



HÁSKÓLI ÍSLANDS

Félags- og mannvísindadeild

MA-ritgerð

Þjóðfræði

Eve Online: Leikir, sköpun og samfélög

Óli Gneisti Sóleyjarson

Júní 2009

Leiðbeinandi: Terry Gunnell

Nemandi: Óli Gneisti Sóleyjarson

Kennitala: 040279-3779

Útdráttur

Ritgerð þessi fjallar um samfélag spilara í tölvuleiknum *Eve Online* og hvernig þeir taka þátt í að skapa þennan ímyndaða heim sinn. Fjallað er um hvort og hvernig fjölþáttökutölvuleikir eins og *Eve Online* passa við eldri kenningar leikjafræðinga. Einnig var spurt hvort slíkir tölvuleikir geti yfirhöfuð talist rannsóknarefni þjóðfræðinga. Rannsóknin fór fyrst og fremst fram með viðtölum við spilara og starfsmenn tölvuleikjafyrirtækisins CCP. Þó var einnig framkvæmd vettvangsathugun og tjáningar spilara á þar til gerðum spjallborðum voru skoðaðar. Helstu niðurstöður ritgerðarinnar eru að fjölþáttökutölvuleikir séu verðugt rannsóknarefni fyrir þjóðfræðinga. Einnig að kenningar flestra leikjafræðinga geti passað við þessa nýju tegund leikja þó umgjörð þeirra sé töluvert öðruvísi en eldri leikjategunda. Um leið kom í ljós að spilarar *Eve Online* taka mikinn þátt í að móta leikjaheim sinn með því að mynda hópa, búa til sögur í ýmsum myndum og síðast en ekki síst með því að skapa þær persónur sem byggja heiminn.

Efnisyfirlit

Efnisyfirlit.....	2
Formáli	4
1 Um rannsóknina.....	5
1.1 Rannsóknaraðferðir	5
1.2 Fyrri rannsóknir	7
1.3 Uppbygging ritgerðarinnar	9
2 Skilgreiningar	10
2.1 Þjóðfræði	10
2.2 Leikur	13
2.2.1 Töfrahringurinn og afmörkun tíma og rúms.....	16
2.2.2 Hópar	19
2.2.3 Grímur	20
3 Ný tækni og nýir heimar	22
3.1 Internetið.....	22
3.1.1 Samskipti og samfélög á netinu.....	23
3.1.2 Eru netsamfélög raunveruleg samfélög?	25
4 Tölvuleikir	27
4.1 Forsaga	27
4.2 Fyrstu skrefin.....	28
4.3 Leikirnir	32
4.4 Fjölspilun.....	37
4.5 Reglur	37
4.6 Tölvuleikir og leikjaskilgreiningar	38
5 Hlutverkaleikir.....	40
5.1 Pappír, penni og teningur	40
5.1.1 Hlutverkaleikir og leikjaskilgreiningar.....	45
5.1.2 Sagnaþulir í hlutverkaleik?.....	46
5.2 MUD.....	47
5.2.1 Rými í MUD	49
5.2.2 Leikur eða samfélag?.....	50
5.2.3 Vanmetið fyrirbæri í tölvuleikjasöggunni?.....	51
5.2.4 Nauðgun í <i>LambdaMOO</i>	52
5.2.5 MUD og leikjaskilgreiningar.....	53
5.2.6 Reglur og mekaník í MUD	54
5.3 Grafískir fjölþáttökunetleikir.....	54
5.3.1 <i>World of Warcraft</i>	58
6 CCP.....	60
7 Heimur <i>Eve Online</i>	65
7.1 Baksagan.....	65
7.2 Landafræði <i>Eve</i>	66
7.3 Hagkerfið.....	69
8 Persónur, leikendur og gervi af ýmsum tegundum.....	71
8.1 Persónur	71
8.2 Kyn í <i>Eve</i>	75
9 Samfélög <i>Eve Online</i>	79
9.1 Samskipti	79
9.2 Hópar	82
9.2.1 Fyrirtæki (<i>corp</i>)	83