

Recension av Peder Stenbergs doktorsavhandling *Den allvarsamma leken – World of Warcraft och läckaget*

Pia Sundqvist

Fil.dr, universitetslektor i engelska

pia.sundqvist@kau.se

Inledning

Peder Stenberg disputerade i april 2011 vid Umeå Universitet, Institutionen för kultur- och medievetenskaper, med avhandlingen *Den allvarsamma leken: Om World of Warcraft och läckaget* (185 s.) (tillgänglig online: <http://umu.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2:408624>). Avhandlingen är skriven inom ämnet etnologi och det är första gången undertecknad överhuvudtaget läser en sådan avhandling, då jag själv är verksam som universitetslektor i engelska med inriktning språkvetenskap. Det var dock med stor nyfikenhet och viss iver jag gav mig i kast med *Den allvarsamma leken* eftersom jag i min egen avhandling bland annat funnit en koppling mellan ungdomars datorspelning och deras muntliga färdighet respektive vokabulär på engelska (se Sundqvist, 2009) och därefter i vidare forskning identifierat just *World of Warcraft* som ett speciellt viktigt spel i sammanhanget (se Sundqvist & Sylvén, kommande). I denna recension sammanfattar jag först *Den allvarsamma leken* relativt utförligt och ger därefter ett kortare omdöme.

Sammanfattning

I doktorsavhandlingen *Den allvarsamma leken: Om World of Warcraft och läckaget* redogör Stenberg för hur det kommer sig att mer än 12 miljoner människor runt om i världen väljer att investera en oerhörd mängd tid i ett onlinespel i kategorin *massively multiplayer online role-playing games* (MMORPGs). Syftet med studien är att genom deltagande observation studera på vilket sätt spelare tillsammans gör sina egna virtuella liv meningsfulla samt att utröna vilken roll de virtuella världarnas kontextuella betingelser spelar i sammanhanget.

Avhandlingen omfattar totalt sju kapitel och innehåller därutöver en engelsk sammanfattning samt en sjuksidig bilaga i form av en ordlista med frekvent förekommande termer eller förkortningar från det aktuella spelet. Efter sitt inledande kapitel, som bland annat ger bakgrunden till avhandlingsstudien, syfte, metodologiska överväganden, avgränsningar beträffande material, etiska överväganden och en beskrivning av *World of Warcraft* för fältstudieperioden 2005-2010 (cirka 250 dygns effektivt spelande), väljer Stenberg att i kapitel 2 beskriva onlinerollspels formella beskaffenhet. Här beskriver han framförallt det som är karaktäristiskt för just *World of Warcraft* (hädanefter *WoW*) men även det som är typiskt för avатарer, dvs. de karaktärer man skapar och agerar med i spelet. Avатарerna är ”det mest centrala för det virtuella aktörskapet” (s. 33), enligt Stenberg. I sammanhanget för han en diskussion om val av genus på avатарer och deras virtuella förkroppsligande, val av avатарers namn, och även vilket val man kan göra vad gäller vilken server man vill spela på. Vid tidpunkten för Stenbergs avhandling fanns det fyra typer av servrar (kallade *realms*): Player versus Environment (PvE), vars fokus ligger på spelaren mot miljön; Player versus Player (PvP), som är anpassad för dem som tycker om att spela spelare-mot-spelare; Role-Playing (RP), där det går ut på att rollspela; och Role-Playing PvP (RPPvP), som är en sorts hybrid där man kan strida spelare-mot-spelare men i en miljö som är rollspelsvänlig (s. 39-40).

I kapitel 3, som kort och gott heter ”Att spela spelet”, ger Stenberg en ingående beskrivning på drygt 20 sidor om hur det faktiskt går till att spela *WoW* samt redogör för hur han gick till väga rent metodologiskt. Han inleder med att betona att de repetitiva, cykliska och rutinmässiga inslag som är integrerade i själva spelet utgör kärnan av *WoW*s ”immersiva kvalitéer” (s. 44), även om det givetvis uppstår betydligt mer spektakulära händelser då och då också. Författaren hävdar dock med viss emfas att det är ”vid vardagen man bör dröja om man vill förstå den situerade virtuella praktiken” (s. 44), dvs. om man vill förstå orsakerna till varför så många människor investerar såpass mycket tid i spelandet som de faktiskt gör. Han upplyser också läsarna om att det tillkommer en månatlig avgift för att kunna spela *WoW*.

Valet av metod stod inte klart från början utan utvecklades efter viss tid. Den metod som kom att fungera var en sorts dagboksliknande anteckningar (med detaljerad information om exempelvis klockslag) kombinerat med så kallade skärmdumpar av speciella händelser/episoder. Eftersom vissa spelsekvenser krävde stor koncentration utgjordes anteckningarna bitvis endast av

förkortningar och stödord, så efterföljande dag användes regelbundet till att utvidga anteckningarna ihop med skärmdumpar till en form av läslig dagbok, vilket i sin tur möjliggjorde senare detaljerade redogörelser om *WoW*. Stenberg nämner att liknande metoder har använts av andra, till exempel Jackson (1990). I kapitlet ingår relativt många exempel på chattar som förekommit i spelet, de flesta på engelska men även några på svenska. Utdrag ur forskarens dagbok förekommer också. Det hela bidrar till att göra det som kapitlet avsåg att göra, nämligen att beskriva hur *WoW* spelas.

I kapitel 4 ligger fokus på genus och kropp samt det virtuella blivandet och här berörs frågor om hur man kan förstå förkroppsligande online, hur gränserna mellan on- och offline ser ut och kanske framförallt hur spelare förvaltar den anonymitet som en avatar erbjuder beträffande genus. Kapitlet inleds med teoretiserande utifrån den amerikanske poeten James Barlows välkända manifest från 1996, *A declaration of the independence of cyberspace* (se t.ex. <https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>). Stenberg påpekar att där ryms ett romantiserande av nättillvaron. Han refererar bland annat till Haraway (1991) samt avrundar genom att konstatera att beskrivningen av virtuella världar som endera utopiska eller dystopiska har en lång historia. Stenberg betonar att förståelsen för kroppar i virtuella världar är mycket komplex (s. 69). Vidare, han hävdar att det är en vanlig tolkning att den tid som investeras i virtuella världar skulle kunna förstås som en kommentar till den ”verkliga världens sociokulturella beskaffenhet” (s. 70), men så ser inte Stenberg på det hela, utan han vill hellre

framhäva vikten av en öppenhet för att de begär, önskningar och belöningar som uppstår inne i de *sociala, alltid kollektiva*, virtuella världarna kan skapa behov och mening som inte nödvändigtvis går att reducera till en reaktion på en brist i den reella verkligheten; *mening som produceras på de virtuella arenorna kan vara nog i sig själv*. (s. 70; mina kursiveringar)

Om jag förstått Stenberg rätt så menar han att i den reella världen så definieras och skapas allt förkroppsligande (fysiskt eller inte) i sociala och kulturella kontakter, och så sker även i *WoW*. Det går helt enkelt inte att föreställa sig vare sig reellt eller virtuellt förkroppsligande utan någon form av diskursiv inramning – och här ges hänvisning till ett flertal övriga studier (för detaljer, se s. 73). I onlinespelet så utgörs förkroppsligandet av avatarerna och därmed kommer *gender* in i sammanhanget. Med hänvisning till ett flertal publikationer av Nick

Yee (se bl.a. Yee, 2006) så fastslår till exempel Stenberg att majoriteten (84 %) av spelarbasen i *WoW* utgörs av män, att det är vanligare att ”verkliga” män spelar med kvinnliga avatarer än att ”verkliga” kvinnor spelar med manliga sådana, samt att ungefär varannan kvinnlig avatar i *WoW* har ett manligt offline-genus. I kapitel 4 diskuterar författaren även det som kallas för *gender-bending* (som översätts ”genustöjning”) och kommer så småningom in på hur det läcker mellan virtuella världar och den verkliga världen. Ett exempel på detta utgörs av en parrelation. Författaren visar helt enkelt med chat-utdrag ur sin empiri hur en virtuell parrelation sträckte sig även in i det verkliga livet och där avatarernas relation var tydligt präglad av den verkliga. Detta är ett av flera exempel i avhandlingen på det som Stenberg väljer att benämna ”läckage”, vilket behandlas utförligt i kapitel 5.

Kapitel 5, ”Läckage – om de flytande gränserna”, är avhandlingens längsta (35 sidor). Det innehåller ett flertal underrubriker; den första är ”Spelare mot speltillverkare”. I detta avsnitt redogörs för den formella kommunikationen mellan spelare och speltillverkare. Den formella kommunikation kan ske via (a) representanter för speltillverkaren som är lokaliserade i själva spelvärldarna (sk. *Gamemasters/GMs*), (b) officiella fora, (c) betatestande och (d) mejl. Den informella kommunikationen är av annat slag. Enligt Stenberg är det uppenbart att speltillverkaren har en önskan om att spelare ska vara med och ”påverka, kommentera och medförfatta de virtuella rummen” (s. 96) men att tillverkaren aldrig kan förutse hur spelarna kommer att använda den plattform som *WoW* utgör. Spelkoden ger utrymme för ett visst tillåtet handlande men det kan inte reduceras till ett planerat handlande. Den informella kommunikationen tar sig därför olika uttryck. Enligt Stenberg så utmanar spelare tillverkarens makt genom olika metoder: rollspel, events, add-ons (”[e]n användarskapad kod som modifierar funktionaliteten eller estetiken i användargränssnittet”, s. 174), fusk och exploatering (från *exploits*, ”de spelarhandlingar som är möjliga, oplanerade men samtidigt av det slag som uttryckligen förbjuds av speltillverkarnas legala dokument”, s.109). Dessa metoder beskrivs relativt ingående. Kapitlet avslutas med att avsnitt benämnt ”Online, offline och det levda livet” och här redogör författaren i tre underavdelningar för hur relationen mellan online (det virtuella) och offline (det reella) bäst beskrivs med begreppet ”läckage”: (1) ”Ekonomi och läckaget”, bland annat om sk. *Gold Farmers* (dvs. spelare som samlar guld för att sälja det för konventionell valuta); (2) ”Kärleken, vänskapen, socialitet och läckage” – Stenberg har exempelvis lärt känna flera olika typer av medspelare i *WoW*: arbetslösa, bagare, chefer, datorspelsutvecklare, elektriker,

formgivare, föräldrar (med barnet i en vagg bredvid datorn), gymnasister, kroppsbyggare, lärare, musiker, professionella pokerspelare, psykologer, vaktmästare och många fler; samt (3) ”Sex och lingvistik”, som bland annat berör erotiskt rollspel där spelarnas språk blir ”en komponent i den sexuella akten” (det sistnämnda med hänvisning till Boellstorff, 2008:160).

Avhandlingen sjätte kapitel handlar om de oskrivna regler som finns i *WoW* och även i andra onlinerollspel. Man förväntas förstå vad speldesignen tillåter men samtidigt förstå vad som förbjuds av de normer som spelarna skapar själva. Ganska många sidor ägnas åt ”ninja”. I den kontext som rollspel erbjuder fungerar ”ninja” både som verb (*att ninja något*) och substantiv (*att vara en ninja*). Upphovet är det japanska ordet för krigare som i det fördolda utför olika uppdrag, såsom lönnmord och spionage. I *WoW* handlar ninja ungefär om att stjäla något man ej har rätt till respektive att vara en sådan spelare som begår en sådan handling: ninjan är helt enkelt en virtuell tjuv (s. 126). I kapitlet ryms också ett längre avsnitt om en virtuell begravning av en kvinnlig *WoW*-spelare som tragiskt avled i verkliga livet. Hennes medspelare valde att skapa en virtuell begravning för att hedra den döda, men denna begravningsceremoni utsattes för ett bakhåll, något som ledde till en mycket hetsig debatt om värderingar och de flytande gränser – läckage – som finns mellan reellt och virtuellt. Stenberg sammanfattar att onlinerollspelen är kulturellt heterogena arenor på vilka spelarna förhandlar internt om normerna, som sedan upprätthålls genom sociala sanktioner (s. 146).

I sitt avslutande sjunde kapitel tar Stenberg avstamp i den holländske lekteoretikern Johan Huizingas (1938/1955) verk *Homo Ludens* (’den lekande människan’) och diskuterar *WoW* utifrån dennes idé om den magiska cirkeln. Den magiska cirkeln är ett exempel på en separerad fri lekplats och man kan se virtuella världar (exempelvis de som finns i *WoW*) som separata platser till vilka spelare träder in för att ha roligt, för att leka; Stenberg tolkar det som en sorts eskapism (s. 148). Författaren redogör sedan för hur han själv blev i det närmaste chockerad över sin nyvunna insikt, efter cirka 250 dygns spelande i *WoW*, att istället för sitt på förhand implicita antagande om att få ta del av *WoW* i form av en ”kollektiv lek i en värld med små dvärgar, vackra fantasymiljöer, stora drakar, episka slag och snabba belöningar ” (s. 149) så fann han sig själv djupt involverad i en praktik fylld av ”väntan, rutinmässighet, uttråkning och ett rationellt, målmedvetet spelande” (s. 149). Han fann att i *WoW* så rör sig spelare mellan att vara i sina karaktärer (dvs. i sina avatarer) till att tala om dessa på en

metanivå samtidigt som de mycket väl kan ventilera sina känslor i det verkliga livet. Att vara spelare i *WoW* sträckte sig således bortom att vara online och inkluderade så mycket mera, exempelvis kommunikation via forumtrådar och olika nätauktioner. Stenberg menar vidare att det inte är helt oproblematiskt att analysera *WoW* utifrån den magiska cirkeln:

Medan World of Warcraft är en social arena, med kultur och normer, så existerar det likväl en gräns – en slags magisk cirkel om man vill – som dock ständigt överträds, utmanas och diskuteras. (s. 150)

I det avslutande kapitlet ges läsarna även exempel på hur ett engelskspråkigt inlägg på ett *WoW*-forum kan se ut (s. 150-151). Rent språkligt är det mycket välformulerat och dessutom, om vi får tro Stenberg, fyllt av meningsfull information för en spelare att ta till sig. Faktum är att det är så initierat skrivet att en icke-spelare som undertecknad får stora problem med förståelsen: med exemplet förstås att det språk som används är avancerat och fyllt av specifika termer som kräver spelinsikt för att kunna förstås fullt ut. För den oinvigde kan det te sig som ett främmande språk, vilket Stenberg också förslår, eller i vart fall enligt undertecknad som ett speciellt språkligt *register*, för att låna en term från lingvistikens.

Att spela i *WoW* omfattar såväl långa perioder av tristess som perioder av betydligt mer intensiv karaktär var något som överraskade Stenberg. På samma sätt tycks han ha överraskats av att spelandet definitivt inte bara kan beskrivas som en lek. Man har som spelare exempelvis vissa plikter; man måste kanske vänta ut någonting vilket kan ta lång tid men det är likväl nödvändigt för att spelaren till exempel ska komma över ett visst verktyg, utrustning eller liknande inför en kommande *raid* (en *raid* är en sammanslutning av fem spelare eller fler som gemensamt ska utföra ett uppdrag, s. 179). Alltså står man ut med väntan och tristess, eftersom man har ett större mål, ett gemensamt kollektivt mål, som ska uppnås. Det hela utvecklas till något som kan liknas vid arbete. Det som Stenberg funnit som mest intressant med *WoW* är

den enorma passion, kreativitet och tid som spelarna investerar i mål de (...) tillsammans gör meningsfulla. Vad som vanligen förstås och uppfattas som kännetecknen för tråkigt, monotont arbete leks frivilligt i de virtuella världarna på ett sätt som det mest fundamentala av sätt ifrågasätter dikotomin mellan arbete och lek. (s. 156)

Och det är detta som i princip sammanfattar hela avhandlingsstudien och dessutom lett fram till avhandlingens titel: att spela *World of Warcraft* är en allvarsam lek.

Omdöme

Den allvarsamma leken är en viktig doktorsavhandling. Den berör ett ämne som många gärna har åsikter om, men sällan djupgående kunskap.

Inledningsvis uttrycker Stenberg en viss oro för hur hans avhandling ska tas emot: han har ju faktiskt ägnat väldigt mycket arbetstid åt att spela *WoW*. Är det försvarbart? Det tycker jag. Forskarsamhället (och därmed samhället som sådant) behöver definitivt ökad kunskap om vad det är som gör att så många väljer att spela datorspel och, dessutom, att det blir just *WoW* som flertalet ”fastnar” i. Det är ett fenomen som uppenbarligen har kommit för att stanna och det är viktigt att vi ökar förståelsen för vad som utspelas i virtuella världar och vad det i sin tur kan innebära för den reella världen. Alla kan inte – eller har faktiskt inte tid – att spela *WoW*, men som jag uppfattar det har Stenberg faktiskt gjort det åt oss, så att säga. Med hjälp av sin avhandling förmedlar han sedan sin tolkning av vad spelet innebär och han argumenterar övertygande för sina slutsatser. Han uppnår sitt syfte att genom deltagande observation utreda hur spelare gör sina virtuella liv i *WoW* meningsfulla samt vilken roll de virtuella världarnas kontextuella betingelser spelar i sammanhanget.

Överlag är det en avhandling som är lättillgänglig. Dess språkdräkt är inte alltför akademisk, men samtidigt inte alls någon form av vardagsprosa, och det går att läsa avhandlingen trots att man inte är närmare insatt i det etnologiska forskningsfältet. Dispositionen fungerar bra och kapitlen känns lagom långa. Bitvis ska erkännas att det blev det svårt att förstå vissa spelsekvenser, men författaren gör genomgående ett gott jobb med att förklara för läsaren och han ska ha ett speciellt erkännande för sin utförliga ordlista som finns bilagd och som underlättar för den relativt oinvigda.

Kapitel 2 och 3 borde vara obligatorisk läsning för lärare och andra som arbetar med barn och ungdomar. Kapitlen fungerar upplysande och som läsare får man en grundlig förståelse för vad *WoW* handlar om, till skillnad från den visserligen intressanta men ganska ytliga beskrivning som ges i Linderoth och Bennerstedts

(2007) ofta citerade intervjustudie. De båda kapitlen var helt enkelt mycket intressanta och jag uppskattar verkligen de chattar och utdrag ut dagboksanteckningarna som används tillsammans med skärmdumpar. Stenbergs metod fungerar således väl, enligt mig. Denna etnografiska studie kan lätt jämföras med en antropologs sätt att närma sig en grupp människor i verkligheten. Även kapitel 4 om genus är intressant, men här är sannolikt goda förkunskaper nödvändiga för att man ska kunna ta till sig resonemanget fullt ut. Kapitel 5, som handlar om läckaget, känns spretigt i jämförelse med övriga kapitel. Om det är någonstans i avhandlingen som Stenberg tappar greppet om mig som läsare så är det här. Det blev dock genast mer intressant i kapitel 6 som tar upp de oskrivna normer som råder i *WoW* och man börjar ana vad ”den allvarsamma leken” innebär. Avslutningskapitlet fungerar därefter som en bekräftelse.

Bland de olika resonemang som Stenberg för så vill jag lyfta fram några. För det första, det finns en tydlig tröskel för att kunna ta sig in i *WoW*. Detta är något som jag som icke-spelare länge anat, men inte riktigt kunna förstå hur det faktiskt fungerar i praktiken. Stenberg använder inte själv ordet tröskel, men jag tycker det passar väl in. Det är så uppenbart att en *noob/newbie/nab* (flera termer för ny, oerfaren eller inkompetent spelare, s. 178) behöver en ganska lång inkörningsperiod i spelet men när väl denna är avklarad så öppnar sig *WoW*'s välkomnande virtuella världar och det är sannolikt från denna stund som tonåringen (eller vem det vara må) är fast. Vidare, man tycks vara en noob på flera nivåer till en början. Dels är man en lingvistisk noob: man behärskar ännu inte spelets specifika terminologi – man känner ej till dess register fullt ut – och missar därför vissa av spelets inbyggda viktiga koder för att komma vidare (jfr s. 57-58). Stenberg beskriver själv att känslan av misslyckad kommunikation alltid är en källa till frustration. En naturlig konsekvens av detta är att spelarens inre motivation för att komma vidare i spelet växer, för man vill inte förbli en noob som varken behärskar språkliga koder eller spelets oskrivna normer. Man förväntas förstå vad speldesignen tillåter, men förbjuds samtidigt av de normer som spelarna skapat själva, och det är dessa koder/normer som man måste lära sig. Jag tolkar det alltså som att det inledningsvis finns en sorts tröskelnivå, såväl språkligt som spelmässigt. Med min språkvetenskapliga bakgrund blir den språkliga tröskeln extra intressant då *WoW* bevisligen spelas på engelska av många som faktiskt inte har engelska som modersmål.

Av de spelsekvenser som författaren redogör för är onekligen den virtuella begravningsceremonin den mest minnesvärda. Det var mycket intressant att läsa om hur gränserna mellan det reella och det virtuella flöt och hur det läckte mellan världarna, för att använda Stenbergs val av terminologi. Jag kan dock tycka att valet av just metaforen *läckage* är olyckligt eftersom ordet har negativa konnotationer. Stenberg tar själv upp detta problem (s. 90) och förtydligar att han använder metaforen snarare med avseende på att gränserna är otydliga än trasiga, det vill säga otydliga mellan verkligt och virtuellt, offline och online, etc. Tyvärr är han inte riktigt övertygande här. Det är svårt att bortse ifrån att det finns ett förgivettagande om att någonting som läcker bör stoppas, men att stoppa läckaget mellan det virtuella och det reella och vice versa är knappast möjligt och inte ens önskvärt. Det visar sig ju i Stenbergs studie att spelare till exempel utvecklas såväl i spelet som utanför (flera fall berörs i avhandlingen; jag tänker exempelvis på den arbetslöse spelaren som lyckades i spelet och växte inombords). Istället för att tala om läckage och att det läcker skulle man kanske istället kunna säga att *WoW*-spelare och det verkliga livet fungerar *ömsesidigt förstärkande*. Positiva egenskaper och förmågor i den ena världen kommer till användning även i den andra, såsom förmågan att inte ge upp och att kunna sätta upp ett gemensamt mål och sedan samarbeta för att uppnå det. Stenberg ger själv flera exempel på sådana ömsesidigt förstärkande episoder (se s. 90). Lingvisten James Paul Gee menar att den typ av samarbete och feedback man får i och med datorspel leder till sådan kunskap som ofta benämns ”21st century skills”, dvs. precis sådan kunskap som krävs i det samhälle vi nu har (Gee, 2007). Kort sagt, om man spelar *WoW* finns möjligheten till någon form av korsbefruktning av det som sker virtuellt och reellt. Jag uppskattar verkligen att Stenberg identifierat denna korsbefruktning men ställer mig tveksam till valet av läckage-metaforen.

Beträffande negativ kritik så finns det en del formella brister. Exempelvis så har underrubrikerna i kapitel 3 helt fallit bort hur innehållsförteckningen, vilket synes som något som lätt hade kunnat åtgärdas. Det finns även vissa fel i referenslistan, såsom bortglömda undertitlar och författarinitialer (Haraway, 1991), bortglömd numrering och sidhänvisning (Yee, 2006, som borde varit Yee, 2006a) och felskrivning på titel (Jackson, 1990), men de flesta av dessa fel har verkligen ingen stor betydelse; det är bara synd att de finns kvar i den tryckta slutversionen. Sen förvånar det mig något att Stenberg inte refererar till Yee & Bailenson (2007), som skriver om den sk. Proteus-effekten (om hur spelares beteende konformerar till deras virtuella jag oberoende av hur andra

Pia Sundqvist: Recension av Peder Stenbergs doktorsavhandling Den allvarsamma leken – World of Warcraft och läckaget

uppfattar dem), i synnerhet eftersom Yee annars är flitigt citerad. Ytterligare något som förvånar mig är att Stenberg inte vid något tillfälle nämner Hjalmar Söderbergs ursprungliga *Den allvarsamma leken* – det borde definitivt ha funnits med en kommentar om detta verk.

Avslutningsvis kan jag konstatera att jag har läst Peder Stenbergs avhandling med stor behållning. Det känns som om Stenberg lyckas lära läsaren en hel del om datorspelade och virtuella världar rent generellt och om att spela *World och Warcraft* i synnerhet. Avhandlingen är väl värd att läsas och förutom att den bidrar med viktig ny forskning inom etnologi så tycker jag att den även ger mycket till oss som är verksamma inom andra fält, såsom utbildningsvetenskap, språkvetenskap, kultur-/medie- och kommunikationsvetenskap och psykologi, för att nämna några.

Referenser

- Boellstorff, T. (2008). *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton: Princeton University Press.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy. Revised and updated edition*. New York: Palgrave Macmillan.
- Haraway, D. J. (1991). *Simians, cyborgs and women: The reinvention of nature*. London: Free Association Books.
- Huizinga, J. (1938/1955). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Boston: The Beacon Press.
- Jackson, J. E. (1990). "I am a fieldnote": Fieldnotes as a symbol of professional identity. In R. Sanjek (Ed.), *Fieldnotes: The makings of anthropology* (pp. 3-33). Ithaca: Cornell.
- Linderoth, J., & Bennerstedt, U. (2007). *Att leva i World of Warcraft*. Stockholm: Medierådet, Regeringskansliet.
- Stenberg, P. (2011). *Den allvarsamma leken: Om World of Warcraft och läckaget*. PhD, Umeå Universitet, Umeå.
- Sundqvist, P. (2009). *Extramural English matters: Out-of-school English and its impact on Swedish ninth graders' oral proficiency and vocabulary*. PhD, Karlstad University Studies, 2009:55, Karlstad.
- Sundqvist, P., & Sylvén, L. K. (kommande). World of VocCraft: Computer games and Swedish learners' L2 vocabulary. In H. Reinders (Ed.), *Computer games in language learning and teaching*.

- Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *Presence Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309-329.
- Yee, N., & Bailenson, J. (2007). The Proteus Effect: The effect of transformed self-representation on behavior. *Human Communication Research*, 33(3), 271-290.