse ud fra om den kan generaliseres, peger (Ellis et al., 2011) på, at det i stedet er læserens egne erfaringer og spejling i forskerens fortælling, der giver arbejdet værdi. Centralt for dette projekt, handler det derfor om at give en dybdegående og ærlig beskrivelse af den oplevelse, jeg har med den aktuelle version af WoW, som kan skabe ræsonnement hos modtageren. Ved at fokusere på mine personlige erfaringer og refleksioner kan jeg belyse det kulturelle fænomen for min oplevelse med indholdsopdateringer til WoW, som læserne kan relatere til eller lære af. Dette skaber en form for generaliserbarhed, der er baseret på modtagerens evne til at finde mening og relevans i min autoetnografiske forskning.

4.2 Individuel autoetnografi

For dette projekt har jeg derfor til hensigt med baggrund i ovenstående, at anvende individuel autoetnografi, hvilket indbefatter, at jeg som forsker arbejder alene uden aktiv involvering eller samarbejder med hverken indhentede deltagere eller andre forskere. Den individuelle autoetnografiske tilgang beskrives i (Chang, 2016), som at kræve en høj grad af refleksivitet, hvor jeg som forsker kontinuerligt forholder mig til min egen rolle, følelser samt fortolkninger. Denne refleksivitet bliver derved ikke blot en personligt orienteret praksis, men en analytisk strategi, der ligeledes har til hensigt at anerkende indflydelsen af det personlige bias. For individuel autoetnografi bliver min egen rolle og vinkling derfor særligt tydelig, hvilket stiller krav til både troværdighed, eftertanke og viljen til at undersøge sig selv i mødet med det, man studerer. Gennem netop denne form for selvrefleksion, kan der skabes forbindelser mellem det personlige og det kulturelle. Lignende overvejelser for dette forhold kan anskues ud fra (Skjøttgaard, 2014), der ligeledes påpeger dette som kritikpunkt for forfatterens egen anvendelse af den autoetnografiske metode ud fra, at forskningen med udgangspunkt i autoetnografi som konsekvens heraf bliver af overvejende subjektiv karakter. Det kan midlertidigt videre debatteres set ud fra en rent videnskabelig kontekst, hvis man

som forsker ikke anerkender problematikkerne ved manglende tydeliggørelse for adskillelsen mellem forsker og subjekt (Chang, 2016). Ser man midlertidigt igen ud fra et perspektiv bragt frem i (Nielsen et al., 2024) med henvisning til (Kout, 2019), anvender forfatterne Kouts autoetnografiske tilgang som argumentation for, hvordan personlige spiloplevelser kan afdække og udforske underliggende kulturelle normer og praksisser. Det er her samtidigt vigtigt at understrege, at forfatterne ikke kritiserer Kouts metode, men anvender den som et argument for værdien af autoetnografi inden for spilforskning, hvilket Kout ligeledes giver udtryk for i sit metodeafsnit (Kout, 2019, s. 61-90). Heri beskriver Kout, hvordan han i sin søgen efter litteratur ikke fandt andet etnografisk forskningsarbejde, hvor forfatterne havde haft fokus på deres egen personlige oplevelse, men snarere valgte at tage udgangspunkt i andre spillere eller fællesskaber. Dette gør sig ligeledes gældende for dette projekts hermeneutisk orienterede videnskabsteoretiske tilgang, hvor dannelsen af viden har til hensigt at ske gennem fortolkning og forståelse. Herigennem bliver mine egne erfaringer som subjekt for min forskning ikke blot data, men en meningsskabende instans, der løbende udvikler sig i henhold til min analytisk orienterede udforskning af projektets problemområde.

Det som skaber værdi for autoetnografi som metode, er hermed ikke tilblivelsen af de universelle videnskabeligt forankrede konklusioner, men min evne til at belyse og nuancere kulturelle fænomener gennem det personlige og fattede blik. Autoetnografi forholder sig åbent til subjektivitet og bias, ikke anskuet som værende en åbenlys tilføjelse af fejlkilder, men som en del af en videnskabelig erkendelsesproces. Mit valg af metode relaterer sig derfor ligeledes til konceptet for introspektion (Ellis, 1991), hvor argumentationen består i, at man er nødt til at forstå kompleksiteten af oplevelsen af ens følelser for en aktivitet man har involveret sig selv i. Jeg søger derfor med autoetnografi, at retrospektivt reflektere over min egen deltagelse, engagement og oplevelse med WoW, ud fra en bevidst og metodisk proces, hvor mine data kontinuerligt bliver genstand for kritisk selvindsigt. Ved at indtage en position, hvor jeg både undersøger mig selv som spiller og spillet selv, forholder jeg mig aktivt til den dobbelte rolle som autoetnograf og forsker. Dette muliggør en form for forskningsmæssig transparens, hvor min position og subjektivitet gøres eksplicit, hvoraf det dermed bliver en del af den analytiske værdi frem for et brud på objektivitet over for modtageren. Dette vil blive uddybet i underkapitel 4.3.2.

4.3 Dataindsamling

Introspektion spiller en væsentlig rolle i individuel autoetnografi ved at facilitere dybere selvrefleksion og øge forståelsen af personlige oplevelser. I forbindelse med autoetnografisk forskning gives der mulighed for kritisk at engagere sig i egne fortællinger og derved afdække kompleksiteten af forskellige kontekster. Denne agerende refleksive proces er afgørende for at udvikle en nuanceret forståelse af de forskelligartede implikationer af mit arbejde. Dette indebærer at dokumentere mine tanker, følelser og fysiologiske reaktioner i detaljer, imens jeg oplever dem, eller umiddelbart efterfølgende. Indsamlingen af dette materiale i henhold til individuel autoetnografi kan tage varierende form, hvoraf de relevante former i henhold til dette projekt og individuel autoetnografi vil blive redegjort for med udgangspunkt i (Chang, 2016, kapitel 6 & 7).

4.3.1 Erindringer

Erindringer kan betragtes som værende den mest essentielle kilde til data i autoetnografi, da der tilbydes adgang til tidligere oplevelser, følelser og fortolkninger, som har formet forskerens perspektiv. Disse data er retrospektive og ofte ustrukturerede, men kan systematiseres gennem skriftligt formulerede erindringsøvelse, der formår at give adgang til at man kan skabe en form for rekonstruktion af betydningsfulde hændelsesforløb. Der understreges endvidere i (Chang, 2016), at erindringer ikke bør eller kan betragtes som værende rent objektivt faktuelle, men i stedet skal anses som subjektivt meningsbærende narrativer med særlig relevans, hvorpå man som forsker kan erindre og fortolke på sine egne tidligere erfaringer. Da jeg tidligere har engageret mig i *Undermine(D)* indholdsopdateringen, er det vigtigt at tydeliggøre for analysen, at den ikke udelukkende baserer sig på en første gennemspilning. Jeg har derfor til hensigt at være transparent omkring dette, samt at min forståelse og refleksioner ligeledes trækker på erindringer og erfaringer fra min tidligere gennemspilning. Formen dette vil tage for min analyse vil være en kondenseret autobiografisk tidslinje (Chang, 2016, s. 73), der vil kredse om erindringerne for min første gennemspilning. Heraf vil mit valg for egen personlige skrivestil være en detaljeret genfortællingsform ud fra min oplevelse med indholdsopdateringen, da det at vælge sin

egen skrivestil kan ses som en validering for betydningen af selvet inden for autoetnografi (Chang, 2016, s. 149). Dette forudgående kendskab har jeg ligeledes i sinde at anvende aktivt som en del af mit videre analytiske arbejde for den aktuelle gennemspilning for dette projekt.

4.3.2 Selvobservationsdata

Selvobservationsdata omfatter registrering af forskerens adfærd, tanker, reaktioner og oplevelser for aktuelt gældende / igangværende situationer. Denne type data frembringes gennem feltarbejde, hvor man som forsker deltager i aktiviteter og samtidig observerer og dokumenterer sine egne oplevelser i realtid. Selvobservation adskiller sig ligeledes fra traditionelt opfattet observation ved, at forskeren agerer både som observatør og deltager. Dette data kan have antagelsesvis forhøjet analytisk værdi, da det muliggøres, at fastholde oplevelsens handle-mæssige- samt emotionelle kontekst for det øjeblik det opstår i, for på sigt at danne grund til ny indsigt og viden (Chang, 2016). I konteksten af dette projekt vil selvobservationsdata kredse primært omkring aktiv notering, hvorend dette tillades imens der bliver spillet, for at sikre øjeblikkets relevante indsigter kan blive indfanget rettidigt med henblik på senere selvreflekterende bearbejdning heraf. Dette gør jeg for at opnå et datagrundlag der så vidt muligt tilsidesætter uformel adfærd med risiko for at påvirke mit autoetnografiske arbejde og skabe klar hensigt, samt intentionalitet for gennemspilningen.

4.3.2 Selvreflekterende data, analyse og evaluering

Selvreflekterende data bliver hermed et resultat af forskers bevidste fortolkning og betydningsdannelse af egne oplevelser, holdninger og antagelser. Disse data genereres ofte gennem journalskrivning eller ud fra analytiske notater og udgør et centralt element i den refleksive praksis, karakteristisk for autoetnografi. I (Chang, 2016) fremhæves det ligeledes, at denne form for data tjener som bindeled mellem oplevelse og analyse, der muliggør en bevægelse fra det personlige til det analytiske. Refleksionen skaber derved et grundlag for ny erkendelse, hvor tidligere erfaringer og viden aktualiseres og revurderes i lyset af ny indsigt for mit aktuelle engagement med WoW. I konteksten af dette projekt udgør selvreflekterende data en særligt væsentlig kilde, da der undervejs i dataanalysen løbende

kan opstå nye erkendelser, gennem tilvejebringelsen af relevant kontekst eller opnåelsen af ny introspektiv information for det man har undersøgt og fortsat har til hensigt at undersøge. For dette projekt, har jeg derfor til hensigt undervejs i min undersøgelse, at tage tid til refleksion ved udvalgte punkter undervejs ved overstået *gameplay* og aktivitet med spillet, ved at føre en skriftlig journal, hvori jeg dokumenterer mine subjektivt forankrede oplevelser ligeledes med mine erindringer samt noter for selvobservation. Som det påpeges i (Chang, 2016), udgør selvreflekterende data et væsentligt grundlag for at forbinde det subjektive med det objektive, hvor den løbende skriftlige refleksion ikke blot muliggør en mere bevidst og systematisk tilgang til erfaring, men fungerer samtidig som et analytisk redskab, der understøtter min, og i forlængelse deraf, modtagerens erkendelsesproces. På denne måde fungerer det at føre en journal, ikke blot som dokumentation, men som en aktiv del af processen for opnåelsen af viden, der kendetegner autoetnografiens reflektivt orienterede praksis.

4.3.3 Artefakter / arkiveret materiale

Artefakter refererer til fysiske eller digitale genstande, der dokumenterer, ledsager eller repræsenterer forskerens erfaringer. Dette kan inkludere dagbøger, billeder, video- og lydoptagelser, notater og andet dertil relateret indhold af betydning for en autoetnografisk undersøgelse. Artefakter fungerer i denne henseende, både som supplerende dokumentation og ligeledes som empirisk dokumentation, der har til hensigt at give yderligere indsigt i den aktuelle udførte forskning. Artefakter, ligeledes forstået som en form for arkiveret materiale, kan fungere som forankringspunktet for ens erindring og refleksion, men ligeså som analytiske komponenter for en større sammenhæng, alt afhængigt af deres rolle i konteksten for den forskning man udfører (Chang, 2016). For dette projekt vil indsamlede data blive anvendt i den henseende, at opnå en flerfacetteret forståelse af min egen oplevelse. Udvalgte former for dataindsamlingen giver hermed form til et overblik, der sikrer, at dataindsamlingen for dette projekt ikke blot hænger sig op på udnyttelsen af de spontane eller momentære indtryk, men baserer sig selv på en mere systematisk tilgang for det autoetnografiske orienterede materiales tilvejebringning. Artefakter i dette projekt udgør et vigtigt supplement til de øvrige datatyper og vil primært bestå af en komplet playliste af videomateriale, hvoraf jeg har til hensigt at udvinde screenshots derfra. Dette

materiale er dog ikke blot en form for visuel dokumentation, men fungerer ligeledes som en ressource, der muliggør et retrospektivt blik for min forudgående oplevelse med WoW og *Undermine(D)* indholdsopdateringen. I forlængelse med (Chang, 2016) fungerer sådanne artefakter som en form for støttestruktur, der kan genaktivere min hukommelse, uddybe eventuelle fortolkninger og skabe sammenhæng mellem det oplevede og grundlaget for refleksion. Mine artefakter bidrager således til at nuancere og samle min autoetnografiske analyse ved at fastholde og strukturere indhold, der ellers skulle huskes på ud fra flygtige øjeblikke undervejs for min subjektive oplevelse.

Journalen jeg har til hensigt at tage udgangspunkt i samt anvende aktivt for min analyse, tager form ud fra nedenstående skabelon jeg selv har udformet med den hensigt at kunne indkapsle de udvalgte metodiske dimensioner der er blevet redegjort for i dette kapitel.

Dato for udførelse af 1. spilsession med WoW: 5. maj 2025
Varighed totalt:
<i>Beskrivelserne fundet heri vil ligeledes være underbygget med artefakter / arkiveret materiale. Det vil tydeliggøres når/hvis dette er aktuelt.</i>
[Erindringer] Før spilsession - hvad jeg umiddelbart har af forventninger samt antagelser at give udtryk for forinden jeg begynder min session. Dette vil ligeså basere sig selv på min refleksionsøvelse.
[Selvobservation] Under spilsession - umiddelbare tanker ud fra notetagning undervejs samt lige inden overstået session som opsamling.
[Selvrefleksion] Efter spilsession - hvad der skete, hvad der måske overraskede mig, umiddelbare følelser omkring oplevelsen og hvad det betyder fremad.

Figur 16: Skabelon for føring af feltjournal for min oplevelse med *Undermine(D)* indholdsopdateringen.

Opsamling

I dette kapitel er der redegjort for projektets metodiske ramme med særlig vægt på den individuelle autoetnografiske tilgang. Med afsæt i introspektiv refleksion og subjektivt forankrede data er der opstillet en systematisk tilgang til indsamling og bearbejdning af min oplevelse med WoW og den aktuelle indholdsopdatering *Undermine(D)*. Gennem en forudgående præsentation af erindringer, selvobservation, reflektiv journalføring og anvendelsen af artefakter, er det tilstræbt at etablere en analytisk praksis, hvor både subjektive og analytiske dimensioner tilsammen danner den meningsbærende helhed for indsamling samt behandling af autoetnografisk data. Denne tilgang muliggør en forskningsmæssig transparens, hvor subjektivitet ikke blot anerkendes, men aktivt bidrager til erkendelse og indsigt i oplevelsen af at spille WoW.

5 Teoretisk ramme

Dette kapitel vil fokusere på dannelsen af et adækvat overblik over projektets teoretiske fokuspunkter, der samtidigt har til hensigt at danne en adækvat forankret forståelsesramme for det videre arbejde med min analyse, med udgangspunkt i den foretagede litteratursøgning for projektet og dets etablerede problemområde.

5.1 Narratologi i spil

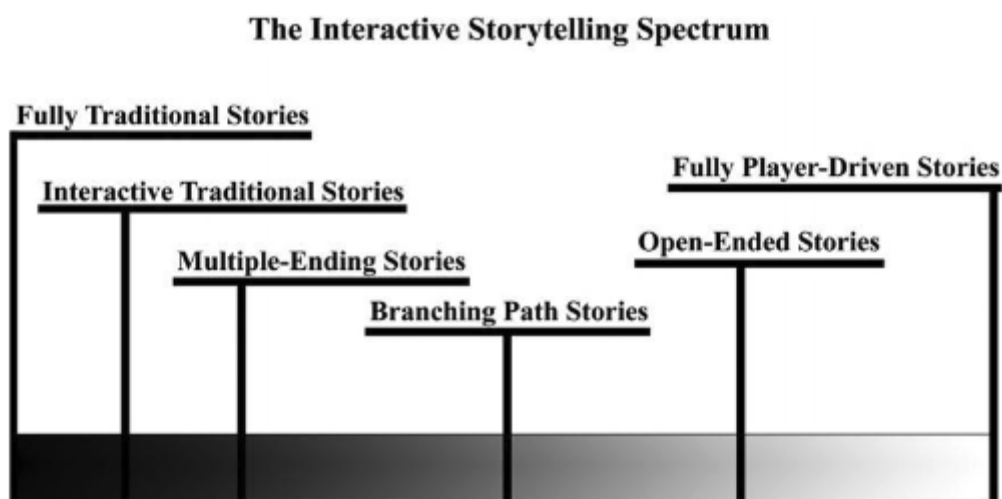
Blandt de grundlæggende designbeslutninger (specifikt *Ethos*) som præger WoW, er det ifølge min opfattelse i henhold til mit problemområde, spillets narrativ og dets konkrete iscenesættelse gennem både spilmekanikker og spilindhold. Narratologi, altså fortællinger og deres strukturer, bliver derfor et centralt perspektiv at have forståelse for, med hensyn til påvirkningen af spillerens engagement og oplevelse af spillet. Ud fra (Bartle, 2003), defineres *Ethos* som en af de fundamentale designbeslutninger, idet det både omfatter den overordnede filosofi og derved også historiefortællingen for eksempelvis en MMORPG som WoW. Ifølge Bartle kan *Ethos* derfor ikke blot reduceres til en samling af regler og mekanikker, men bør betragtes som den grundlæggende vision, der former spillets æstetik, narrativ, spillerinteraktion og sociale dynamikker/aspekter. Med videre udgangspunkt i en pointe af Richard Bartle i et afsnit om *ludology vs narratology* (Bartle, 2015, s. 390) der berører spørgsmålet om, at hvis WoW kan forstås som en variation af eksisterende narrative strukturer, vil der kunne gøres brug af det eksisterende vidensgrundlag for traditionel historiefortælling. Spil som medium tillader en unik mediering af sit ønskede indhold, reflekteret gennem tilføjelsen af spildesign. Fordi narrativet i WoW kan siges at være en variation af kendte fortælleformer, åbner det op for, at man kan placere spillets aktuelle fortælling i eksisterende narratologiske fortællestrukturer. Omvendt, vil WoW ligeledes på andre måder afvige fra de traditionelle fortælleformer, og forventeligt gøre brug af spilmediets unikke affordances, hvilket der ligeledes helt konkret vil blive påvist i min gennemspilning af det særligt udvalgte indhold samt reflekteret over. For at underbygge punkterne for min analyse, perspektiverer jeg derfor til værkerne af (Roberts, 2017) og

(Skolnick, 2014) fra mit litteraturreview.

Jeg vil involvere disse perspektiver for min analyse af *Undermine(D)* indholdsopdateringen med henblik på, hvorvidt historiefortællingen bygger på en etableret fortællestruktur og eventuelt bryder op med narrative konventioner med dets spildesign og *Ethos*.

5.2 Interaktiv historiefortælling

I forlængelse af det narratologiske perspektiv inddrager jeg begrebet interaktiv historiefortælling som én af de måder samt perspektiver, hvorpå jeg anskuer at et digitalt spil som WoW formår at skabe meningsfuld interaktion ud fra. Ifølge (Lebowitz og Klug, 2011) adskiller interaktive fortællinger sig fra traditionelle narrative former ved at overdrage dele af historiens nødvendige fremdrift til spilleren. Spil såsom WoW konstruerer nemlig overordnet set ikke én samlet fortælling, men kan rettere beset opfattes som værende et spektrum af mulige narrativer, der aktiveres, formes og forstærkes gennem spillerens valg og handlinger. I denne optik bliver spilleren ikke blot en modtager af historien, men en aktiv medskaber, hvis engagement og interaktion fastlægger historiens fremdrift drevet af.



Figur 17: Det interaktive historiefortællingsspektrum af Lebowitz og Klug (Lebowitz & Klug, 2011, s. 120)

For at opnå en mere nuanceret forståelse af de mange former for spillerdrevne fortællinger, anbefaler Lebowitz og Klug, at disse stilarter derfor ikke bør betragtes som adskilte

kategorier, men snarere som positioner man kontinuerligt kan ændre på. Begrundelsen for dette udmunder i, at narrative stilarter ofte kan lægge op til overlap og lader sig sjældent definere ud fra én enkelt stilart, hvilket kan forstås som, at en given fortælling kan bevæge sig på tværs af stilistiske grænser. De stilarter der opfattes som værende af relevans for projektets problemområde med WoW udover de førnævnte ydergrænser jævnfør den gennemførte litteratursøgning med underbyggende argumentation fra (Wang, 2021) og (Vanman, 2017), indbefatter følgende:

“Fully traditional stories” (Traditionelle historier), Historier der nøje overholder den traditionelle fortællemåde og ikke kan have den fastlagte struktur ændret på eller påvirket på nogen væsentlig måde af spilleren selv.

“interactive traditional stories” (interaktive traditionelle historier), hvor spilleren har en vis grad af frihed til at interagere med verden og karakterer, men uanset hvor meget kontrol spilleren har over andre aspekter af spillet og historien, kan hovedplottet ikke ændres på nogen væsentlig måde.

“Fully player-driven stories” (Total spiller kontrol), hvor spilleren har tilnærmelsesvis fuld kontrol over handlingen, med det typiske fravær af en form for plot eller overhængende narrativ. Historien skabes primært gennem spillerens interaktioner med spillets verden, *NPC’er* og andre elementer (Lebowitz & Klug, 2011).

Samlet set fungerer det interaktive historiefortællingsspektrum i (Lebowitz & Klug, 2011) som et analytisk redskab til at undersøge, hvordan narrativet i WoW ikke blot eksisterer i spillet som en statisk fastlagt størrelse, men realiseres gennem selve spilleren og spillerkarakteren i spændet mellem den strukturerede fortælling, spillerens involvering og rolle og generelle designvalg. Sammenlagt medvirker dette til at jeg i min analyse kan belyse, hvordan tilstedeværelsen af *NPC’er* samt designet af de interaktive elementer for *Undermine(D)* indholdsopdateringen kan diktere graden af meningsfuld interaktivitet i relation til historiefortællingen for den aktuelle *campaign*.

5.3 Æstetik og æstetiske virkemidler i spil

Ifølge (Chen et al., 2024) er indlevelse i spil ikke blot et spørgsmål om fordybelse, men snarere en sanselig og følelsesmæssig tilknytning til spillets verden. Det er i dette samspil mellem narrativ, visuel æstetik, lyd og interaktive elementer, at spilleren opnår en fornemmelse af at være til stede i spiluniverset. Indlevelsen opstår således ikke isoleret i fortællingen alene, men i det samlede æstetiske og sanselige udtryk, der inviterer spilleren til at føle sig som en del af verdenen. Denne forståelse af indlevelse styrker behovet for at være opmærksom på, hvordan spillets audiovisuelle og designmæssige valg påvirker min egen oplevelse og analyse. Derfor inddrager jeg (Staats, 2019), som argumenterer for, at æstetiske virkemidler i digitale oplevelser ligeledes spiller en central rolle for, hvordan engagement og tilstedeværelse formes. Staats præsenterer en alternativ opfattelse af et *“immersive environment”* med spilleren og spillerkarakteren i centrum, hvor det at give spilleren evnen til at foretage tilfredsstillende handlinger betyder at de nemmere kan leve sig ind i spilverdenen (Staats, 2019, s. 96).

“well-done artwork, voice acting, and sound effects embed the user in an alternate reality.”
(Staats, 2019, s. 96)

Visuelle elementer, film, atmosfære, lyd og sågar noget så enkelt i sin natur som den farvepalette man vælger at anvende som udvikler i udvalgte sektioner for den digitale oplevelse man ønsker at skabe, påvirker uundgåeligt ikke kun spillets miljø, men ligeså spillerens fortolkning af narrativet og niveauet af følelsesmæssig involvering. Disse æstetiske komponenter medvirker derfor aktivt til at forme den narrative betydning, som spilleren tilskriver sin oplevelse, og spiller derved en væsentlig rolle i konstruktionen af mening.

Denne sammenhæng mellem æstetik og oplevelsesstruktur uddybes i (Utomo, 2025), hvori forfatteren argumenterer for, at æstetik i spil må forstås som en flerdimensional størrelse, der går ud over de udelukkende visuelle kvaliteter ved sig. I forfatterens optik er æstetik ikke blot opfattet som disse statiske elementer i for- og baggrunden, men en struktureret enhed, der kontinuerligt medierer forholdet mellem spiller og spil. Æstetik optræder her som en

aktør i sig selv, der har til formål at guide interaktionen og forme de måder, hvorpå spilleren formår at sanse, engagere sig og handle meningsfuldt i spiluniverset. Særligt understreges det, hvordan æstetik er med til at skabe de følelsesmæssige reaktioner som spilleren giver udtryk for. Dette kan eksempelvis forklares som det er blevet gjort tidligere ud fra Staats' forklaring af Warcraft spillene og deres evne til at bekræfte spilverdenens realitet med dets mørke temaer samt fantasy-æstetik. Sagt på en anden måde er det, at spillets æstetiske niveau i høj grad lader til at forme hvordan spilleren vælger at handle og opleve i det givne miljø, hvoraf det ikke aktivt kan tilsidesættes, da jeg ville opfatte dette som forskningsbaseret uforsvarligt særligt med mit valg af problemområde. At have fokus på æstetikken i WoW gør sig videre relevant i konteksten af min autoetnografiske metode, hvor jeg kontinuerligt må forholde mig til, hvordan æstetiske virkemidler potentielt påvirker mine handlinger og engagement for *Undermine(D)* indholdsopdateringen. Hvis jeg eksempelvis vælger at udforske et specifikt område, udforske et *sidequest* eller deltage i et *raid*, kan disse valg delvist være initieret af æstetisk tiltrækning eller af den atmosfæriske intensitet. Atmosfærisk intensitet skal forstås i konteksten af dette projekt, som en følelsesmæssig og sansemæssig størrelse, hvor spilmiljøet påvirker spilleren gennem eksempelvis lyd, lys, grafik eller narrativet og derved skaber spænding samt fordybelse for spiloplevelsen. Æstetik bliver derfor koblet til som en dimension af interaktion, der ikke nødvendigvis er bundet op på det narrative eller ludiske alene. Æstetik bliver en aktiv medfortæller, der sammen med narrativet former spilleren som aktør i fortællingen. Disse teoretiske perspektiver udgør derfor et nødvendigt udgangspunkt for, at jeg i analysen kan tage højde for, hvordan indlevelse og engagement med særligt *campaignen* for *Undermine(D)* indholdsopdateringen, ikke alene kan forklares gennem sin narrative struktur eller interaktive valg, men at der ligeså skal tages højde for den æstetiske fremstilling og de stemningsskabende virkemidler.

5.4 Immersion og agency

Immersion / Indlevelse og *agency* udgør to centrale begreber for min forståelse af, hvordan man som spiller oplever det at spille videospil som værende en form for meningsfuld aktivitet. Janet H. Murray (Murray, 1997) forklarer i sit værk en form for teoretisk fremstilling af det digitale medies narrative potentiale, og at computeren som medium adskiller sig ved

sine unikke “*affordances*”, hvilket kan forklares som værende de særlige egenskaber mediet er i besiddelse af, som i tilfældet for videospil indbefatter muliggørelsen af nye former for deltagelse og interaktive fortællinger. En af disse nævneværdige *affordances* er evnen til at skabe fornemmelsen af at være *immersed*, hvilket Murray definerer som den følelsesmæssige og sansemæssige oplevelse af, at være omsluttet af et virtuelt miljø, hvor den virkelige verden træder i baggrunden (Murray, 1997). Dette opleves særligt, når spilleren møder et narrativt drevet eller æstetisk opfyldende univers, som inviterer til en intensiveret form for tilstedeværelse i en spilverden. Samtidig beretter Murray om interaktivitet som et essentielt aspekt af mediet. Murray beskriver det ikke blot som muligheden for at udføre handlinger, men som en gensidig formning mellem brugerens intentioner og teknologiens respons på den pågældende handling. Det er netop i dette spændingsfelt, at oplevelsen af agency opstår, navnlig følelsen af at handle med intention og at ens handlinger har betydning i den kontekst, man befinder sig i. Ifølge Murray opstår agency som konsekvens af en meningsfuld kobling mellem indlevelse og interaktion: Når spilleren oplever at være til stede i en engagerende verden og samtidig har mulighed for at handle på måder, der opleves som konsekvente og betydningsfulde, opstår følelsen af reel deltagelse i fortællingen (Murray, 1997, s. 91). Denne sammenhæng mellem immersion og agency uddybes yderligere i nyere forskning, hvor forfatterne for (Cairns et al., 2014) argumenterer for, at indlevelse i spil ofte forudsætter en grad af *agency*, da spillerens villighed til at investere opmærksomhed og følelser i spillet er tæt forbundet med oplevelsen af at kunne handle inden for den pågældende rammesætning for spillet. Det fremhæves ligeledes, hvordan graden af kontrol og responsiv feedback ved interaktionen med spillet er af afgørende betydning for, om man som spiller forbliver engageret. Artiklen af (Michailidis et al., 2018) støtter op omkring dette perspektiv med forfatternes opfattelse af, at *immersion* og *agency* ligeledes ikke kan adskilles fra den oplevede kvalitet af interaktionen. Begrundelsen bag det præsenterede standpunkt udmunder i, at når spilleren oplever en form for tilfredsstillende feedback mellem sin intention og resulterende i et givent udfald, opstår der en følelse hos spilleren af, at man har handlet meningsfuldt i en verden der reagerer troværdigt på ens tilstedeværelse.

Disse perspektiver er vigtige at inddrage i dette projekt, da de tilbyder en ramme for at forstå og analysere den meningsfulde karakter af interaktionen med en spilverden som

WoW. Når *immersion* og *agency* opfattes som hinandens forudsætninger, åbner det for en nuanceret forståelse af, hvordan narrativet, æstetik og interaktionen med en spilverden såsom WoW understøtter oplevelsen af meningsfuld interaktion. Dette bliver centralt i den efterfølgende analyse, hvor min autoetnografiske tilgang netop søger at undersøge og tydeliggøre, hvordan mit engagement og indlevelse manifesterer sig for min egen oplevelse med *Undermine(D)* indholdsopdateringen.

5.5 Flow

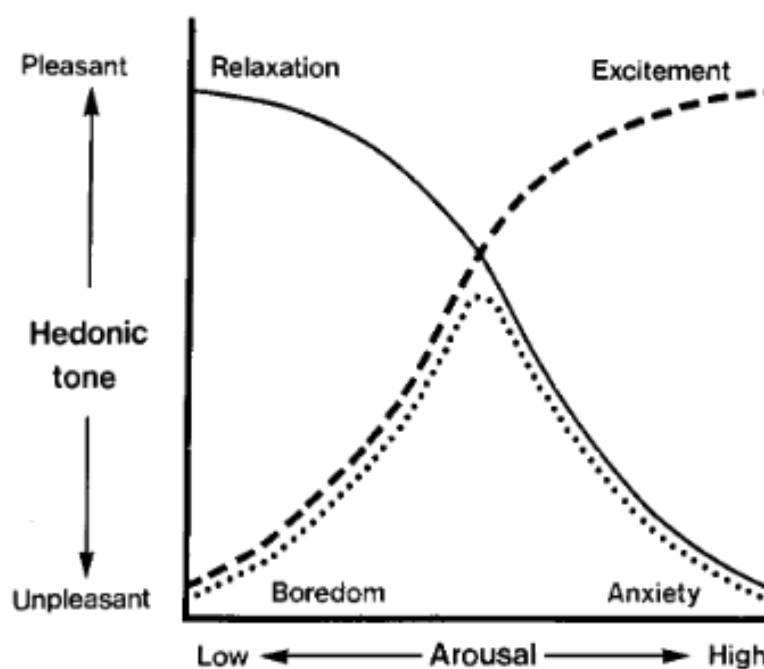
Flow er karakteriseret ved et klart formål, umiddelbar feedback, og en oplevelse af, at ens færdigheder matcher de stillede udfordringer. Når disse betingelser er opfyldt, kan individet opleve en tilstand, hvor tiden synes at forsvinde, og at handling på sin vis lader til at foregå autonomt eller med minimal indflydelse af selvet (Csikszentmihalyi, 2008). Forståelsen af flow kan således medvirke til at forklare, hvorfor jeg som spiller oplever at blive engageret og motiveret til fortsat at blive ved med at spille. Set ud fra tidligere undersøgelser i litteraturen særligt for indlevelse, interaktion og æstetik, tilbyder flowteorien et yderligere underbygget teoretisk fundament for at forstå de psykologiske mekanismer bag spillerengagement og motivation. Flow-tilstanden ledsages af en følelse af tilfredshed og mening, der er forankret i selve aktiviteten snarere end opnåelsen af et konkret resultat. I forlængelse heraf har (Csikszentmihalyi, 2008) yderligere udfoldet, hvordan flow kan fungere som en grundlæggende motivationsmekanisme, der gør individer tilbøjelige til at opsøge oplevelser, der stimulerer dem på relevante måder. I spilkontekster bliver dette perspektiv særligt relevant, idet computerspil generelt og strukturelt set, er designet med det formål, at aktivere og fastholde spilleren i flow for de sektioner der gør sig aktuelt gældende alt efter spillets natur samt design. Jeg bringer her igen værket af (Michailidis et al., 2018) frem, hvor forfatterne ser sig selv enige med Csikszentmihalyis perspektiv på flow med udgangspunkt i, at der i eksisterende forskning inden for området ikke er metodologisk og konceptuel klarhed angående, hvordan flow "skal" eller "kan" måles og adskille sig selv fra andre beslægtede begreber som *immersion*. Forfatterne siger ligeså for motivationsmekanismer, at forskellige typer af spillere kan opleve flow på forskellige måder som er relevant for dem afhængigt af kognitive og affektive præferencer, og at det derfor er nødvendigt, at anskue

flow som et dynamisk og kontekstuel fænomen som Csikszentmihalyi også forklarer det. Værket understreger vigtigheden af at behandle flow som et analytisk åbent begreb, der må operationaliseres med henblik på den konkrete spiloplevelse og ikke blot betragtes som en automatisk konsekvens af spildesign.

Som teoretisk begreb vil mit kendskab til flow derfor for min analyse fungere som et redskab jeg anvender i mødet med bestemte dele af spilindholdet for WoW, hvor jeg aktivt forsøger at identificere, om det understøtter eller hæmmer min oplevelse af engagement og meningsfuld interaktion. Min forståelse af flow tager ikke form af en form for universel måleenhed at vurdere min oplevelse ud fra, men som et teoretisk underbyggende perspektiv for min analyse. Jeg vil i den forbindelse bruge min forståelse til, at forklare hvordan udvalgt spilindhold potentielt understøtter oplevelsen af meningsfuld interaktion, ud fra blandt andet designmæssige, narrative og æstetiske faktorer.

5.6 Reversal theory

Reversal Theory, sådan som det er blevet redegjort for i dets associerede afsnit for litteraturreviewet, er en teori omhandlende de metamotivationelle "stadier" der beskriver, hvordan man som individ kontinuerligt formår at skifte mellem forskellige psykologisk orienterede tilstande afhængigt af en given kontekst (Apter, 1989). Teorien tilbyder sit eget dynamiske blik ligeså på opfattelsen af motivation og følelsesmæssige reaktioner, hvor særligt nydelse og tilfredsstillelse ikke nødvendigvis formår at blive til set ud fra et objektivi perspektiv, men snarere fra den tilstand individet befinder sig i når situationen opleves. *Michael Apter* har hertil fremlagt en model, hvori oplevelsen af tilfredsstillelse / nydelse, sættes i relation til graden af interesse for det man foretager sig.



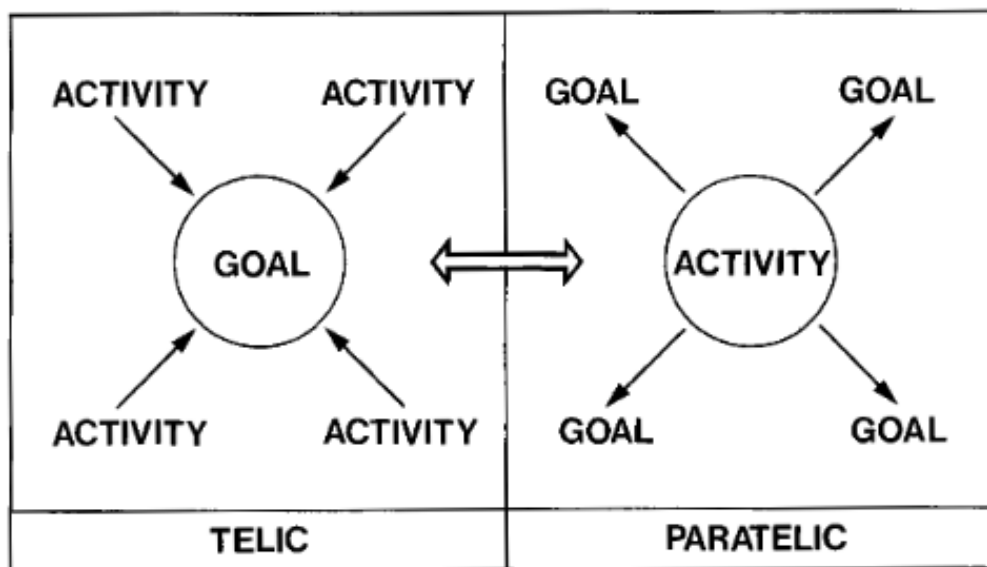
Figur 18: Michael Apters model for reversal of metamotivational states (Apter, 1989, s. 21).

Ifølge opsætningen for Apters model, kan man ikke forstå motivation alene ved at se på ydre belønninger eller indre præferencer, men må i stedet analysere den metamotivationelle tilstand man befinder sig i, som det er vist ud fra modellen. Modellen udgør spændingsfeltet mellem nydelse man har ved oplevelsen af noget og hvorvidt man finder det interessant eller engagerende. Ved det særligt personligt orienterede perspektiv ved anvendelse af autoetnografi, bliver Apters teori til et centralt omdrejningspunkt for min forståelse af min egen subjektive oplevelse med at spille WoW ud fra mit valg af problemområde. I (Apter, 2006) præsenterer Apter en gældende kerne-struktur for håndteringen af personlighed med *Reversal Theory*, der berører hans arbejde med håndgribeligheden af hans tanker omkring de metamotivationelle stadier der ligeledes er relevant i relation til dette projekts argumenterbart subjektive natur. Karakteristika for disse stadier er opsat og forklaret ud fra nedenstående model.

	CORE VALUE	FEELING DIMENSION	MOTIVATIONAL STYLE	EMOTIONAL DIMENSION
TELIC	Achievement	Felt significance	Serious	Arousal
PARATELIC	Enjoyment	Felt significance	Playful	Arousal
CONFORMIST	Duty	Felt negativism	Obedient	Arousal
NEGATIVISTIC	Freedom	Felt negativism	Rebellious	Arousal
MASTERY	Power	Felt toughness	Competitive	Transactional outcome
SYMPATHY	Love	Felt toughness	Affectionate	Transactional outcome
AUTIC	Individuality	Felt mergence	Self-oriented	Transactional outcome
ALLOIC	Transcendence	Felt mergence	Other-oriented	Transactional outcome

Figur 19: Michael Apters dimensionerede karakteristika for subjektive kvaliteter ift. personlighed ud fra *Reversal Theory* (Apter, 2006, s. 227).

Jeg betragter det som værende vigtigt for min analyse, at være opmærksom på indflydelsen af de forskellige metamotivationelle stadier for min gennemspilning, sat i konteksten af hvad for et formål sektioner kan have for det aktuelle *gameplay*. De centrale strukturer for *reversal theory*, navnlig det teliske og ligeledes parateliske stadium, anser jeg dog som værende de mest gældende samt relevant for arbejdet med projektets problemområde, hvoraf jeg derfor har til hensigt at uddybe dette perspektiv.



Figur 20: Den teliske og den parateliske model for forholdet mellem aktiviteter og mål (Apter, 2006, s. 39).

Det teliske stadium er karakteriseret ved den målorienterede tilgang, hvor individet oplever tilfredsstillelse ved opnåelsen af særlige resultater som følge af ens handlinger. I modsætning hertil er det parateliske stadium procesorienteret, hvor nydelsen her opstår ved engagement for aktiviteten isoleret set, uden at der nødvendigvis behøves at være fokus på resultatet i sidste ende (Apter, 1989). I analysen af ens egen motivation, som det gør sig gældende for dette projekts autoetnografiske tilgang, bliver det væsentligt at kunne identificere og reflektere over, hvilket stadium man befinder sig i, både når jeg interagerer med spillet og efter jeg har spillet i ledtog med min metodiske tilgang. Et spørgsmål Apter selv opstiller i sin operationalisering af hvilket stadie er dominerende i en gældende kontekstuel situation, formulerer han således:

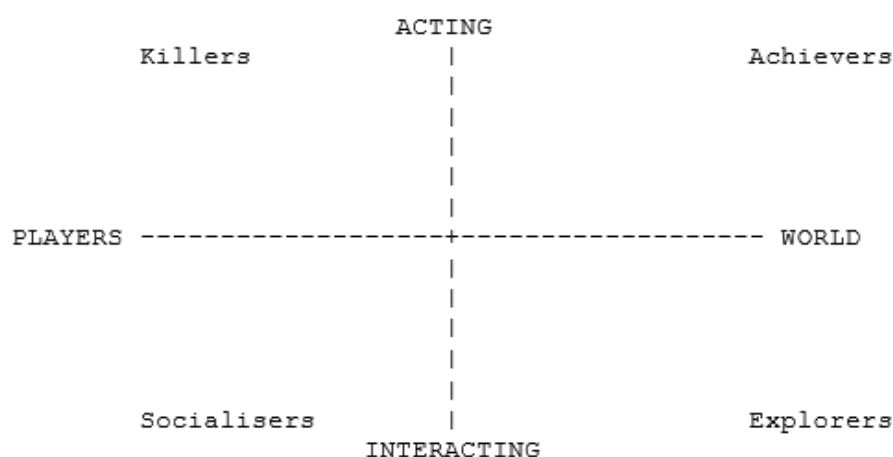
"Would you give up what you are doing in exchange for having already achieved the goal of what you are doing?" (Apter, 2006, s. 37)

Det betragtes derfor som værende relevant, at jeg kan stille mig selv en lignende variation af dette spørgsmål, med det formål at identificere mine bevægelser mellem disse to stadier for udvalgte sektioner, og vil formentligt tilføje en antagelsesvist værdifuld dimension for det selvreflekterende arbejde. Ved at anvende *reversal theory* bliver det muligt at forstå, hvorfor

der i mit autoetnografiske materiale opstår forekomster af eventuelle skift i mit motivationsmønster, og hvordan indtryk og engagement i spillet varierer som følge af disse metamotivationelle skift. Forståelsen af Apters teori åbner op for en nuanceret udvidet tilgang til fortolkningen af mine data i henhold til min subjektive position som spiller, medvirkende til den analytiske værdi samt forbehold for potentielle brud på objektivitet i specifikke situationer.

5.6.1 Spillertyper

For yderligere at kvalificere forståelsen af mit eget udgangspunkt i spiloplevelsen, vælger jeg at tilkoble Richard Bartle og hans arbejde med spillertypologier til Apters *reversal theory*. Bartle identificerer i sit værk fire overordnede spillertyper, navnlig: *Achievers*, *Explorers*, *Socialisers* og *Killers* (Bartle, 1996). Disse typer har til hensigt at beskrive meget grundlæggende forskelle for motivation i spiluniverser og giver indblik i, hvordan spillere interagerer med spilverdenen afhængigt af personlig præference. Det forekommer hermed essentielt at nævne, at ved at man identificere sig med én af Bartles spillertyper, ikke udelukker at man kan indbefatte eller identificere sig med andre.



Figur 21: Oversigt over Bartles taxonomi for typer af spillere (Bartle, 1996)

Ved at udfylde en online version af [Bartles test](#) (Se link) der tager udgangspunkt i Bartles artikel fra 96, hvoraf jeg kan reflektere over min egen spillerprofil ud fra mit resultat, kan jeg

synliggøre potentiel bias ved min tilgang til opnåelsen af autoetnografisk materiale og bidrage med yderligere nuancer for min analyse. En sådan overbygning for mit eget refleksive arbejde og indsigt i mig selv, skaber både mere gennemsigtighed over for modtageren og styrker den generelle validitet af min analyse. Dette opstår ved at jeg tydeliggør, hvordan min egen metamotivationelle orientering samt spillertype har indflydelse på det indhold som min analyse involverer, og hvordan jeg fortolker mine oplevelser i spillet derudfra.

Opsamling

Kapitlet har etableret den endelige teoretiske ramme for projektet med udgangspunkt i udvalgte begreber. Disse perspektiver danner et nødvendigt grundlag for at forstå og analysere, hvordan oplevelsen af WoW og *Undermine(D)* indholdsopdateringen formes gennem mødet mellem mig som spiller og selve spillet. Teorien er udvalgt med henblik på at kunne belyse samspillet mellem blandt andet de narrative strukturer, æstetiske virkemidler og meningsfuld interaktivitet for det digitale spildesign. Fokus har været rettet mod, hvordan disse elementer påvirker engagement og betydningsdannelse, samt hvordan de konkret kan operationaliseres ud fra mit autoetnografiske datagrundlag for analysen. Kapitlet bidrager dermed med en forståelsesramme, der gør det muligt at undersøge, hvordan mine egne oplevelser og refleksioner som spiller kan perspektiveres i forhold til etablerede teoretiske forståelsesgrundlag.

6 Analyse

Gennem analysen inddrages teori, når jeg vurderer, at det gør sig relevant og bidrager til på nuanceret vis at medvirke til min forståelse af specifikke hændelser for mine spilsessioner, samtidigt med at belyse eller analysere dem og aktivt menes at bidrage til min besvarelse af projektets endelige problemformulering. Ligeledes vil jeg henvise til relevante dele af mit autoetnografiske arbejde, hvor dette findes relevant for at underbygge væsentlige pointer for min oplevelse med at spille *Undermine(D)* indholdsopdateringen.

Forinden starten af min analyse, har jeg først til hensigt at gøre det transparent over for læseren, hvad jeg kan erindre fra min første gennemspilning af forskelligt indhold for *Undermine(D)* indholdsopdateringen ud fra en aktuel erindringsøvelse. Denne har ligeledes til formål, at skabe et udgangspunkt hvorpå jeg kan anskue den oplevelse jeg skal til at have med at spille og tilføjer dermed endnu en reflekterende dimension for mit arbejde at tage højde for. Som det blev nævnt i kapitlet for min metodiske fremgangsmåde, vil den sproglige udformning af denne erindringsøvelse tage form af en kondenseret autobiografisk tidslinje, hvor jeg kronologisk genkalder min oplevelse med *Undermine(D)* indholdsopdateringen. Nedenstående figur er et uddrag derfra, hvoraf den fulde erindringsøvelse kan tilgås som bilag (se bilag 1).

Da jeg første gang påbegyndte Undermine campaignen, var det med en nysgerrighed rettet mod, hvorfor jeg som spiller kunne komme i en situation, hvor jeg nærmest uden at rigtigt vide det, udviklede sympati for gobliner og deres kultur, samtidig med, at jeg forfulgte spilmæssige belønninger. Dengang tænkte jeg ikke nærmere over, hvorfor der pludselig var opstået et gabende hul i bjergvæggen ved Opportunity Point nede under jorden i The Ringing Deeps med en kø af gobliner, der så ud til at stå klar til at arbejde for Venture Company Kartellet.

Figur 22: Uddrag fra min erindringsøvelse.

Baseret på mit forudgående erindringsmæssige grundlag som er etableret ud fra beskrivelserne af min oplevelse, har jeg hermed etableret et udgangspunkt og forventninger til min aktuelle gennemspilning for dette projekt.

Jeg vil ligeledes, som forklaret i afsnittet om spillertyper for min teoretiske ramme, klargøre mit resultat for udførelsen af Bartles test forinden analysen, illustreret ud fra nedenstående figur.

The Bartle Test of Gamer Psychology

You are 80% Explorer

What Bartle says:

♣ Explorers delight in having the game expose its internal machinations to them. They try progressively esoteric actions in wild, out-of-the-way places, looking for interesting features (ie. bugs) and figuring out how things work. Scoring points may be necessary to enter some next phase of exploration, but it's tedious, and anyone with half a brain can do it. Killing is quicker, and might be a constructive exercise in its own right, but it causes too much hassle in the long run if the deceased return to seek retribution. Socialising can be informative as a source of new ideas to try out, but most of what people say is irrelevant or old hat. The real fun comes only from discovery, and making the most complete set of maps in existence.

You are also:

60% Achiever

47% Socialiser

13% Killer

This result may be abbreviated as EASK

Figur 23: Resultatet af min Bartles test (Bartle, 2025).

Ud fra dette kan jeg som autoetnografisk subjekt, anskue mig selv bedre og kan samtidigt klargøre over for læseren, hvordan min motivation kan ske at påvirkes af de mere samt mindre dominerende faktorer ud fra Bartles spillertyper.

Mit resultat peger derfor på en primær *Explorer*-orientering, hvilket ifølge (Bartle, 1996) eksempelvis indebærer motivationen for at udforske spilverdenen og de bagvedliggende mekanismer for spillet samt fordybe sig i dets digitale miljøer. Dette vil jeg mene harmonerer med min egen opfattelse af måden jeg har tilgået *Undermine campaignen* på, hvor nysgerrighed og ønsket om at forstå gobliner, kulturen og konflikterne har udgjort en del af den bærende drivkraft for mit engagement med indholdsopdateringen. I stedet for alene at forfølge belønning (som en ren *Achiever* antageligvis ville gøre), var det selve den narrative og æstetiske righed med *WoW*, der gav min oplevelse en form for dybde og fremdrift.

Min næsthøjeste score som *Achiever* antyder, at selvom opdagelse og forståelse var primære mål, så er progression, opgaveløsning og opnåelse af loot og resultater ligeså centrale. Dette

skaber formentlig en form for bro mellem oplevelsesmæssig indlevelse og effektiv målorientering, hvilket kan ses i, hvordan jeg eksempelvis navigerede *timegated* indhold (se bilag 1). Jeg accepterede udviklernes måde at tilrette adgang til specifikt indhold som en mulighed for at fordybe mig i historiens facetter og sidequests frem for at være frustreret over manglende adgang til raidet for eksempel. Min orientering kan således siges at være primært todelt, hvor jeg søger både meningen med selve oplevelsen af at spille samt opleve historien i WoW og selve progressionen i form af målrettet at kunne gå efter belønninger og overkomme spil-relaterede udfordringer for at forbedre min spillerkarakter.

Mit moderate resultat for *Socializer* indikerer, at sociale interaktioner og fællesskaber har en vis betydning for mig, men ikke udgør det centrale omdrejningspunkt. Det forklarer, hvorfor det var betydningsfuldt for mig, at raidet blev oplevet i fællesskab med medlemmer af min guild – ikke kun som strategisk samarbejde, men som delt oplevelse. Det sociale element var understøttende for min primære orientering, snarere end styrende. Endelig afspejler min lave procentsats for Killer en generelt meget lav interesse for konkurrence og dominans over andre spillere. Dette stemmer overens med mit generelle fravalg af PvP-orienteret indhold. Min fortolkning af spillets narrativ og spildesign er dermed ikke neutral; den er implicit præget af de prioriteter og følelsesmæssige responsmønstre, der karakteriserer Explorers og Achievers. Dette har antageligt bidraget til, at jeg investeret mig selv rent følelsesmæssigt i oplevelsen med Undermine, goblinerne og deres kultur, som potentielt er grundlaget for at jeg kan tilskrive mening til de handlinger jeg foretager når jeg spiller WoW.

Hermed har jeg tydeliggjort, samt klarlagt, hvordan den metamotivationelle orientering (Apter, 2006) og uddybning af min spillertype (Bartle, 1996) kan ske at have indflydelse på, og samtidigt, hvordan jeg implicit og forventeligt formår at fortolke min oplevelse med spillet. På relevante tidspunkter gennem analysen, vil dette perspektiv ligeledes blive bragt op som etableret i begyndelsen af kapitlet.

For selve opsætningen af min analyse, tager jeg udgangspunkt i mit kendskab til indholdet samt min erindringsøvelse, hvoraf jeg har til hensigt som udgangspunkt at involvere mit forudgående kendskab til aspekterne af indholdsopdateringen. Med det sagt, vil indhold jeg ikke nødvendigvis har formået at tage højde for eller målrettet gået efter for min første gennemspilning, forventeligt blive involveret med hensyn til adækvat afdækning af projektets problemområde.

6.1 Akt 1 – 4 for Undermine campaignen

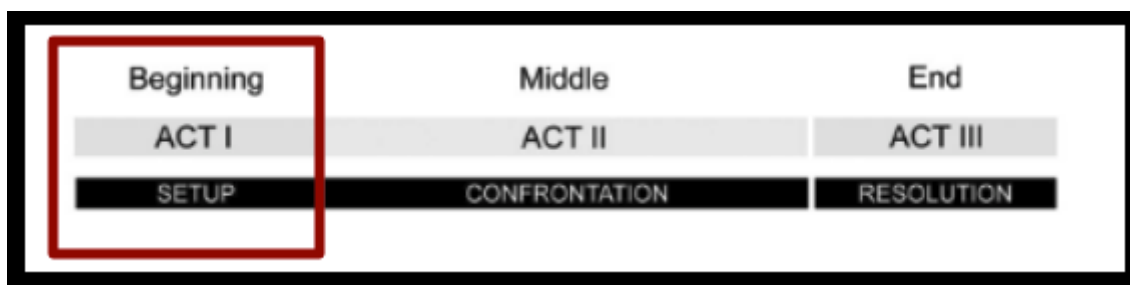


Jeg begynder min analyse med udgangspunkt i den første akt for *campaignen for Undermine*, og har til hensigt at gå igennem min oplevelse med det aktuelle spilindhold ud fra en kronologisk opsat rækkefølge. Ad hensyn til, at elementer såsom *timegating* ikke længere er gældende faktorer, tager jeg forbehold for dette og lader der være et ophold efter den 4. akt, hvor jeg tager del i andet indhold forinden at jeg genoptager engagementet med selve *campaignen*. Dette kommer sig af min erindringsøvelse, hvor jeg ud fra min forudgående oplevelse med spillet gerne vil forsøge at genskabe rammen for den adfærd jeg havde for min første gennemspilning, forstået som at jeg imødekommer udgangspunktet for mine erindringer og anvender dem som skabelon og struktur for mine spilsessioner.

6.1.1 Trust Issues



Første akt i *Undermine campaignen*, formår med udgangspunkt i min selvobservation, at præsentere mig som spiller for den aktuelle konflikt med det nyligt etablerede Darkfuse Kartel, efter den hændelse jeg nu ved var et råb om hjælp i form af eksplosionen der sprang hul i hulevæggen ind til The Ringing Deeps-zonen. Gazlowe agerer som min primære partner igennem hele den første akt, hvoraf jeg hen imod slutningen begynder at fornemme, at han bliver mere og mere bygget op som en central karakter for narrativet. Dette bliver bekræftet ved min interaktion med Gazlowe med *questet: Down Undermine* (1. Spilsession, 35:27), hvoraf jeg ud fra min erindringsøvelse og mit forudgående kendskab til historiens udfoldelse nu kan betragte den første akt for som en markering af Gazlowes rolle som “helten” i historien. Dette perspektiv kommer sig af min forståelse for Gazlowes initierende tilbageholdenhed for at tage til, samt gennemgående forargelse for Undermine, hvor jeg dog til sidst ved at han vælger at tage kampen op sammen med folket imod Gallywix. Derfor vil jeg for afslutningen af Undermines *campaign* med udgangspunkt i (Bartle, 2015) kunne gøre brug af det eksisterende vidensgrundlag for traditionel historiefortælling for afbildningen af hans karakters udvikling med henvisning til *The Hero's Journey* (Lebowitz & Klug, 2011, s. 46).



Figur 24: *The Three-Act Structure* (Skolnick, 2014, s. 19).

Den første akt i *Undermines campaign* etablerer de centrale karakterer, konflikter og miljøer, som udgør det fundamentale grundlag for udfoldelsen af den videre fortælling. Med udgangspunkt i mine erindringer tolker jeg på den første akt ud fra den klassiske tre-akt struktur, som beskrevet af Aristoteles og videreformidlet i (Skolnick, 2014, s. 19). Her introduceres historiens præmis og karakterernes narrative position, særligt Gazlowe, hvis indre modstridende motivationer danner en central del af det narrative *setup*. Hans usikre forhold til autoritet, lederskab og sig selv, skaber grundlaget for en følelsesmæssig forbindelse, der formår at trække mig som spiller ind i *Undermines* hovedkonflikt. Denne struktur kan med fordel afdækkes yderligere set ud fra (Bartle, 2015) med hans betragtninger om spil som variationer af eksisterende narrative arketyper. Ved at betragte *campaignens* første akt som et narrativt setup med (Skolnick, 2014), bliver det muligt for mig at anskue, hvordan WoW ikke blot forbliver et interaktivt spil, men ligeså strukturerer sine fortællinger og tager udgangspunkt i de klassiske dramaturgiske greb for at engagere mig som spiller. Det forekommer derfor som en fundamental designbeslutning for det aktuelle spilindhold, at bringe disse narrative elementer i spil. jeg forstår dette som en bevidst og logisk sammenhængende design *Ethos*, hvor narrativ værdi prioriteres højt for *campaignen* (Bartle, 2003). Dette understreger, at fortællingens struktur og karakterudvikling ikke blot er overfladiske elementer i WoW, men integrerede dele af spillets designmæssige intentioner.

Videre ud fra mit valg af perspektiv på interaktiv historiefortælling, er min oplevelse at jeg befinder mig et sted mellem den fuldt ud traditionelle historier og interaktive traditionelle historier (Se kapitel 5.2, s. 43) med plads til min deltagelse som spiller, hvoraf den overordnede struktur stadig er fastlagt (Lebowitz og Klug, 2011). Dette fornemmer jeg ligeledes stemmer overens med det interaktive historiefortællingsspektrum, og de

erfaringer, jeg har gjort mig ud fra mit autoetnografiske materiale for den 1. spilsession. I zonen: *Gutterville*, spiller musikken som et æstetisk virkemiddel en afgørende rolle for min oplevelse. Den jazzede stemning, der opstår allerede i begyndelsen for min spilsession, danner en form for auditiv ramme, der forankrer mig i spillets atmosfære og understøtter en mere sanselig tilgang til at kunne leve mig ind i miljøet. De *quests* jeg løser, og de genstande jeg samler op, fungerer ligeså som narrative elementer, der formår at binde mig tættere til spillets opbyggende narrativ og karakterer. Her vil jeg særligt gerne nævne Gallywix' dokumenter jeg samler op fra en Darkfuse Enforcer som samtidigt bliver læst op til mig af Gallywix' stemmeskuespiller. En audiovisuel bekræftelse af, at min spillerkarakter læser indholdet, hvorefter informationen kan blive overleveret til mig som spilleren. Dette vidner om den udprægede grad af kontrol, jeg er i besiddelse af som spiller og spillets responsive feedback på mine handlinger ud fra (Cairns et al., 2014).



Figur 25: *Order of Magnitude* Quest item (1. spilsession, 08:52).

I takt med, at jeg interagerer med verden og bestemte steder, aktivt selv skal initiere fremgang ud fra dialog med udvalgte NPC'er, eksempelvis ud fra mine samtaler med de

ansatte gobliner udenom deres manager, oplever jeg fornemmelsen af mig selv som værende den drivende kraft bag historiens fremdrift.

Jeg bevæger mig dermed ind i de former for meningsfuld interaktion, som Murray beskriver, hvor min oplevelse af *agency* ikke blot skal forstås som en konsekvens af følelsen jeg har af at kunne handle meningsfuldt, men ligeså af at mine handlinger kan påvises at have en given narrativ indflydelse (Murray, 1997). Min oplevelse ud fra min selvobservations-notater, fornemmes at være blevet intensiveret ved kombinationen af, musik, stemmeskuespil (eller manglen deraf for Renzik), selvinitierede interaktioner med NPC'er og visuelle æstetiske udtryk for de områder jeg befinder mig i. Ud fra mit autoetnografiske materiale kan dette siges ud fra (Staats, 2019, s. 96), at de æstetiske virkemidler tilsammen skaber fornemmelsen hos mig, at jeg kan træde ind i den alternative virkelighed med WoW. Kritisk er det dog, at centrale karakterer såsom Renzik ikke har noget stemmeskuespil, og min observering af samtaler mellem Renzik og Gazlowe eksempelvis bliver påvirket heraf. Derfor har disse episoder en opfattet modsatrettet effekt, der formår at tage mig ud af den oplevelse jeg sidder og har med spillet.



Figur 26: Renzik og Gazlowes samtale om Undermine (1. spilsession, 35:22 - 36:35).

Set ud fra et metamotivationelt perspektiv ud fra (Apter, 2006), bevæger jeg mig for begyndelsen på Undermines *campaign* inden for det paratelske motivationsstadium. Jeg har for begyndelsen af min gennemspilning ikke fornemmelsen af noget endeligt slutmål, imens selve oplevelsen af at tage en aktiv del i historien og nyde den som dets egen isolerede

aktivitet er det som motiverer mig. Dette giver jeg aktivt udtryk for under min session på følgende måde, hvor jeg som spiller aktivt får lov at være den form for “virkemiddel” i fortællingen der driver handlingen fremad:

Det at have kontrollen over at påbegynde den samtale, der ender med at vi vælger som gruppe at tage til Undermine, giver mig som spiller en følelse af at jeg også vil det her og ikke bare er en passager i den her fortælling, men en aktiv del af den.

(1. Spilsession)

Ligeledes betragter jeg dette perspektiv som værende årsagen bag den reaktion jeg gav udtryk for, da jeg ankom til selve Undermine, efter at have siddet igennem en kort *cutscene*.



Figur 27: Gobliner påtaler min gang efter jeg ankommer med raket til Undermine

(1. Spilsession, 38:23).

Oplevelsen i mødet med disse gobliner er indfanget og repræsenteret ud fra følgende afsnit fra min selvrefleksion:

Det her er en sjov måde hvorpå spillet giver udtryk for Undermine og giver indbyggerne personlighed og karakter, samtidigt med et indblik i den sociale kultur der findes i goblinernes hovedstad.

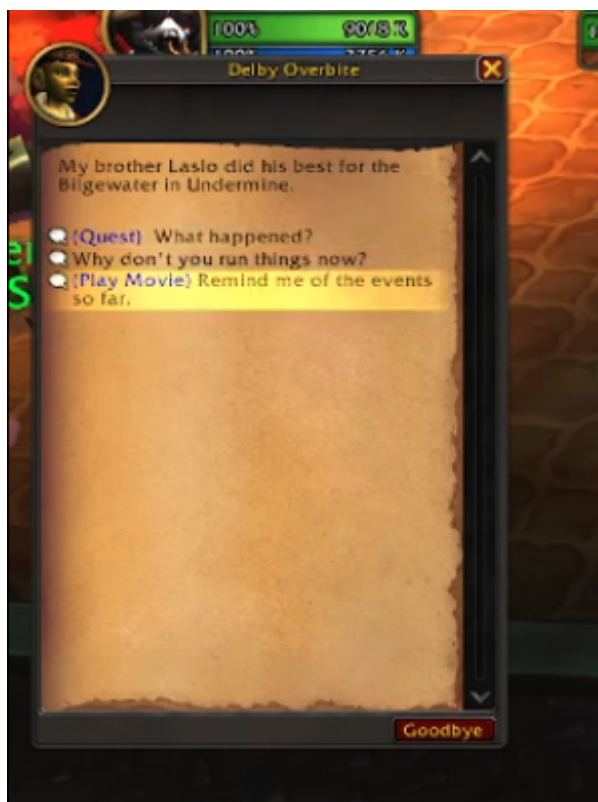
(1. Spilsession)

Resultatet af mødet med disse gobliner forinden jeg har sat fod i selve byen, er derfor med til at give mig et førstehåndsindtryk, sætte forventninger og give mig en fornemmelse af, at være mere til stede i spiluniverset med min spillerkarakter. Denne form for tilknytning til spiluniverset kan ligeledes siges, at være med til at underbygge den samlede æstetiske og sanselige fornemmelse af spiluniverset ud fra (Chen, 2024). Dette betragter jeg ligeså som en essentiel understøttelse af evnen til at kunne tilsidesætte illusionen om, at jeg i virkeligheden bare sidder og spiller et spil, hvilket skaber yderligere grundlag for min grad af indlevelse.

6.1.2 Undermine Awaits



Anden akt af Undermine campaignen udfolder mere tydeligt den narrative udforskning af de problematikker, goblinerne i Undermine står over for med Gallywix tilbage som boss, hvor konflikter og temaer introduceres på mere nuanceret vis. Ud fra (Skolnick, 2014) påpeger jeg særligt for denne akt, graden af *exposition* og brugen af "*show don't tell*"-filosofien samt begrebet *seeding* (Skolnick, 2014, s. 83), som forklaring på den detaljegråd og mængde af ny information jeg som spiller får indsigt ind i. Dette kommer stærkest til udtryk, da jeg som spiller får muligheden for at interagere med Delby Overbite, og får muligheden for at afspille den korte animerede *cinematic* med titlen: Boardroom (World of Warcraft, 2025).



Figur 28: Dialogmulighederne for Delby Overbite (2. Spilsession, 03:44).

Ifølge Murray opstår en meningsfuld oplevelse, når interaktionen mellem spiller og system er præget af intention og sammenhæng (Murray, 1997), og det oplever jeg netop her som værende tilfældet efter at have interageret med Delby Overbite. Ligeså vækkede indholdet af denne *cinematic* en følelsesmæssig respons, der vidner om en vis grad af effektivitet for dens anvendelse som sit eget æstetiske virkemiddel ud fra (Chen, 2024) da den gav mig yderligere årsag til, at blive yderligere investeret i plottet. Dette begrundes jeg ud fra min selvobservation for min 2. spilsession med nedenstående beskrivelse fra min selvrefleksion-

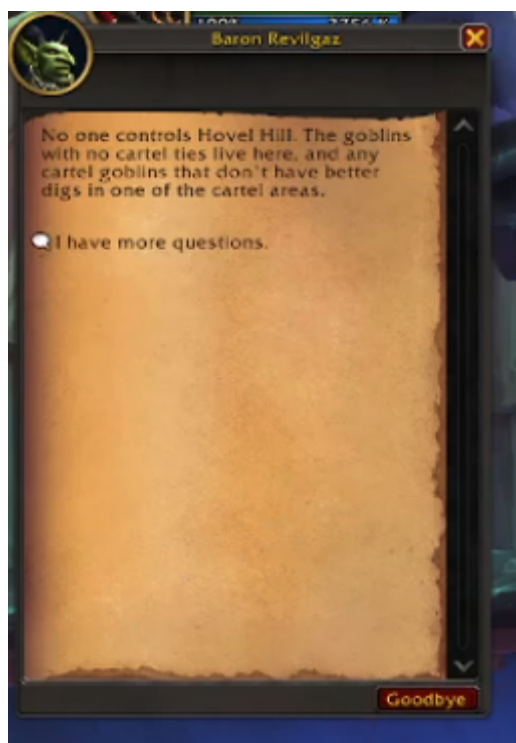
I forbindelse med dialogen og dens betydning, er jeg faktisk meget tilfreds med måden jeg som spiller bliver præsenteret for mine muligheder for dialog med den aktuelle NPC der har den information min gruppe og jeg søger efter, så vi kan begynde at forstå hvad der egentlig foregår i Undermine. Det er ligeså også nyt for mig, at cinematics bliver brugt så meget undervejs i en campaign, og specielt en fuldt ud animeret én af slagsen..

(2. Spilsession)



Figur 29: *Laslo Overbite bliver myrdet af Ug the Ogre* (World of Warcraft, 2025).

Det fremstår ligeså som en markering af, at jeg har nået et afgørende punkt i fortællingen, og er nu klar over, hvad der står på spil for Undermines *campaign*. Jeg oplever ligeledes undervejs, hvordan historien formidles implicit gennem omgivelserne og de elementer, jeg støder på. Dialogen med karakterer og de beskeder jeg finder, som for eksempel indsmuglingen af *Black Blood*, der fungerer både som intriger og underspillede indikatorer for noget større, der endnu ikke er fuldt ud afsløret for mig som spiller i det øjeblik. Det skaber derfor en følelse af, at jeg bliver inviteret til selv at "læse mellem linjerne" og tolke på, hvad der egentlig er på spil i Undermine. Det musikalske tema i Undermine spiller for den anden akt en endnu mere fremtrædende rolle. Jeg oplever, hvordan stemningen skifter markant afhængigt af, hvilken del af Undermine jeg befinder mig i, og hvordan musikken tilpasses både situationen og distrikternes forskellige æstetiske udtryksformer som eksempelvis lossepladsen - *The Heaps*, eller kloakkerne - *The Vatworks*. Samtidigt begynder jeg at mærke en tydeligere sammenhæng mellem det, jeg gør i spillet, og den kontekst jeg får givet gennem NPC-dialoger. Jeg bliver sendt ud for at kæmpe mod Darkfuse Kartellet, hvor det ikke bare er en typisk opgave jeg bliver sendt ud på. Jeg får forinden muligheden for at få fortalt essentielle detaljer for, hvorfor jeg gør det, gennem min interaktion med karakteren Baron Revilgaz ved *Hovel Hill* boligkvarteret.



Figur 30: Baron Revilgaz forklarer situationen ved Hovel Hill i Undermine

(2. Spilsession, 19:24).

Han uddyber situationen med Darkfuse Kartellet som en trussel og de "menneskelige" konsekvenser ved, at de befinder sig i områder, hvor civilbefolkningen opholder sig, samt udbredelsen af deres propaganda-plakater, som jeg får til opgave at fjerne. Min oplevelse er, at jo mere information jeg kommer i besiddelse af, jo mere får mine handlinger en følelsesmæssig tyngde og giver ligeledes en narrativ begrundelse, som rækker ud over selve gameplayet. Dette giver jeg ligeledes udtryk for med min selvrefleksion -

Fordi jeg nu ved at det ikke bare handler om en dårlig handel, men magtmisbrug og undertrykkelse af goblinernes aktiviteter og deres frihed i Undermine, husker jeg at det blev meget nemmere at leve sig ind den opgave jeg har som spiller med, at sætte en stopper for det, og især med at brænde propaganda plakater af.

(2. Spilsession)

Jeg kan derfor engagere mig mere i det aktive gameplay, der består i at bekæmpe og slå medlemmer af kartellet ihjel. Ligeså vil et nævneværdigt eksempel for anden akt med

hensyn til hvad jeg opfatter som meningsfuld interaktion, indbefatte mit valg om at lade Gazlowe samle sine tanker, da jeg som spiller har fundet ud af én af hans tætte venner arbejder for Gallywix efter min konfrontation med Zirdo, den goblin der forrådte os i den første akt.



Figur 31: Valgmuligheden jeg som spiller har for at høre hvad Gallywix har at sige eller springe over samtalen (2. spilsession, 35:44).

Det er her, jeg begynder at fornemme en mening med min tilstedeværelse for mig som spiller, som det også bliver berørt i (Cairns et al., 2014), da min forståelse for konteksten integreres yderligere med det spilmiljø jeg befinder mig i og karakterernes beretninger. Det føles som om mine handlinger får en reelt større betydning for spillets verden. Det er ligeledes min oplevelse, at det har skabt en stærkere fornemmet indlevelse og klar narrativ retning, der ikke kun udspringer af, hvad jeg gør, men måske endnu vigtigere, hvorfor jeg gør det.

6.1.3 Uncovering the Truth



Begyndelsen på den tredje akt var af overvejende positiv karakter, især med udgangspunkt i den første interaktion min spillerkarakter havde med toldvæsenet i Undermine. Her fik jeg mulighed for at engagere mig på forskellig vis med de gobliner, der forsøgte at holde én af mine allierede, Alleria Windrunner, tilbage. Det var ikke mængden af valgmulighederne for denne interaktion, men derimod graden af kontrol og den respons, jeg modtog fra spillet undervejs i sekvensen, der havde stor betydning for, at jeg forholdt mig engageret. Jeg oplevede det ikke som en statisk, automatisk progredierende udveksling, men derimod som en scene der udspillede sig, hvor jeg tilmed aktivt kunne påvirke tone og retning, hvor det derfor bidrog til at fastholde min opmærksomhed og lyst til at overveje mine valg.



Figur 32: Min spillerkarakter assisterer Alleria Windrunner da hun ankommer til Undermine (3. spilsession, 00:42).

Med udgangspunkt i min forståelse af Murray og det gensidige afhængighedsforhold for agency, indlevelse og interaktion, inddrager jeg her perspektivet fra (Cairns et al., 2014), da min indlevelse for den pågældende situation med Alleria i høj grad afhænger af forudsætningen af min oplevelse af agency. Nedenstående uddrag er her med til, at underbygge det efterfølgende indtryk af min oplevelse:

Igen er der en konfrontation på hovedstationen, hvor jeg selv kan huske at i øjeblikket det var interessant hvordan spillet formår at gøre vigtige NPC'er mere "menneskelige" ved mødet med en anden kultur i det som situation anviser er et alment scenarie. Dertil var jeg glad for, at jeg havde flere forskellige muligheder for dialog igen. Det virker til at være en gennemgående ting med denne form for valg jeg kan foretage, hvilket jeg må indrømme nu og her, at jeg sætter mere og mere pris på, jo længere jeg progredierer historien.

(3. Spilsession)

Mit autoetnografiske materiale indikerer derfor, at når jeg som spiller føler mig i stand til at handle meningsfuldt inden for spillets rammer, afspejles dette ligeså ved min forhøjede villighed til at investere både opmærksomhed og følelser for den aktuelle spiloplevelse.

Med mit kendskab til, at der var *world quests* i *Undermine* de steder jeg havde en forventning om at begå mig, kom det pludseligt til at præge min tilgang. Dette kom sig af min gennemspilning af den første akt, hvor vigtig dialog jeg havde til hensigt at overvære, fik sit lydspor afsluttet af en automatisk afspilning af en NPC's instrukser for et nærliggende *world quest* som det kan ses på nedenstående figur.



Figur 33: Et nærliggende *world quest* bliver triggered og afslutter den igangværende lydafspilning fra chaufføren (1. Spilsession, 40:32).

Dette er særligt værd at nævne for analysen ud fra følgende beskrivelse i min selvrefleksion:

Jeg klarede de her world quests mere fordi jeg er træt af efter min ankomst til byen at have NPC'ernes dialog afbrudt eller overdøvet af de her talebobler så jeg misser potentielt vigtige detaljer for historien. Jeg fandt ikke nogen særlig mening med at klare dem, og ud fra mine notater kan jeg ligeledes se, at jeg mere eller mindre bare syntes de var irriterende eller til gene og mest af alt stod i vejen for det indhold jeg gerne ville interagere med.

(3. Spilsession)

I stedet for at følge fortællingens naturlige fremdrift valgte jeg derfor at tage hånd om disse *world quests* forinden jeg gav mig i kast med historien igen. Dette var en midlertidig unødvendig forstyrrelse for mit engagement, hvoraf jeg ud fra uddraget yderligere kan kende til, at jeg fornemmede at blive taget ud af det paratelske stadie (Apter, 2006). Afvigelsen fra hovedforløbet havde dermed sagt et formål, men det var tydeligt, at det påvirkede min

oplevelse, da jeg aktivt valgte at frakoble mig fra min oplevelse med historien, for at skulle interagere med rent kontekstuel, pointeløse aktiviteter i spillet. Jeg blev dog relativt hurtigt geninvesteret i min oplevelse med historien, særligt efter min interaktion med Marin Noggenfogger, som Gazlowe i afslutningen på *campaignens* anden akt ønskede at opsøge for at finde ud af hvorfor han er i ledtog med Gallywix.

Denne interaktion står klart for mig som et af de mest underholdende og stemningsmættede øjeblikke indtil videre med Undermines *campaign*. Der er en særlig intensitet i situationen, da det hurtigt står klart, at Noggenfogger er under overvågning, hvoraf han lader som om jeg blot er på besøg i anledning af hans fødselsdag, hvilket jeg i øjeblikket sidder med en følelse af er både komisk og spændingsopbyggende på én og samme tid.



Figur 34: Mit første møde med Marin Noggenfogger (3. spilsession, 11:35).

Det er netop i det samspil mellem dramatik og humor, at spillets narrativ skinner igennem, hvoraf jeg fornemmer jeg bedre kan leve mig ind i spilverdenen ud fra mit tilfredsstillende handlingsmæssige foretagende med kemisk våbenføring senere. Miljøet og særligt den

visuelle feedback for NPC'ernes reaktioner bidrog ligeledes til at der var vægt bag mine handlinger, underbygget med følgende uddrag:

Jeg kan godt lide humoren spillet præsenterer mig med her og giver mig som spiller en indgangsvinkel til, at forstå hvorfor det er nødvendigt jeg kaster med eksperimentelle potions på Darkfuse vagter i nærheden..

Samtalen med Noggenfogger giver derfor kontekst og mening til hvorfor jeg husker det som værende både en sjov men ligeså kritisk vigtig opgave jeg udfører, hvor jeg smelter huden af Darkfuse gobliner, får dem til at se syner, svæve i luften etc.

(3. Spilsession)

spillet imødekommer ligeså mit engagement for at udforske miljøet og lade mig finde frem til betydningsfuld information for min forståelse af historien i henhold til, at *explorer* er min dominerende spillertype (Bartle, 1996,). Dette eksemplificerer jeg ud fra nedenstående figur, hvor jeg fandt frem til et brev fra Gallywix, der forklarer at han har taget Noggenfoggers hustru som gidsel. Denne information blev kun antydnet gennem spillets interface og var ikke en integreret del af hovedfortællingen. I stedet var det noget, jeg som spiller selv måtte opsøge aktivt for at finde frem til.



Figur 35: Gallywix' brev til Noggenfogger (3. spilsession, 17:21).

Yderligere for den tredje akt blev jeg som spiller mødt med en <Stay awhile and listen.> dialogmulighed. Disse fungerer ikke blot som en uddybende narrativ detalje, men som endnu et æstetisk virkemiddel ud fra (Staats, 2019) da det understøtter den valgfrie valgmulighed for, at have en mere nuanceret oplevelse med de centrale aktører for historien. Denne form for frivillig interaktion med omverdenen og dens aktører, opfatter jeg som værende medvirkende til for mig som spiller at kunne se mig selv som aktiv deltager for en nu opfattet som mere dynamisk fortælling.



Figur 36: Gazlowes <Stay awhile and listen.> samtale med Renzik (3. spilsession, 35:30).

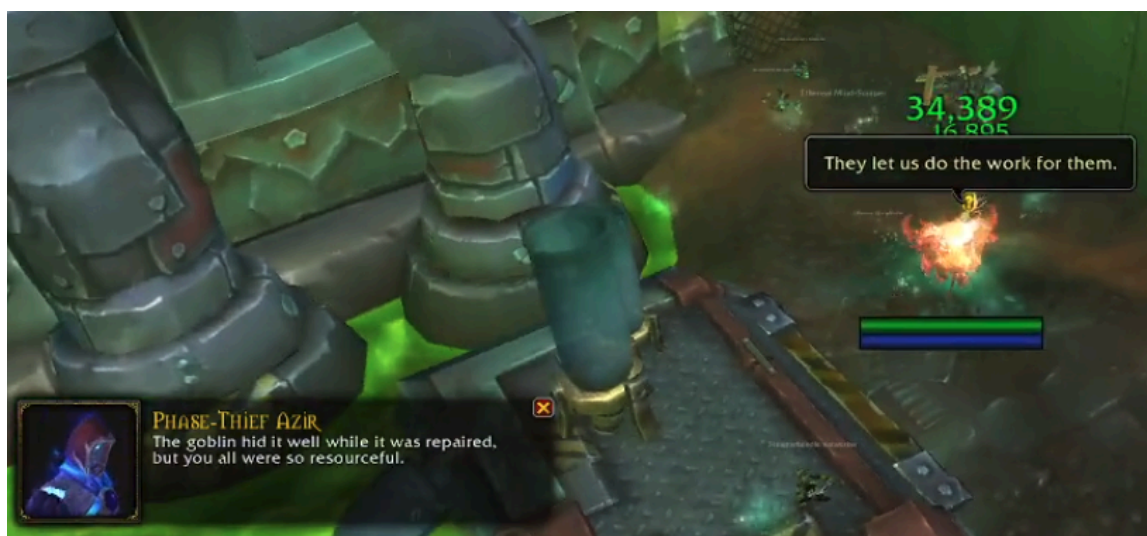
Når spillet derfor reagerer på mine valg og handlinger på denne måde, fremkalder det en form for tilfredsstillende feedback jeg som spiller får værdi ud af. Ud fra (Michailidis et al., 2018) kan det siges, at have forstærket min oplevelse af agency og bekræfte fornemmelsen af at være til stede i WoWs digitale verden, der i dette tilfælde anerkender min rolle og reagerer troværdigt på mit engagement med spillets indhold.

For afslutningen på den tredje akt af Undermines *campaign* hvor The Ethereals bliver hevet ind fra siden som en del af historien, gav jeg udtryk for følgende ud fra min selvrefleksion:

Det tager mig på en måde ud af oplevelsen jeg havde med Undermine, og føles som en sidehistorie, der på en eller anden måde har tvunget sin vej ind i én af de primære dele af campaignen.

(3. Spilsession)

Jeg forstod dermed ikke, og forstår stadig ikke efterfølgende, hvorfor Ehereals lige pludselig havde en rolle at spille for historien. Det som min spillerkarakter får at vide af karaktererne omkring mig er, at de er ude efter "The Dark Heart", som det viser sig Gallywix er i besiddelse af. Problemet, sådan som jeg ser det, er, at jeg som spiller ikke har nogen idé om, hvad "The Dark Heart" er eller hvad signifikansen af dets rolle for historien er, da det aldrig er blevet forklaret over for mig i spillet. Derfor kan jeg som spiller ikke knytte mig på samme måde til historien som jeg har gjort indtil nu, da den erkendelsesmæssige forankring for situationens angivelige alvor ikke eksisterer, hvorfor det tager det mig ud af oplevelsen.



Figur 37: Phase-Thief Azir og Ehereals' invasion af Undermine (3. spilsession, 53:42).

Oplevelsen bryder markant med den ellers stabile fornemmelse af flow, som har præget min spiloplevelse indtil nu. Flow-begrebet bruger jeg derfor her til at forklare, hvorfor jeg som spiller oplever ikke at være engageret og motiveret til at fortsætte. Med perspektivet fra (Csikszentmihalyi, 2008), hvor flow-tilstanden forklares som værende ledsaget af en følelse af tilfredshed og mening, forankret i selve aktiviteten snarere end opnåelsen af et konkret resultat, oplever jeg i dette tilfælde den afbrydes. Begrundelsen udmunder i, at spillets

struktur indtil nu har formået at understøtte forskellig aktivitet, hvor handling og fortælling har været tæt forbundne i anledningen til den stigende optakt for den kommende konflikt. Men grundet at introduktionen til The Ethereals og "The Dark Heart" ikke understøttes af en tilstrækkelig funderet narrativ kontekst, opstår der et ophold for mit engagement med historien. Jeg ved ikke, hvad "The Dark Heart" er, eller hvorfor det er vigtigt for historien, og det er aldrig blevet forklaret hverken i eller uden for spillet. Det gjorde det derfor vanskeligt for mig at engagere mig fuldt ud.

6.1.4 Breaking the Shackles



Den fjerde akt har set fra mit perspektiv lignende problematikker med narrativet i henhold til tre-akt strukturen og historiens opbygning af konflikten hen imod klimakset med Liberation of Undermine *raidet*, da The Ethereals fortsat agerer som en form for trussel med intentionen om at stoppe mig i at nå frem til Gallywix i tide og frarøve ham "The Dark Heart". Mit perspektiv er som følger, ud fra mit selvrefleksionsafsnit:

Efter at have spillet gennem akt 3, og den måde ethereals nærmest føles som værende tvunget ind som en del af historiens fremskreden, er jeg mindre forstående over for hvorfor Gallywix' "gidsler" er efterladt og uskadte. Det tager mig igen mere ud af historien, at have Ehereals som en del af campaignen, når deres rolle slet ikke er relevant for det overhængende narrativ eller raidet heller.

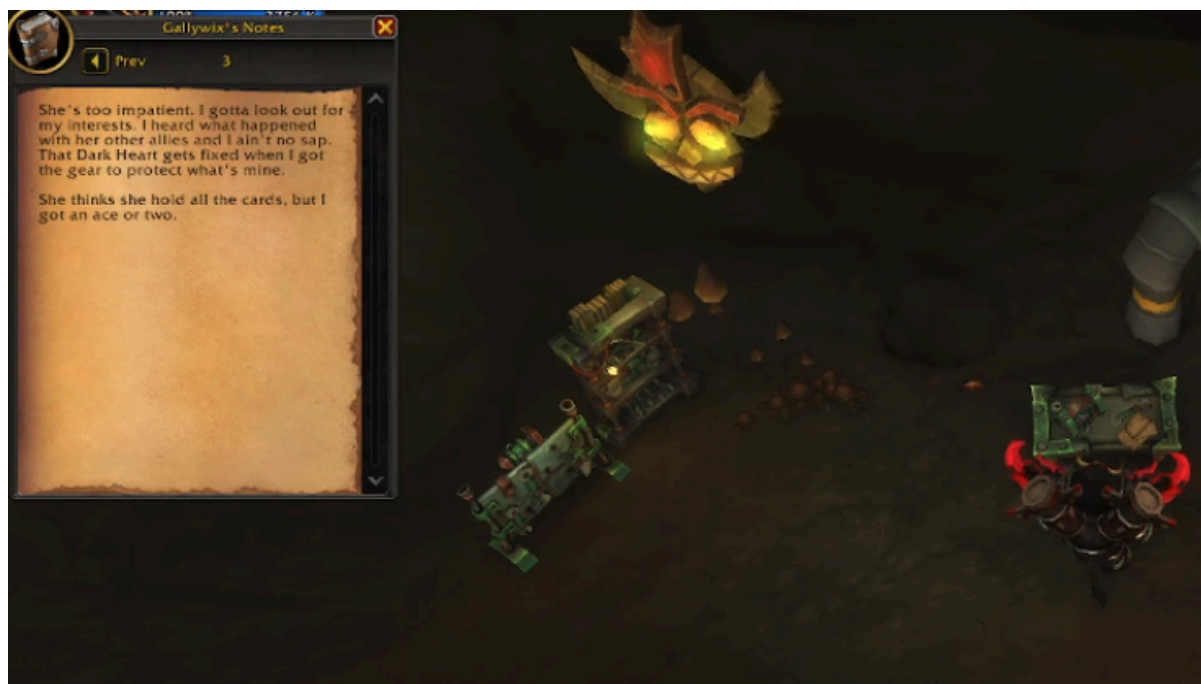
(4. Spilsession)

I starten af min spilsession er jeg som det første heller ikke interesseret i at fortsætte med historien, men vil hellere forsøge at finde frem til et af Gallywix' notater jeg kan se på mit mini-map (4. spilsession, 01:52). Min nysgerrighed samt lysten til at udforske i stedet for at tage fat om historien som det første, forstår jeg som værende en forventet "konsekvens" af min dominerende spillertype (Bartle, 1996), samt manglende engagement, ud fra afbrydelsen af min flow-tilstand (Csikszentmihalyi, 2008) ligeledes understøttet af min oplevelse af manglende narrativ sammenhæng. Ligeledes kunne jeg heller ikke rigtigt forstå hvad det betød at The Ethereals senere ville komme i besiddelse af "The Dark Heart" efter at have båret vidne til en kort *cinematic* ved at sprænge døren ind til Gallywix' værksted i luften.



Figur 38: Gallywix overdrager The Dark Heart til Phase-Thief Azir (4. spilsession, 08:42).

Fordi jeg ikke kender til den historiske signifikans for noget af det jeg bærer vidne til i det øjeblik jeg ser det, formår denne *cinematic* ikke at fange mig på samme måde som de forhenværende. Nævneværdigt er det dog, at dette er første gang, at min spillerkarakter kan ses som en del af en cinematic for denne *campaign*, hvilket jeg betragter som spillets anerkendelse af min spillerkarakters tilstedeværelse i historien. Det der dog vakte mest opsigt for mig efterfølgende var at jeg nu kunne få lov til at gå igennem Gallywix' notater, der lå på et bord længere inde på værkstedet. Informationen jeg finder deri giver mig nødvendig kontekst for at forstå Gallywix' motivation og samtidigt naturen af hans samarbejde med Xal'atath, som ligeså skal forestille at være en trussel, men igen har spillet ikke ladet mig have indsigt i hvilken grad, ihvertfald indtil videre for denne spiludvidelse.



Figur 39: Jeg giver mig til at læse detaljerne fra Gallywix' notesbog (4. spilsession, 11:21).

Mit engagement i et nærliggende *world quest* ved aktens afslutning overrasker mig mindre nu, hvor jeg kan se det i lyset af afbrydelsen for min flow-tilstand, hvor jeg antager jeg handlede som jeg gjorde som et forsøg på, at bringe mig selv tilbage i en form for flow-tilstand, med forbehold for at jeg ville kunne engagere mig meningsfuldt i kommende sideaktiviteter. Dette er ligeledes tankegangen jeg gav udtryk for i min selvrefleksion:

Jeg husker stadig at jeg ikke var klar over at der fandtes world quests hvor man fløj med jetpack, og jeg tænker at jeg i det øjeblik gerne ville tilbage i følelsen af, at Undermine var i centrum og ikke ethereals.

(4. Spilsession)



Figur 40: *Jeg tager et jetpack ræs i Undermine (4. spilsession, 18:03).*

Jeg stiller mig selv dette spørgsmål med afsæt i min oplevelse af historiens fjerde akt, hvor jeg fornemmer, at mit dominerende metamotivationelle stadie muligvis har ændret karakter:

"Would you give up what you are doing in exchange for having already achieved the goal of what you are doing?" (Apter, 2006, s. 37).

Set i lyset af den manglende narrative tyngde, jeg oplevede med denne del af fortællingen, vil mit svar på dette være ja. Jeg har på dette tidspunkt en større lyst til at komme videre til noget andet end at gennemføre aktiviteten i sig selv. Det peger derfor på, at mit metamotivationelle stadie har skiftet væk fra den paratelske orientering, hvor selve processen og oplevelsen er i centrum, over til det målorienterede (teliske) stadie (Apter, 2006), hvor mit ønske om at komme videre overskygger engagementet med selve historien.

6.2 Timegating og udforskning af sideaktiviteter

Ved afslutningen af historiens fjerde akt ved jeg ud fra mine erindringer for min første gennemspilning, at det ikke var muligt at fortsætte historien før der var gået en hel uge, hvorfor jeg tålmodigt ventede og da fik tiden til at gå med udvalgte sideaktiviteter. Dette vælger jeg at illustrere ud fra nedenstående screenshot taget tirsdag den 4. marts, hvoraf der som angivet er 14 timer tilbage før Renzik får overtalte Gazlowe.



Figur 41: Timegating forinden man kunne tilgå historiens 5. akt som spiller (Screenshot fra 4. marts 2025).

Fordi jeg har til hensigt med dette autoetnografiske studie, at tage udgangspunkt i mine erindringer som grundlag for planlægningen af det indhold jeg har haft til hensigt at spille igennem for mine aktuelle spilsessioner, finder jeg det essentielt for autenticiteten af min undersøgelse, at tage højde for den måde *timegating* havde indflydelse på min oplevelse. Derfor vælger jeg aktivt ikke at fortsætte med historien, og i mellemtiden giver jeg mig i kast med sideaktiviteter, der åbent er blevet præsenteret for mig undervejs med *Undertales campaign*, som en måde at opbygge et lignende scenarie ud fra min første gennemspilning.

6.2.1 The perfect wedding



Mit primære udgangspunkt for gennemspilningen af sideaktiviteter involverede ikke initielt set *sidequests* i Undertale, men hernede er jeg ikke kendt som "Azeroths champion", men bliver i stedet for tiltalt ved min spillerkarakters navn af en NPC uden for The Incontinental Hotel. Denne interaktion formår at fange min opmærksomhed og leder mig ud i en længere, ikke-planlagt sideaktivitet. Årsagen til den opmærksomhed jeg tildeler denne NPC, kan anskues ud fra min selvrefleksion fra historiens fjerde akt, hvor min handling der involverer at springe døren til Gallywix' værksted i luften, får Gazlowe til at henvende sig til mig som "champion":

Jeg er stadig fundamentalt set en modstander af, at spillet tiltaler mig som en champion, da jeg ikke mener den titel har en plads i det officielle narrativ, da det tager agency væk fra mine handlinger og hæver mig til en standard der ikke passer til de opgaver jeg bliver stillet

(4. spilsession)

Dette er en meget tydelig kontrast til det indhold jeg lige har spillet igennem, hvoraf jeg bliver interesseret og får lyst til at udforske det yderligere.



Figur 42: Konfrontation med Lenny the Loanshark om at købe Vrizek fri af hans kontrakt (5. spilsession, 04:41).

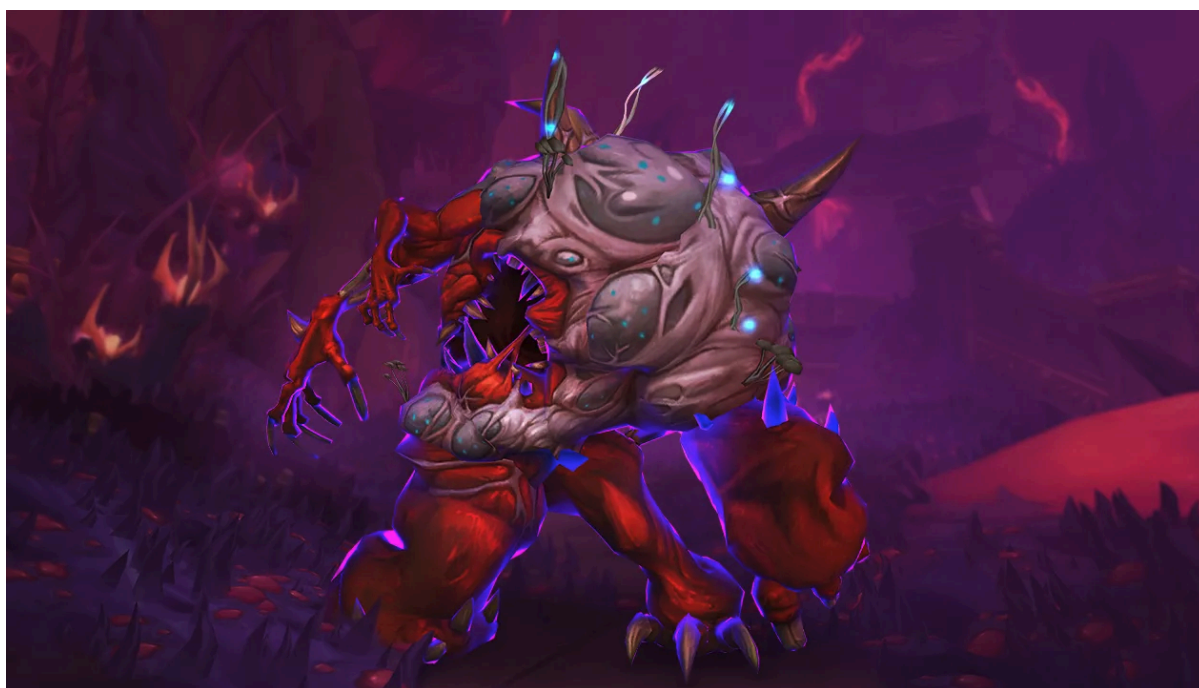
I dette sidequest oplevede jeg, at spillets stemning og stil i særlig grad talte ind i en rolle, jeg kunne engagere mig i. Jeg begyndte derfor undervejs at leve mig ind i og involvere mig selv i det jeg ville betragte som en autentisk afbildning for befolkningen og kulturen i Undermine. Jeg underbygger derfor ud fra min selvrefleksion for min gennemspilning af dette spilindhold, at mit metamotivationelle stadie (Apter, 2006) igen har skiftet, hvorfor jeg genfinder min investering i processen med at spille WoW:

Den måde spillet præsenterede mig for både situationer og valgmuligheder på, gjorde, at jeg helt automatisk fik lyst til at handle ud fra en forestilling om, hvordan en karakter fra et mafiainspireret univers ville agere. Det gav mig en ret tydelig fornemmelse af roleplaying, samt hvad jeg skulle gøre, hvor det var som om valgene gav mening i rollen og jeg havde en klar retning.

(5. spilsession)

Jeg som spiller oplever at være til stede i Undermines engagerende verden og har samtidigt mulighed for at handle på måder jeg oplever som værende konsekvente ud fra de valgmuligheder jeg præsenteres for, der samtidigt producerer en auditiv respons fra NPC'er. Et eksempel for dette kan ses på figur 42. Hermed opstår følelsen af et reelt spillerorienteret bidrag samt deltagelse for denne sideaktivitet, hvilket jeg ifølge (Cairns et al., 2014) betragter som værende af afgørende betydning for fastholdelsen af mit engagement. Min deltagelse i dette sidequest illustrerer, hvordan selv frivillige og mindre fortællinger kan bidrage med væsentlig kontekst og nuancering til min overordnede spiloplevelse indtil nu, med udgangspunkt i (Vanman, 2017) i relation til *sidequests*. Selvom det ikke er nødvendigt for historiens fremdrift, oplevede jeg det som en betydningsfuld del af min oplevelse med WoW, fordi det gav mig mulighed for til dels at kunne handle ud fra mine egne intentioner og engagement. Det understøttes yderligere med (Lebowitz og Klug, 2011), ud fra hvordan mine valg som spiller fungerer som de centrale meningsskabende elementer for mine bevægelser inden for rammerne af den aktuelle interaktive fortælleform for dette *sidequest*. Mit valg bidrog derfor til, at jeg faldt tilbage ind i et flow-stadie, ved at jeg fandt tilbage dertil hvor jeg kunne fornemme, at tilfredshed og følelsen af mening lå i selve aktiviteten med denne engagerende fortælling (Csikszentmihalyi, 2008).

6.2.2 Site of Madness



For den efterfølgende sektion for mit gameplay med *delves* oplevede jeg, at graden af engagement varierede markant afhængigt af miljøet og belønningsstrukturen for den pågældende *delve* i relation til mine dominerende spillertyper (Se kapitel 6, s. 56). Den første *delve* virkede forholdsvis tom for både narrativ og spilmekanisk tyngde, og der var hverken meget på spil eller stærk motivation for fordybelse samtidigt med, at jeg blev smidt af spillets server hen imod slutningen. Anderledes var det med *Excavation Site 9*, som jeg fandt mere attraktiv at tage til, både fordi den var *bountiful* og implikationerne for spillets mytologi, som vækkede min nysgerrighed. Min beslutning om at udforske området grundigt og med opmærksomhed på potentialet for skjulte detaljer, ser jeg som et videre udtryk for min paratelske orientering (Apter, 2006) og mig selv som en *explorer* (Bartle, 1996), hvor selve aktiviteterne i *delfen* og at gå på opdagelse i den var primære motivationsfaktorer.



Figur 43: Valg af sværhedsgrad og oversigt over belønninger for Excavation Site 9 delven (5. spilsession, 42:30).

Samtidig bar mit gameplay præg af et ønske om, at præstere godt uden at spille tiden, hvilket skabte et balanceret flow mellem mit mål om effektivitet og udforskning. Som det fremgår af (Csikszentmihalyi, 2008), opstår følelsen af flow ligeså, når der findes en form for harmoni mellem niveauet for den udfordring man tager og ens færdigheder, hvilket jeg oplevede her, dog med lavt pres grundet manglen på eksterne begrænsninger. Det gjorde mig villig til at spille mere risikabelt, dog ikke på bekostning af belønningen til sidst. Min samlede oplevelse ser jeg derfor som svingninger mellem *achiever* og *explorer* i henhold til disse som mine dominerende spillertyper (Bartle, 1996). Den fleksible struktur og fraværet af de faste regler for dette spilindhold giver samtidig plads til en mere fyldestgørende udfoldelse af *agency* ud fra (Murray, 1997), da min handlefrihed opfattes som værende tættere knyttet til engagementet med spillets indhold. I takt med, at udfordringerne matchede mine færdigheder og friheden var fornemmet intakt, bibeholdt jeg ligeledes oplevelsen af mit etablerede flow-stadie (Csikszentmihalyi, 2008), hvor min tilfredshed fortsat forholdt sig forankret i en aktivitet mere end opnåelsen af belønningen til sidst.

6.2.3 Operation Floodgate: Disposing of the Garbage



Min oplevelse med denne *dungeon* bar tydeligt præg af manglen på tilstrækkeligt udfordring i mit gameplay, hvilket gjorde, at jeg ikke forblev fuldt investeret i aktiviteten. Dette er ligeså min egen fejl, da jeg med interessen for tiden valgte en for lav sværhedsgrad. Jeg overvejede efterfølgende, om jeg burde have valgt en sværere version, da jeg i stedet for at være optaget af kamp-sekvenserne, begyndte at rette min opmærksomhed mod fortællingen og forsøget på at forstå, hvorfor jeg overhovedet er der sammen med Renzik the Shiv. En problematik opstod dog hurtigt for det primære æstetiske virkemiddel, da Renzik, som det blev etableret tidligere for analysen, mangler stemmeskuespil. Dette betød, at jeg ikke opfangede, når han talte direkte til min karakter selv med sine talebobler, hvorfor centrale oplysninger samt kontekst gik tabt under mit gameplay. Jeg var derfor efterladt med en følelse af ærgrelse, fordi jeg fornemmer, at der potentielt er en interessant historie gemt i netop denne dungeon. Men fordi jeg ikke oplever, at de æstetiske udtryksformer og den audiovisuelle feedback fungerer efter hensigten, udebliver den dybere indlevelse, som ellers kunne løfte oplevelsen og gøre den mere meningsfuld.

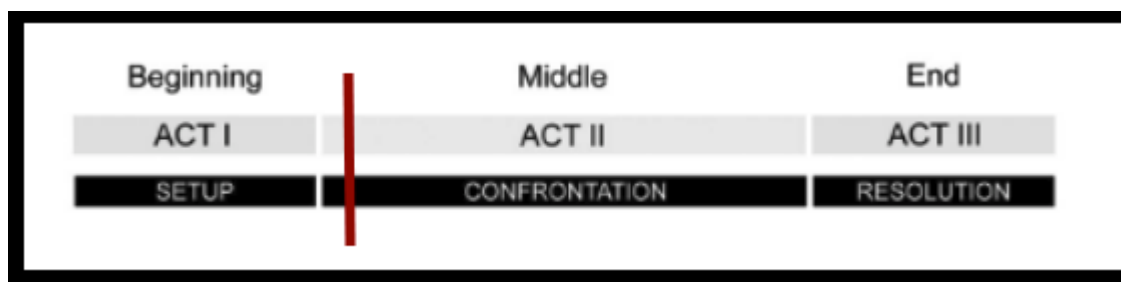
De æstetiske virkemidler har som sagt en afgørende rolle i etableringen af engagement og tilstedeværelse i digitale spiloplevelser som denne (Staats, 2019). Når jeg som spiller derfor ikke modtager tydelig auditiv respons fra en central NPC i henhold til opnåelsen af en

sanselig og følelsesmæssig tilknytning til spillets verden (Chen, 2014), er forbindelsen mellem handling og mening svag, hvoraf min evne til at leve mig ind i spilverdenen reduceres som konsekvens deraf. I forlængelse af dette med (Utomo, 2025) og æstetik i spil som en aktiv og struktureret enhed der medierer forholdet mellem spiller og spil, kan det hævdes, at når denne enhed ikke fungerer optimalt, eksempelvis for denne oplevelse, forstyrres helhedsoplevelsen og efterlader spilindtrykket uforløst. Der opstår derfor et brud i det samspil mellem immersion og agency, som set ud fra (Michailidis et al., 2018) er afgørende for den oplevede kvalitet af interaktionen. Når spillet ikke reagerer meningsfuldt på mine intentioner, eksempelvis gennem karakterer der skal forestille at tale til mig men uden auditiv funktionalitet selv når det burde være vigtig information, skabes der et mismatch mellem min intention om at engagere mig og det feedback, jeg faktisk modtager. Det fører til en følelse af, at mine handlinger ikke har samme vægt og betydning, samt at miljøet omkring mig ikke reagerer holistisk på min tilstedeværelse. Dette bryder det interrelaterede forhold mellem *immersion* og *agency*, og gør, at jeg kun er i stand til at engagere mig med dungeonens mekaniske bestanddele, alt imens den narrative dybde og følelsesmæssige forankring forbliver baggrundsstøj.

6.3 Akt 5: Ignite the Fuel of Change



Tilbage til historien, bliver der for *campaignens* femte akt bygget op til den endelige konfrontation med Jastor Gallywix. Umiddelbart ud fra min selvrefleksionsøvelse og den dialog jeg overværer mellem Gazlowe og Renzik, får jeg ikke indtrykket af, at Gazlowe har flyttet sig på signifikant vis undervejs i historien. Dette ser jeg som en svaghed ved selve narrativet, da jeg ud fra mit kendskab til historien, er klar over med henvisning tilbage til (Skolnick, 2014), at jeg forstår *campaignen* set ud fra tre-akt strukturen.



Figur 44: *The Three-Act Structure* med markering for hvor akt 5 finder sted (Skolnick, 2014).

Min konkrete udtalelse fra mit auetnografiske materiale for selvrefleksionen forholder sig på følgende måde:

Jeg forstod umiddelbart Gazlowes ønske om at forlade Undermine, men jeg hæftede mig også ved, hvor abrupt og lidt uforklaret den beslutning virkede, særligt i lyset af, hvad der tidligere er sket med Gallywix. Det fremstod som en lidt mærkelig udvikling, som om karakterens motivation ikke helt blev tydeliggjort for mig som spiller. Det fik mig til at stille spørgsmål ved, om spillet blot brugte Gazlowe som et "plot device" i en større fortælling, snarere end at give ham en reel karakterudvikling.

(5. spilsession)

Set i lyset af min reflekterende observation af min spilsession, forklarer det ganske vist, hvorfor jeg efterfølgende følte den stærke effekt af at have Nikki myrde Renzik der dør i Gazlowes arme.



Figur 45: Renziks smuldrer efter han blev skudt af Nikki the Fixer

(6. spilsession, 02:45).

Denne begivenhed markerer et tydeligt stemningsskifte i fortællingen, hvor den følelsesmæssige reaktion forstærkes gennem den tilhørende *cinematic*, særligt efter at have overværet den intense udveksling mellem de to centrale karakterer. Renziks død fungerer ikke alene som et dramatisk vendepunkt, men også som en narrativ katalysator, der baner vejen for, at Gazlowe kan træde ind i en mere aktiv helterolle som det har været lagt op til

fra begyndelsen. Set ud fra Gazlowe som helten i historien, giver det mening for afslutningen af spillets *campaign* og for denne analyse, at sætte hans rolle for fortællingen i perspektiv ud fra *the hero's journey* (Lebowitz) Hvor han tidligere fremstod som en passiv figur i min oplevelse med *campaignen*, fremstår han nu som handlekraftig og initiativtagende. Samtidig oplever jeg, at verden omkring mig forandrer sig, ikke blot som en scripted hændelse, jeg ikke kan undgå (6. spilsession, 06:05), men som en konsekvens af mine handlinger som spiller. Det at give Gazlowe det sidste skub fremstår som en meningsfuld og konsekvent interaktion, der ud fra (Murray, 1997) understøtter min oplevelse af at have bidraget aktivt til historiens udvikling.



Figur 46: Spillerens muligheder for at få Gallywix til at tage kampen op imod Gallywix (6. spilsession, 04:02).

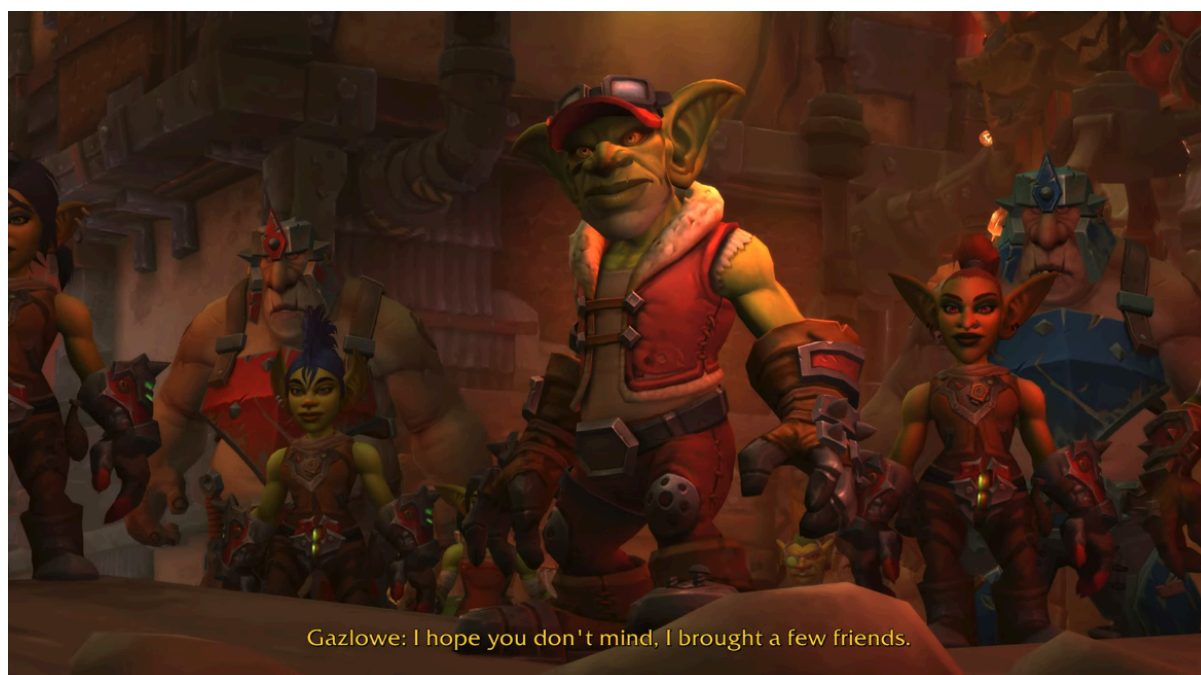
Særligt bemærkelsesværdigt er det, at NPC'ernes reaktion fremstår bevidst afstemt med det valg jeg træffer her, hvilket ligeledes forstærker min oplevelse af, at spillet anerkender og reagerer på min tilstedeværelse i fortællingen.



Figur 47: Spillerens muligheder for at sprede budskabet og opfordre til oprør

(6. spilsession, 08:20).

Igen får jeg som spiller mulighed for at præge fortællingens udvikling til en hvis grad, dog denne gang med questet: *Undermine belongs to the people*, hvor jeg selv får lov at vælge, hvordan oprørets begyndelse skal håndteres med tryk i nyhedsbrevet for Undermine. Det oplever jeg ligeledes som en meningsfuld interaktion, idet NPC'ens respons fremstår bevidst afstemt med det valg som jeg træffer. På samme måde som min tidligere interaktion med Gazlowe, giver dette mig oplevelsen af at jeg lige nu og her aktivt tager del i denne rebelske fortælling, hvor mine handlinger bliver set og anerkendt af spillets verden.



Figur 48: Spillerens muligheder for at få Gallywix til at tage kampen op imod Gallywix (6. spilsession, 36:44).

På dette tidspunkt i fortællingen påtager Gazlowe sig fuldt ud rollen som historiens “helt”, hvor han som tidligere etableret har været tøvende og passiv og jeg oplever som spiller nu den tydelige transformation, hvor han træder frem som en ledende figur og samler Undermines befolkning. Det er ultimativt set Gazlowes handlinger og initiativ, der sætter oprøret i bevægelse og giver det retning. Denne karakterudvikling anskuer jeg som et “point of no return” (Lebowitz & Klug, 2011, s. 50) for fortællingen, hvor Gazlowe bevæger sig fra en støttefigur for spillerkarakteren, til den aktive drivkraft for *campaignens* videre forløb. I denne kontekst bliver Gazlowes rolle også et udtryk for, hvordan spillets narrative struktur understøtter klassiske fortællemodeller, hvor helten gradvist træder i karakter som følge af krise og ansvar (Skolnick, 2014). Derudover oplever jeg som spiller, at hans udvikling fremstår konsekvent og narrativt velbegrundet, hvilket bidrager til en styrket fornemmelse for min indlevelse. Ifølge (Staats, 2019) opstår denne form for immersion blandt andet, når spillets æstetik og fortælling har de nødvendige byggesten for dannelsen af en følelsesmæssigt engageret kerne, hvor karakterer fremstår troværdige og forankrede i spillets verden. Gazlowes overgang til igen at blive en leder som han var engang som Trade Prince for Bilgewater og nu står i spidsen for Undermines oprør, forankres netop i det øjeblik

på figur 48, hvor det visuelle, det dramatiske og det interaktive spiller sammen og skaber en oplevelse, der føles fortjent og meningsfuld.



Figur 49: Jeg vælter statuen af Gallywix foran The Gallagio kasinoet, sammen med befolkningen i Undermine (6. spilsession, 42:14).

Et af de mest mindeværdige øjeblikke i kampagnen for mig som spiller opstod, da jeg sammen med beboerne i Undermine deltog i væltningen af statuen. Min spillerkarakter indtager her en central position i den tilhørende cinematic, hvor det viser, hvordan statuen styrter til jorden. Dette øjeblik markerer ikke blot en visuel og dramatisk kulmination, men fremstår også som en narrativt forankret belønning, der understøtter min følelse af at have haft en aktiv rolle i oprørets opbygning.

I forlængelse heraf kan oplevelsen forstås i lyset af (Staats, 2019) udtalelser om det immersive miljø, hvor særlige denne in-game begivenhed med dets audiovisuelle virkemiddel koblet til sig skaber en virkelighedsnær og følelsesmæssigt engagerende oplevelse for mig som spiller. Når jeg som spiller tildeles en synlig rolle som denne for spillets nøglebegivenheder, øges følelsen af tilstedeværelse i en verden, der netop formår, nærmest i realtid, at reagere meningsfuldt på mine handlinger. Dette perspektiv kan suppleres med

(Chen, 2024) for, hvordan følelsesmæssig og narrativ indlevelse her opstår i samspillet mellem spillets æstetik og mine muligheder for at handle på måder, der føles konsekvente og betydningsfulde for spilverdenen. Væltningen af statuen bliver dermed ikke blot en scripted begivenhed, men en meningsgivende sammensætning, hvor æstetik, narrativ struktur og interaktion kulminerer og skaber en stærk oplevelse af både *agency* og *immersion*, særligt ud fra min forståelse af disse som hinandens forudsætninger (Murray, 1997).

6.4 Liberation of Undermine [Raid]



Oplevelsen med *raids* i WoW adskiller sig markant fra den indtil videre mere sekventielle historiefortælling, der præger *campaignens* øvrige indhold. Her træder den totale spillerkontrol (Lebowitz & Klug, 2011) mere frem, idet jeg som spiller ikke længere direkte bliver guidet gennem en fast, indrammet fortælling, men i stedet former min oplevelse primært gennem mine handlinger og konsekvenserne deraf. Det er i denne sammenhæng, at perspektivet der handler om: *actions speak louder than words* (Lebowitz & Klug, 2011, s. 233), bliver særligt relevant. I et interaktivt medie som WoW, hvor mine handlinger som spiller er konstant tilstedeværende, fungerer *raids* som en form for "legeplads", hvor fortællingen træder i baggrunden, og kampene bliver den primære udtryksform for WoW.



Figur 50: *Cauldron of Carnage* (7. spilsession, 13:15).

Selvom der stadig eksisterer en overordnet narrativ ramme, er det *gameplay* og korrekt eksekvering af ens strategi som gruppe, der bliver den primære drivkraft bag oplevelsen med raidet som værende god eller dårlig. Æstetikken i raidet understøtter samtidig min indlevelse og forståelse af, hvorfor jeg bekæmper de fjender jeg står overfor, som eksempelvis illustreret med *Cauldron of Carnage* bosskampen. Ud fra (Staats, 2019) og (Chen, 2024) kan jeg samtidigt pege på, hvordan samspillet mellem *raidets* tema, æstetik og boss-designs skaber en oplevelse, der både føles sammenhængende og meningsfuld. Den visuelle og auditive iscenesættelse af de enkelte områder og fjender forstærker min oplevelse af tilstedeværelse og retfærdiggør min deltagelse i konflikterne.

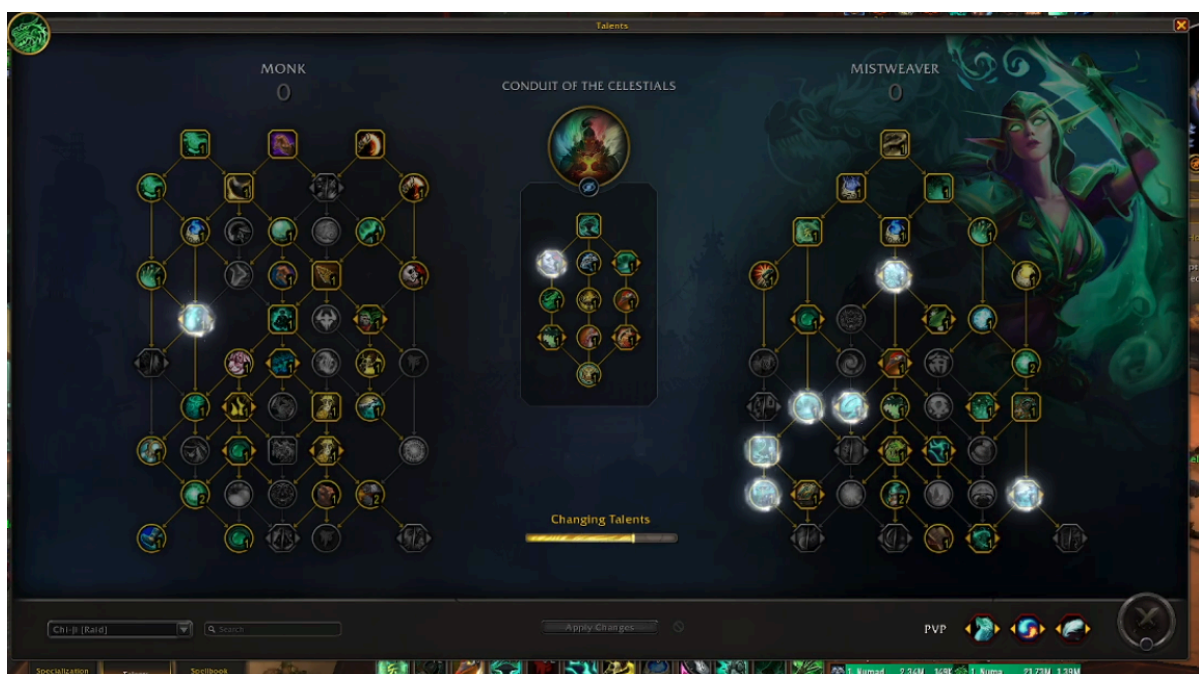


Figur 51: Jeg befinder mig i boss-rummet for *One-Armed Bandit* (7. spilsession, 51:45).

Den del af *Raidet* hvor jeg bevæger mig ind i kasinoet illustrerer, hvordan æstetik og spilmekanikker forenes i en fornemmet tematisk helhed. Både musikken og atmosfæren skaber en oplevelse, der selv efter gentagne gennemspilninger stadig kan overraske alene ud fra detaljegraden og kreativiteten. Det jazz-inspirerede lydspor forstærker ligeså spillets "illusion" og dermed min indlevelse, samt bidrager til at området fremstår endnu mere æstetisk tiltalende. Særligt bosskampen mod *One-Armed Bandit* udmærker sig ved at integrere gambling-elementer, som eksempelvis brugen af rullende poker-chips (7. spilsession ,56:05), både i kampens design og omgivelser, hvor arenaens udformning som et roulettebord, skaber en opfattelse af stærk tematisk sammenhæng. Samtidigt får introduceringen af disse spilmekanikker mig ligeledes til, at tilgå kampen med *One-Armed Bandit* anderledes, da jeg ved at satse min positionering og læne mig tæt op af den rullende poker-chip, kan jeg tilegne mig en status-tilstand som *High Roller!* der giver mig mere *skade* og *healing*. Har jeg ikke succes med dette og i stedet bliver ramt i dens bane, tager jeg konsekvensen og mister kontrollen over min spillerkarakter i nogle sekunder. Fordi jeg som spiller har en ambition om at præstere mit bedste, får elementer som dette en særlig

betydning for min oplevelse af at spille et *raid*. Det er derfor i samspillet mellem spillets forskellige udfordringsmæssige facetter kombineret med mit eget engagement, at oplevelsen som helhed styrkes og får mere dybde samt mening bag sig.

Mit valg af *talents* på lige fod med mit engagement for min spillerkarakters udstyr forud for *raidet*, kan med afsæt i Murrays berøring af begrebet *affordances*, forstås jeg som spillets måde at tilbyde mig som spiller en funktionel mulighed indlejret i dets spildesign, der giver mig som spiller kapaciteten til at handle mere målrettet samt strategisk i forhold til den specifikke kontekst jeg træder ind i (Murray, 1997).



Figur 52: Jeg vælger at skifte min spillerkarakters talents før raidet (7. spilsession, 00:01).

Ved aktivt at tilpasse min karakter til det indhold, jeg står overfor, udøver jeg *agency* på en måde, der både er intentionel og ligeså situeret i konteksten af, at jeg har til hensigt at tage aktiv del i det instantierede *raid* frem for den åbne spilverden. Det har derfor som en strategisk handling en direkte betydning for om jeg kan præstere tilfredsstillende og min oplevelse af at være forberedt på de udfordringer jeg kommer til at stå over for.

I takt med, at raidet skrider frem, skifter mit metamotivationelle stadie (Apter, 2006) fra at jeg har oplevet at være procesorienteret til nu at være meget målorienteret. Mit fokus som spiller er for denne spilsession lagt over på at overvinde bosserne og sikre de potentielt

værdifulde belønninger eller genstande, som er centralt for denne del af spillet. Dette kan ligeledes understøttes ud fra min selvrefleksion, hvori jeg omtaler mit ønske om at tilegne mig genstanden, *Eye of Kezan*, efter at have overvundet Gallywix:

Jeg har været meget opsat på at få denne bestemte genstand, da den er meget brugbar selv i en mindre stærk version da genstande man kan få som boss-drops kun bliver bedre alt efter det niveau jeg spiller på.

(7. spilsession)

Her bemærker jeg ligeledes aktiveringen af mig selv som værende mere en *achiever* end *explorer* (Bartle, 1996), hvor jagten på disse sjældne genstande såvel som opnåelsen af konkrete målbare resultater for min præstation, som set ud fra min brug af addons, ligeså bliver en drivkraft for mit engagement.



Figur 53: Damage og healing meter, der giver mig indsigt i hvor godt jeg præsterer.

Samtidig afspejler raidet det, (Bartle, 2015) beskriver som spilmediets særlige evne til at forene storslået kamp, progression og fortælling i ét samlet udtryk. Det bliver tydeligt, at konflikten, jeg deltager i, ikke er løsrevet fra historiens kontekst, men repræsenterer en intensiveret del af en større narrativ bevægelse, i dette tilfælde konfrontationen, der passer ind i min forståelse for *campaignen* ud fra tre-akt-strukturen (Skolnick, 2014).



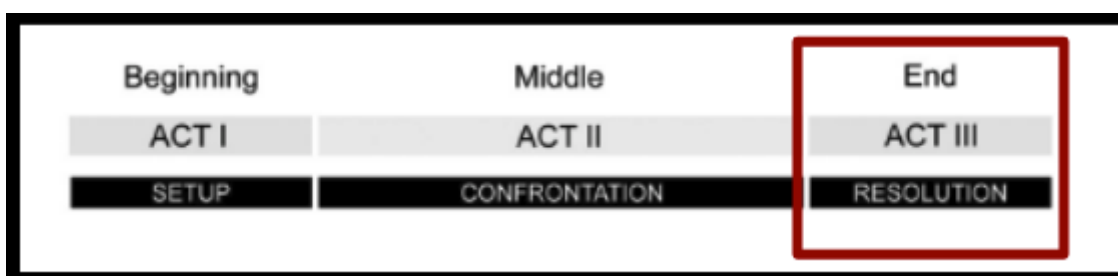
Figur 54: Min involvering i *raidet* anskuet ud fra tre-akt strukturens segment for konfrontation.

De mekaniske krav for min præstation samt korrekt eksekvering i *raidet* er tydeligt forhøjede, men matcher mine færdigheder som spiller, hvilket skaber et intensiveret fokus i mødet med de forskellige bosskampe. Balancen mellem udfordring og kompetence resulterer derved i en intensiveret oplevelse af nærvær og koncentration, hvor min opmærksomhed rettes udelukkende mod min handling i spillet. Med afsæt i (Csikszentmihalyi, 2008) kan min oplevelse forstås som at jeg fornemmer at være i en flow-tilstand, kendetegnet ved min opslugthed for *raidets* aktiviteter samt en vedvarende følelse af engagement og motivation imens jeg spiller.

6.5 Akt 6: Homecoming, afrunding på Undermines campaign



Afslutningen på Undermine-kampagnen markerede forventeligt en bevægelse tilbage hen imod den interaktive- og traditionelle historiefortælling for det interaktive historiefortællingsspektrum (Lebowitz og Klug, 2011) efter afslutningen på Liberation of Undermine *raidet*. Samtidig fungerer den sjette akt for Undermines *campaign* som den endelige afgørelse ud fra tre-akt strukturen (Skolnick, 2014), hvor jeg som spiller får lov til, at opleve aftagningen af situationens alvor med Undermines *campaign*, gennem en serie af *quests* og *cinematics*.



Figur 55: Placeringen for afrundingen på Undermines campaign ud fra tre-akt strukturen.

Den sjette akt giver mig som spiller mulighed for at opnå en dybere forståelse af Renziks motivation og hans tilknytning til Undermine, under karakterens overflade. Gennem en

sekvens med Spymaster Shaw, lederen af det spionnetværk Renzik var en del af, bliver det tydeligt kommunikeret til mig som spiller, hvordan jeg bør være opmærksom på en række visuelle elementer, som spillet med vilje fremhæver. Fremhævelsen af dette kommer fra *quest*-beskrivelsen for *questet* Settled Dust (8. spilsession, 03:18) i forlængelse af, at jeg tager en portal til zonen *Westfall* sammen med Shaw og Gazlowe, hvor disse elementer har til hensigt at fungere som betydningsbærende led hen imod fortællingens afrunding.



Figur 56: Shaws *quest* detaljer der forklarer han hellere vil vise mig noget end at jeg hører om det fra Gazlowe (8. spilsession, 03:20).

Det fungerer som en tydelig markør for narrativet, der skal sikre, at jeg som spiller forstår, at der har været reelle "menneskelige" konsekvenser ved den konflikt jeg har taget del i. Det er ikke bare endnu en afslutning på et *quest* som jeg kender det, men ligeledes en permanent påmindelse om, at karakterer som Renzik repræsenterer mere end blot figurer i et spil. Det skaber en følelse af, at sådanne tab har en følt betydning i spillets verden og i forlængelse

deraf også min spillerkarakter. Fortællingen insisterer på at blive taget alvorligt, hvilket forstærker min oplevelse af narrativets følelsesmæssige tyngde.

Når jeg spreder Renziks aske ud over Undermines tage med *questet - coming home*, oplever jeg igen det jeg forstår ud fra (Murray, 1997) og (Michailidis et al., 2018), som den tilfredsstillende feedback mellem intention og udfald. Øjeblikkene op til, selve handlingen og den efterfølgende dialog mellem Shaw og Gazlowe, skaber en følelse af, at mine handlinger hidtil og i selve øjeblikket har haft en reel betydning for spillets verden, ikke kun rent narrativt, men også i form af den følelsesmæssige respons jeg oplever som spiller. Dette understøtter jeg yderligere ud fra følgende uddrag fra min selvrefleksion for netop denne spilsekvens:

Både under og nu herefter, sidder jeg stadig med fornemmelsen af at det her er et følelsesrigt øjeblik, med plads til både at være trist, ærgerlig, men til sidst også forhåbningsfuld.

(8. spilsession)

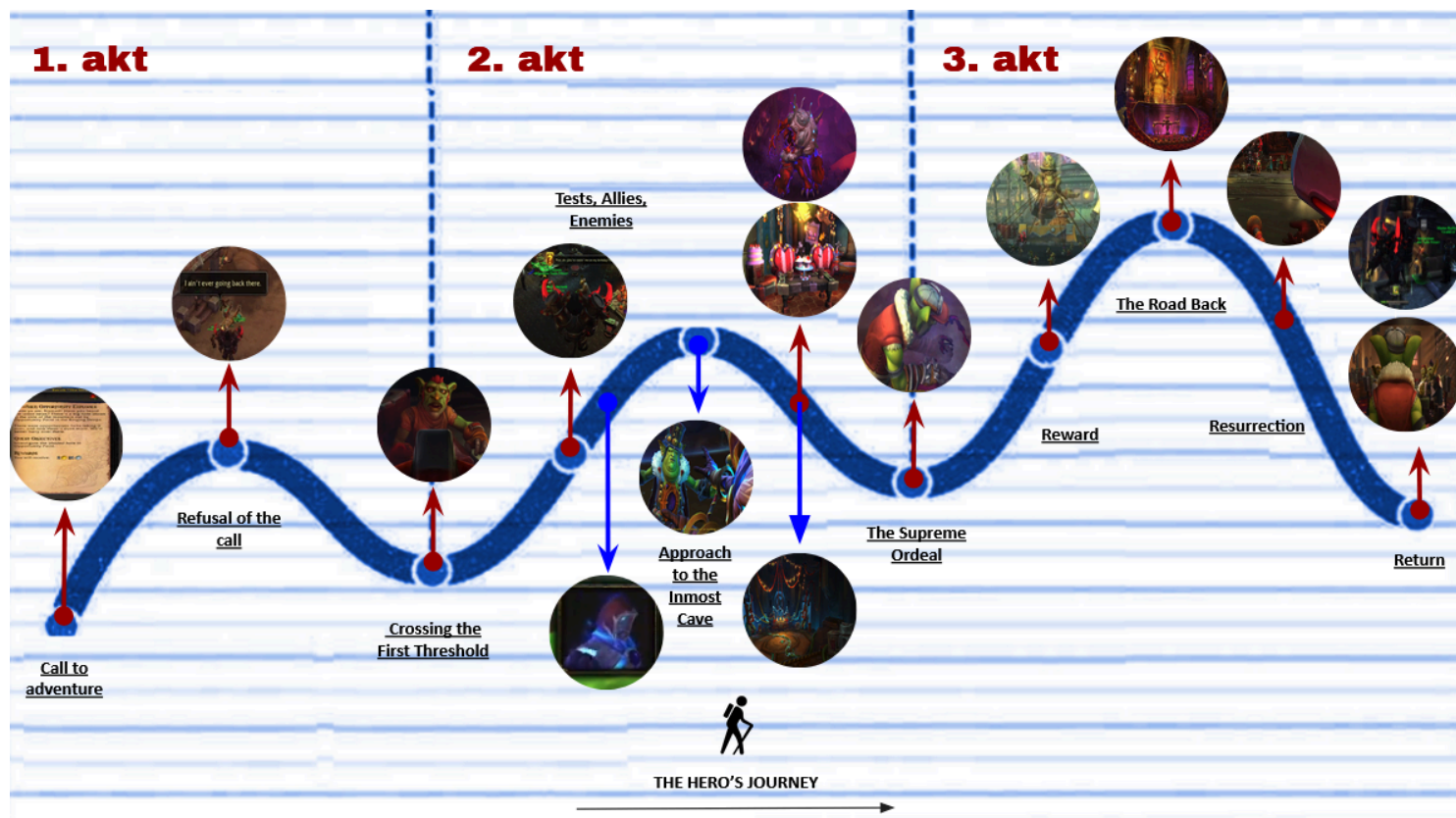


Figur 57: Jeg spreder Renziks aske ud over tagene i Undermine (8. spilsession, 08:10).

Denne oplevelse forstærkes yderligere af den afsluttende cinematic, hvor Gazlowe officielt gen-indtager sin plads som Trade Prince for Bilgewater Kartellet og kan dermed siges, at have afrundet sin *Hero's Journey* (Lebowitz og Klug, 2011). Her fungerer det audiovisuelle virkemiddel som et æstetisk og narrativt højdepunkt, der signalerer, at *campaignen* nu har nået sin afslutning. Som jeg ligeledes vil fremhæve med (Staats, 2019) og (Chen, 2024), har æstetisk iscenesættelse som dette bidraget væsentligt til fornemmelsen af narrativ fuldbyrkelse, og er ligeledes en nødvendig overgang til det kommende spilindhold. *Cinematicen* afsluttes ligeså med en teaser, hvor The Ethereals fremstår som den næste trussel (8. spilsession, 13:18). Det præsenteres som en kort sekvens, der åbner op for en ny narrativ retning for WoW og markerer overgangen til næste del af spillets overordnede fortælling og ligeledes for *Worldsoul Sagaen*.

Opsamling

Det samlede analytiske arbejde indikerer, at WoWs fortællestruktur samt karakterudvikling ikke blot udgør overfladiske eller dekorative elementer, men fungerer som integrerede og bevidste designbeslutninger med en betydning for spillet. Der tegner sig et klart narratologisk grundlag, hvor klassiske modeller som, *The Hero's Journey* og tre-akt-strukturen, ikke alene benyttes som en form for dramaturgisk rammesætning, men ligeså er aktivt anvendte værktøjer for spillets evne til at skabe indlevelsersrige øjeblikke og engagement. Gennem specifikke nedslagspunkter i fortællingen får jeg som spiller muligheden for at handle med en grad af betydning, tæt knyttet til spillets eksplicite og ligeledes implicite brug af *exposition* samt måden hvorpå, interaktionen med både centrale narrative figurer og detaljerede digitale miljøer udfolder sig på. Jeg forstår ligeledes spillerkarakteren som et virkemiddel i sig selv, idet min karakter ikke alene kommunikerer mine handlinger som spiller, men i sig selv udgør en fortællemæssig drivkraft, der aktiveres på de førnævnte tidspunkter i handlingen, og forstærker oplevelsen af indlevelse, følelsesmæssig tyngde for oplevelsen af historien såvel som mit faktiske gameplay. Mit holistiske fortolkningsmæssige perspektiv på min oplevelse med spillet, er illustreret ud fra nedenstående visualisering.



Figur 58: Koblingen mellem narrativ fortællestruktur og min spilleroplevelse med WoW.

Det er i de gentagne møder jeg som spiller oplever for samspillet mellem disse elementer, at WoW etablerer en oplevelse af en troværdig og strukturelt forankret verden, hvor min rolle som spiller opleves som legitim og forbundet med en følelse af nærvær og retning. Dette hænger ligeledes tæt sammen med den måde, hvorpå spillet etablerer dets verdensbillede, hvilket jeg oplever med *campaignen* som troværdigt og konsistent ud fra min forståelse af karakterernes synlige forankring i spillets verden. Når denne troværdighed er til stede, styrkes min mulighed for at indgå i meningsfulde relationer med spillets verden, hvilket jeg vil påpege som værende afgørende for min oplevelse for både indlevelse og narrativ forankring. Det er netop gennem dette samspil mellem struktur, præsentation og interaktivitet, at WoW formår at skabe en oplevelse, hvor narrativ værdi ikke blot er til stede, men prioriteres og integreres i spillets *Ethos* som et gennemgående designprincip for medieringen af meningsfuld interaktion. Omvendt gør dette sig gældende i de situationer, hvor spillet ikke formår at aktivere sine egne bærende principper, og hvor jeg som spiller derfor efterlades med en svækket oplevelse, præget af manglende æstetisk sammenhæng, begrænset interaktivitet eller fraværet af meningsfuld involvering med spillets narrativ. Som

forlængelse heraf, er det værd at bemærke, hvordan enkelte dele af spillets *exposition* placeres på måder, hvor indholdet først forventeligt opnår narrativ relevans og forløsning meget senere, specifikt i relation til The Ethereals' pludselige fremtoning i *campaignen*. Forskydningen af den narrative sammenhæng, havde den effekt, at jeg som spiller mistede muligheden for at engagere mig meningsfuldt, da koblingen mellem min oplevelse af at spille og spillets indhold ikke fremstod tilstrækkeligt overbevisende. Når WoW ligeledes ikke formår at skabe den umiddelbare og tydeliggjorte kobling mellem handling og betydning, mister interaktionen samt æstetikken derfor deres funktion som meningsbærende elementer. Det medførte, at min oplevelse af den narrative sammenhæng forskydes til et fremtidigt punkt i fortællingen, som jeg endnu ikke har adgang eller kendskab til. Dette skaber et brud for min oplevelse af det sammenhængende narrative og spilmæssige design for *campaignen*, hvorefter jeg som spiller føler mig nødsaget til at søge alternative muligheder for at genoprette den positivt opfattede kobling mellem min oplevelse og spillet. Den overordnede analytiske tendens vidner derfor om en vedvarende og meningsfuld kobling mellem spillets design og min interaktive oplevelse som spiller, med enkelte nedslagspunkter, hvor sammenfaldet mellem struktur og engagement kortvarigt udfordres, men samlet set fremstår som en bekræftelse af spillets evne til at fastholde en sammenhængende kobling mellem den spil- og oplevelsesbaserede integritet.

7 Diskussion

Med afsæt i afslutningen på mit analytiske arbejde, finder jeg det relevant at diskutere projektets metodiske fremgangsmåde og det underbyggende teoretiske grundlag samt de resultater, jeg derigennem har tilvejebragt. Formålet med dette afsnit er ikke blot at fremhæve projektets styrker, men i lige så høj grad at udfolde metodens og teoriens begrænsninger, særligt i forhold til min anvendelse af autoetnografi. Herigennem vil jeg også placere projektet i en bredere faglig kontekst ved at inddrage relevante sammenlignelige studier, der ligeledes har ageret som litterært grundlag for projektet, med særligt henblik på metodevalg og analytisk orientering.

Autoetnografi har som metode givet mulighed for en mere nærgående undersøgelse af særligt det aktuelle narrative design for WoW og involverer samtidig mit eget engagement som spiller med det faktiske analysearbejde. Med udgangspunkt i Chang et al. (2016) har jeg struktureret dataindsamlingen omkring selvrefleksion, selvobservation og erindringer. Dette har skabt et grundlag for at analysere spiloplevelsen som en kompleks proces snarere end et statisk objekt. Den subjektive tilgang kan dog ikke stå alene som kvalitet i sig selv.

Sammenlignet med Nielsen et al. (2024), der anvender autoetnografi i en gruppebaseret kontekst med fokus på paratekst og spillerkultur, har mit projekt savnet den metodiske fordel, der ligger i løbende faglig dialog og intern kritisk stillingtagen. Dette fravær har begrænset muligheden for at udfordre mine egne fortolkninger og øger risikoen for analytisk bias. Den individuelle autoetnografiske tilgang forudsætter derfor et særligt fokus på metodisk transparens og refleksivitet, hvilket i praksis har været en udfordring snarere end en styrke. Der kan yderligere drages en parallel til (Skjøttgaard, 2014), der i sin analyse af Skyrim, henviser til lignende metodiske spændinger, når man som forsker ligeledes agerer subjekt med autoetnografi. Specifikt for vurderingen af et flow-stadie, eksempelvis om man som spiller oplever passende udfordring, er det vanskeligt at afgøre, om analysen bygger hovedsageligt på designmæssige kvaliteter eller personlige præferencer samt egenskab. Dette har ligeså været en gældende problematik for mit eget arbejde, specifikt med min oplevelse med specifikt *raiding*, hvor jeg af hensyn til dokumentationen af den

sammenhængende oplevelse valgte ikke at deltage i sværere spilindhold der passede til mit niveau som spiller. Ligeså når jeg eksempelvis identificerer narrative brud i WoW, kan det mere kritisk vurderes, om disse i højere grad skyldes mine egne fortolkningsrammer end spillets strukturelle opbygning. Dermed aktualiseres spørgsmålet om, hvorvidt de konklusioner, jeg har draget, reelt kan overføres til en bredere forståelse af spillet, eller om de forbliver tæt knyttet til min specifikke spilpraksis. Derudover har mit teoretiske udgangspunkt vist sig at være ujævnt forankret. Min brug af flow-teorien (Csikszentmihalyi, 2008) har fremstået relativt overfladisk og svagt operationaliseret, særligt i lyset af de metodologiske kritikpunkter med udgangspunkt i (Michailidis et al., 2018). I kontrast hertil har *reversal theory* været mere robust anvendt og har givet bedre analytiske forståelse for skift i mit metamotivationelle stadie. Dette understreger, at mit teoretiske grundlag med fordel ikke blot kunne have været udvalgt alene på opfattet relevans, men ligeså ud fra anvendelighed samt begrebslig præcision for min konkrete analytiske kontekst. Samlet set viser mit kritiske syn på mit valg af metode, at autoetnografi kan siges at have givet adgang til bredt og komplekst data baseret på min oplevelse med WoW, men at denne tilgang samtidig fordrer en særlig grad af metodisk selvbevidsthed der forventeligt influerer det endelige resultat. Dette gælder både i forhold til min dobbelte rolle som henholdsvis forsker og subjekt, i forhold til det fortolkningsmæssige perspektiv jeg bringer ind i analysen. Derudover har udvalget og anvendelsen af teori ikke altid været balanceret hensigtsmæssigt mellem begrebslig præcision og analytisk anvendelighed, hvilket har svækket det samlede bidrag til at kunne understøtte de analytiske og vidensproducerende formål for projektet.

8 Konklusion

Ved at udføre et indledende litteraturreview med fokus på narrativets rolle i digitale spil (Bartle, 2015), (Skolnick, 2014) og med særligt afsæt i *World of Warcraft*, blev det tydeligt for mig, at mit initierende perspektiv for ensidig fokusering på det centrale narrativ ikke i tilstrækkelig grad kunne indfange kompleksiteten i en spillers oplevelse med spillet. Gennem mødet med eksisterende forskning (Nielsen et al., 2024) og teoretisk funderede perspektiver på hvad jeg har valgt med et paraplybegreb, at kalde for meningsfuld interaktion, fremstod det da klart, at æstetik og interaktive elementer ligeså spiller en afgørende rolle for etableringen af fordybelse og narrativ effekt. Denne erkendelse førte til en skærping i projektets fokus, hvoraf problemformuleringen blev udvidet til også at omfatte det samspil, der opstår mellem narrativ struktur (Lebowitz & Klug, 2011), æstetiske virkemidler (Chen et al., 2024), (Staats, 2019) samt dets iscenesættelse og interaktive elementer for spildesign (Murray, 1997), (Cairns et al., 2014). Jeg valgte samtidigt med henblik på aktualitet, at centrere projektets fokus omkring den første omfattende indholdsopdatering med titlen: *Undermine(D)* for spiludvidelsen: *World of Warcraft: The War Within*, hvoraf det aktuelle indhold deraf har ageret som projektets gældende problemområde. Denne erkendelse blev afgørende for valget af metode og ledte til anvendelsen af autoetnografi som grundlag for den empiriske undersøgelse, da metoden muliggør en dybere forståelse af samspillet mellem WoWs designmæssige strukturer og en spillers oplevelse, særligt i forbindelse med en aktuel spiludgivelse og den autentiske, ikke retrospektive oplevelse af en 'første' gennemspilning, med fokus på meningsfuld interaktion. Min anvendelse af autoetnografi har ligeledes muliggjort en systematisk undersøgelse af egen spillererfaring og givet adgang til de subjektive og følelsesmæssige dimensioner af spiloplevelsen. Denne metodiske tilgang dannede ligeledes baggrunden for formuleringen af den endegyldige problemformulering:

Hvordan bidrager narrativet i den aktuelle udvidelse World of Warcraft: The War Within, særligt med fokus på indholdsopdateringen Undermine(D), til en spillers oplevelse af indlevelse og meningsfuld interaktion med spillets verden? Hvilke narratologiske elementer anvendes for at skabe en sammenhængende fortælling, og hvordan former disse spillerens

navigation? Samt, hvordan understøtter spillets interaktive elementer og æstetiske virkemidler oplevelsen af meningsfuld interaktion?

Med henblik på at besvare den endelige problemformulering, havde jeg som det første og fremmeste til hensigt, at opstille en adækvat teoretisk ramme med udgangspunkt i begreber der adresserer samspillet mellem den narrative struktur, spillets æstetiske virkemidlers fremtoning og interaktive elementer. Centralt for denne forståelsesramme står klassiske narratologiske modeller såsom *The Hero's Journey* og tre-akt-strukturen (Skolnick, 2014), som blev anvendt til at kortlægge og analysere den overordnede dramaturgi for min gennemspilning af *campaignen* for *Undermine*. Særligt med udgangspunkt i Janet Murrays (Murray, 1997) begreber om immersion og agency, blev det muligt at forstå, hvordan det digitale indhold for *WoW* kunne understøtte en fortællende oplevelse, hvor jeg som spiller både indgår i og agerer som en aktiv aktør for narrativ fremdrift. I forlængelse heraf har projektets teoretiske arbejde lagt vægt på at belyse det komplekse samspil mellem narrative strukturer, æstetiske virkemidler og meningsfuld interaktivitet som konstituerende elementer for det digitale spildesign for *WoW*. Det teoretiske fundament har dermed medvirket til, at danne grundlaget for at kunne analysere, hvordan *Undermine(D)* indholdsopdateringen strukturerer og formidler oplevelsen af en sammenhængende og engagerende fortælling gennem sit design, hvor jeg som spiller tildeles en meningsfuld rolle i det narrative handlingsforløb.

Det udvalgte teori er blevet operationaliseret direkte med udgangspunkt i mit autoetnografiske data, bestående af erindringer, feltobservationer, reflektive journalnotater og artefakter i form af screenshots og videooptagelser fra mine spilsessioner med *WoW*. Det etablerede teoretiske grundlag har dermed sagt været afgørende for, at sætte den individuelle oplevelse ind i en sammenlagt bredere analytisk kontekst, hvoraf det har været muligt at belyse de mekanismer, der muliggjorde, eller sågar i udvalgte situationer for min personlige oplevelse med spillet, forhindrede oplevelsen af narrativ indlevelse og meningsfuld interaktion.

Ligeledes anerkendes svaghederne ved mit valg af metodisk tilgang, da jeg har erfaret i mit arbejde med autoetnografiske data og fra de udvalgte teorier, at disse er grundlæggende

subjektive og kontekstafhængige af natur både ved tilvejebringelse såvel som i konteksten af min rolle som behandler af disse data. Dette har medført, at selvom mine data kan siges at have været adgangsgivende til dybere og kvalitativt orienterede indsigter for meningsfulde interaktioner med WoW, har det været vanskeligt at argumentere for dets generaliserbarhed. Endvidere har den tætte kobling mellem min rolle som forsker og min aktive rolle i felten som subjekt, antagelig ført til bias i udvælgelse og fortolkning af data. Disse metodiske begrænsninger er løbende blevet reflekteret over med henblik på projektets overordnede struktur og for resultaterne af min analyse. Der er forsøgt arbejdet med en grad af udvidet grad af refleksivitet, transparens og systematisering for særligt de mange lag for databehandlingen, med det formål at styrke validiteten af de præsenterede fortolkninger.

På baggrund af analysens samlede resultater kan det konkluderes, at narrativet i *Undermine(D)* indholdsopdateringen spiller en central rolle i at bidrage til en spillers indlevelse og skabe oplevelsen af meningsfuld interaktion med spillets verden. Fortællingen fungerer ikke blot som sit eget stilistiske supplement, men som et aktivt designprincip, der strukturerer progression og forstærker både det følelsesmæssige og kognitive engagement hos en spiller. Analysen peger ligeså også på, at dette samspil mellem struktur og oplevelse ikke er uden brud. I tilfælde hvor narrativ information introduceres uden tilstrækkelig kontekst, som det ses ud fra et konkret eksempel med fremtoningen af The Ethereals, opstår der en forskydning i fortællingens kontinuitet, hvilket kan svække en spillers mulighed for følelsesmæssig og narrativ involvering. Sådanne brud understreger vigtigheden af narrativ timing og designmæssig konsistens, hvis spillet skal fastholde en indlevelsersrig oplevelse med sammenhæng og engagement.

Spillets interaktive elementer og æstetiske virkemidler spiller en afgørende rolle med at understøtte en spillers oplevelse af meningsfuld interaktion. Disse virkemidler koordineres ligeledes i et tæt samspil med narrativet og bidrager overordnet set til en oplevet troværdig og forankret spilverden, hvor man som spiller kan både opleve en tydelig rolle for sin karakter og en klar retning og betydning for sine handlinger. Dette kommer særligt til udtryk i de sekvenser, hvor udvalgte nøglekarakterers såvel som spillerkarakterens handlinger tillægges en fortælle-mæssig tyngde gennem narrative virkemidler som *exposition*,

bosskampe i *raids* og scenisk iscenesættelse med interaktive såvel som audiovisuelle elementer tilkoblet sig. Herigennem skabes antagelig en oplevelse af, at spilleren og ligeså spillerkarakterens deltagelse har reel betydning for aktuelle fortællingers fremdrift.

Afslutningsvist kan det konkluderes, at det netop er i det komplekse samspil mellem narrativ struktur, interaktive elementer og æstetisk iscenesættelse, at *World of Warcraft* formår at etablere en spiloplevelse, hvor oplevelsen af meningsfuld interaktion understøttes og en spillers engagement fremstår meningsfuldt og forankret både ud fra spiltekniske og fortællemæssige dimensioner. Min autoetnografiske undersøgelse har medvirket til at belyse, hvordan dette samspil opleves indefra samt, hvordan jeg som spiller navigerer rundt i, interagerer med og ligeledes bliver taget ind i spillets design samt fortællemæssige strategier. Det er netop i dette krydsfelt mellem narrativ rammesætning, spillerens egne handlinger og spillets æstetiske udtryk, at WoW viser sin evne til at skabe en fortællende oplevelse, der kan opleves som både engagerende, indlevelsrig og meningsfuld.

Mit personlige, holistiske og fortolkende perspektiv på oplevelsen kunne ligeledes sammenfattes i en model, der har til hensigt at visualisere koblingen mellem narrativ struktur og spiloplevelse. Modellen fungerer som en rammesættende kontekstualisering for, hvordan teoretisk forståelse og den autoetnografiske tilgang i fællesskab har medieret min egen erkendelse af som spiller, hvad der konstituerer meningsfuld interaktion som én samlet oversigt for en aktuel spiloplevelse med WoW.

9 Bidrag

Bidraget indebærer en dybdegående og erfaringsnær forståelse af, hvordan narrativ struktur, æstetiske virkemidler og interaktivt design for det digitale indhold for en aktuel spiludvidelse til *World of Warcraft* med *World of Warcraft: The War Within* og *Undermine(D)*

indholdsopdateringen. Ved at indtage den dobbelte rolle som både subjektet for min undersøgelse og forsker, er det antageligt lykkedes at afdække, hvordan narrativ betydning i spil ikke udelukkende skabes ud fra dets tekstbaserede eller dramaturgiske elementer, men i samspillet mellem hvad spillet tilbyder og oplevelsen med at spille det.

Projektet tilbyder en operationalisering af klassiske narratologiske modeller, herunder *The Hero's Journey* og tre-akt-strukturen i en digital kontekst og viser, hvordan disse strukturer fungerer som både fortælle-mæssige og orienterende mekanismer, der har til hensigt at guide en spillers navigation og forstærke oplevelsen samt lysten for deltagelse.

Kulminationen på dette ses i udviklingen af en visuel model (se figur 58, bilag 2), der samler specialets analytiske resultater og illustrerer, hvordan narrative strukturer, interaktivt design og æstetisk iscenesættelse tilsammen muliggør en oplevelse af meningsfuld interaktion.

Modellen synliggør, hvordan mine handlinger som spiller aktiveres i samspil med eksplicite og implicitte narrative nedslagspunkter og hvordan spillerkarakteren fungerer som en fortælle-mæssig drivkraft, der styrker følelsen af indlevelse, agency og narrativ betydning i spiloplevelsen.

Set ud fra et metodisk perspektiv, peger projektet på potentialet ved autoetnografi som en endnu relativt ubenyttet tilgang, særligt inden for spilforskning når det gælder analyser af den fortolkende, kropslige og følelses-mæssige dimension af spiloplevelsen. Hvor spilforskning traditionelt set virker til, at være blevet behandlet gennem mere analytiske eller kvantitativt orienterede metoder, har autoetnografien tilbudt en erkendelsesvej for at skabe forståelse for de aktuelle formuleringer fundet i projektets problemformulering, hvor en spillers oplevelse er i centrum. Netop det forhold, at metoden kun i begrænset omfang er blevet anvendt til at belyse de typer af spørgsmål jeg eksempelvis stiller for dette projekt, understøtter mit forsøg på at skabe en mere udbredt relevans med mit metodiske valg. I den

forstand har anvendelsen af autoetnografi ikke blot haft en indflydelse på dataindsamlingen og analysen i sig selv, men agerer som et væsentligt bidrag til spilforskningen i sig selv, som et refleksivt og erfaringsnært perspektiv på, hvordan interaktion og de former det kan tage med digitale spiloplevelser kan forstås og undersøges ved brug af det. Ved at placere oplevelsen med spillet centralt og undersøge den gennem reflektiv praksis, tilbydes en forskningsmæssig transparens og et analytisk blik, der både favner kompleksiteten i mediet og spilleren som medskabende aktør. Selvom det var en risiko jeg valgte at tage med ingen forudgående erfaring med autoetnografi, mener jeg selv at mit arbejde med metoden præsenterer den som en praktisk anvendelig størrelse, samtidigt med at anerkende dets svagheder og ligeledes fremvise dens styrker. Samlet set består projektet som bidrag til den voksende samtale samt forståelse af spil som værende fortællende systemer, hvor narrativ betydning skabes i spændingsfeltet mellem design og deltagelse.

Litteraturliste

Andersen, R. A. (2015). *Spiller-intentionsbelysende historiefortælling: Ludonarrativ udforskning af mellem-menneskelige problemstillinger*. Aalborg Universitet.

Apter, M. J. (1989). Reversal theory: A new approach to motivation, emotion and personality. *Anuario de Psicología (Barcelona, Spain)*, 42, 17–30.

Bartle, 2025. (2025). *Take the Bartle Test*. <https://matthewbarr.co.uk/bartle/>

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *ResearchGate*.
https://www.researchgate.net/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_spades_Players_who_suit_MUDs

Bartle, R. (2003). *Designing virtual worlds*. New Riders.

Bartle, R. A. (2015). *MMOs from the Inside Out: The History, Design, Fun, and Art of Massively-Multiplayer Online Role-playing Games* (1. udg.). Apress L. P.
<https://doi.org/10.1007/978-1-4842-1724-5>

Blizzard Entertainment. (2023). *World of Warcraft at BlizzCon ® 2023 News Round up*.
<https://news.blizzard.com/en-us/article/24022616/world-of-warcraft-at-blizzcon-2023-news-round-up>

Blizzard Entertainment. (2024, november 13). *Catch up on the Future of Warcraft with the Warcraft 30th Anniversary Direct!* - WoW. World of Warcraft.

<https://worldofwarcraft.blizzard.com/en-us/news/24148499/tune-in-now-to-the-warcraft-30th-anniversary-direct>

Cairns, P., Cox, A., & Nordin, A. I. (2014). Immersion in Digital Games: Review of Gaming Experience Research. I *Handbook of Digital Games* (1. udg., s. 337–361). Wiley.

<https://doi.org/10.1002/9781118796443.ch12>

Chang, H. (2016). *Autoethnography as Method*. Left Coast Press.

Chen, C., Zhang, H., & Liang, D. (2024). The Influence of Game Aesthetics on Game Engagement and Retention in Open-World, Single-Player Games. I *HCI in Games* (Bd. 14731, s. 149–160). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-60695-3_10

Corneliussen, H., & Rettberg, J. W. (2008). *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader* (1. udg., s. viii–viii). MIT Press.

Csikszentmihalyi, M. (2008). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper Perennial Modern Classics.

Ellis, C. (1991). Sociological Introspection and Emotional Experience. *Symbolic Interaction - SYMB INTERACT*, 14, 23–50. <https://doi.org/10.1525/si.1991.14.1.23>

Ellis, C., Adams, T. E., & Bochner, A. P. (2011). Autoethnography: An overview. *Historical Social Research*, 36(4), 273–290. <https://doi.org/10.12759/hsr.36.2011.4.273-290>

Kout, Y. (2019). *Breaking Down the Enchantment: A Critical Autoethnography of Video Gaming* [ProQuest Dissertations & Theses].
<https://www.proquest.com/docview/2272842074?pq-origsite=primo&accountid=8144>

Køppe, S., & Collin, F. (2014). *Humanistisk videnskabsteori*. (3. udgave.). Lindhardt og Ringhof.

Lebowitz, J., & Klug, C. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories* (1. udg.). Elsevier.
<https://doi.org/10.4324/9780240817187>

Michailidis, L., Balaguer-Ballester, E., & He, X. (2018). Flow and Immersion in Video Games: The Aftermath of a Conceptual Challenge. *Frontiers in Psychology*, 9, 1682–1682.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01682>

Murray, J. H. (with Murray, J. H.). (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT Press.

Nardi, B. A. (2010). *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. University of Michigan Press.

Nielsen, A. M., Christiansen, M. H., & Nielsen, L. L. (2024). *World of Theorcraft: Udforskning af paratekst, elitisme og normalisering af toxicity i World of Warcraft: Season of Discovery*. Aalborg Universitet.

Packer, J. (2014). What Makes an Orc? Racial Cosmos and Emergent Narrative in World of Warcraft. *Games and Culture*, 9(2), 83–101. <https://doi.org/10.1177/1555412013512420>

Poulsen, J. (2024). *Eksamensopgave Spildesign og gamification: Playtest af spillet Godus*. Aalborg Universitet.

Roberts, K. (2017). *Analysis of the Narrative Structure and Techniques, Compared to Modern Day Television Structures and Techniques*.
https://www.academia.edu/36312412/Analysis_of_the_Narrative_Structure_and_Techniques_Compared_to_Modern_Day_Television_Structures_and_Techniques

Skjøttgaard, E. S. (2014). *Is this the real life, is this just fantasy. A study of immersion in Skyrim*. <https://kjdk-aub.primo.exlibrisgroup.com>

Skolnick, E. (2014). *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques* (1. udg.). Potter/Ten Speed/Harmony/Rodale.

Staats, J. (2019). *The WoW Diary: A Journal of Computer Game Development* (1. udg.).
<https://whenitsready.com/>.

Taylor, T. L. (2006). Does WoW Change Everything?: How a PvP Server, Multinational Player Base, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause. *Games and Culture*, 1(4), 318–337.

<https://doi.org/10.1177/1555412006292615>

Utomo, P. R. (2025). Player Immersion Through Aesthetic Elements of Video Games: A Case Study in “A Space for the Unbound”. *KnE Social Sciences*, 10(3), 158–167.

<https://doi.org/10.18502/kss.v10i3.17910>

Vanman, A. S. (2017). *The Storyworld of Warcraft: Exploring Narrative Linearity in an MMORPG*. Aalborg Universitet.

Wang, D. (2021). *Skiping Through the Shadowlands: Exploring the Relationship between Game Narrative and Player Experience in World of Warcraft* [University of Waterloo].

<http://hdl.handle.net/10012/17454>

World of Warcraft (Instruktør). (2025, februar 25). *Undermine(D) Launch Trailer | War Within | World Of Warcraft* [Video recording].

<https://www.youtube.com/watch?v=YXDdl5IDdKE>

Wowhead. (u.å.). *Everything About Delves in The War Within*. Wowhead. Hentet 11. april 2025, fra <https://www.wowhead.com/guide/the-war-within/delves-overview>

Wowhead (Instruktør). (2024, september 3). *Confronting Xal'atath Cinematic* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=zb3VOkD-JS8>