“You think you do, but you don’t”

En netnografisk fallstudie av fanservern Nostalrius virtuella demonstration för kreationen av World of Warcraft vanilla/legacy servers

Rickard Koskenniemi

2018

Examensarbete, Nivå, Högskolepoäng: C-uppsats, Examensarbete på grundnivå, 15 hp
Huvudområde: Medie- och Kommunikationsvetenskap
Program: Professionellt skrivande
Kursnamn: Medie- och Kommunikationsvetenskap C (61–90) 30 hp

Examinator: Per Vesterlund
Handledare: Anna Edin
Abstrakt:

The virtual and digital world develops and changes frequently, within recent technology and the ways of using it. A complex phenomenon online with variables which isn’t fully defined in how they should be used or their strengths. One such thing is the use of the virtual and its tools in social movements. But there exists a stigmatization about the concept of the virtual. And within it how effective or useful cyberactivism is compared to the physical protest.

This essay will cover and present a certain case of digital activism where it’s specific quality lies in the almost exclusively presence in the virtual world. Where the main goal of the essay is to shed some light on this certain case and bring forth it’s qualities in terms of the virtual, virtual communities and digital activism. To try to explain, provide and create aspects for further research and new theories. The case in question is Nostalrius, a World of Warcraft private server. And their digital protest against the gaming company Blizzard. Where the main goal of their manifesto was to convince Blizzard that there is a big community hankering for a reinstallation of a certain earlier stage of the game World of Warcraft; vanilla. In which Nostalrius community in the end succeeded with their goal.

As it is an already completed case the data was collected through archives from Nostalrius own website and forum as well as their Twitter feed in the form of print screens as well as links. And since the case have taken place online the essay has used and taken the shape of a netnography case study. Where the data was later analyzed in the light of the virtual, virtual communities and digital activism; to understand its qualities and shape.

Nostalrius activism took the shape of a versatile virtual demonstration which used several different digital and virtual tools to promote their manifesto. And from the data a framework was developed of different qualities which emerged from the case in study. Namely different forms concerning the importance of a well-defined activism structure in the dimensions of: leadership, opponent(s), goal(s), community and context. Where it’s believed that virtual activism will become an even more frequent used method in social movements if carried out in good fashion. And that the integration between the virtual world and the physical will be furthered and hopefully breach the conception where the virtual is viewed as something fake or unreliable.

Keywords: WoW, virtual, digital, activism, Nostalrius
Innehåll

1. Introduktion: .......................................................................................................................... 4
   1.1 Termer, akronymer och förkortningar: ........................................................................ 4
   1.2 Kontext: .......................................................................................................................... 6
   1.3 Syfte: .............................................................................................................................. 9
   1.4 Frågeställning: ............................................................................................................... 9
   1.5 Problemformulering: ...................................................................................................... 9

2. Bakgrund: ............................................................................................................................. 11
   2.1 Tidigare forskning: ......................................................................................................... 11
      2.1.1 Collective Action Situated in Virtual Worlds: ..................................................... 11
      2.1.2 Digital Activism & Non-Violent Conflict: ............................................................. 12
   2.2 Teori/Begrepp: ............................................................................................................... 13
      2.2.1 Virtualitet: ............................................................................................................... 13
      2.2.2 Virtuella Communitys: .......................................................................................... 14
      2.2.3 Digital Aktivism: .................................................................................................... 15

3. Metod: .................................................................................................................................. 17
   3.1 Netnografi: ..................................................................................................................... 17
   3.2 Fallstudie: ....................................................................................................................... 19
   3.3 Datainsamling/Dataproduktion: ..................................................................................... 20
   3.4 Urval: ................................................................................................................................ 22
      3.4.1 Nostalrius Twitter: .................................................................................................. 23
      3.4.2 Nostalrius Forum: .................................................................................................... 25

4. Etik: ....................................................................................................................................... 26

5. Resultat: ................................................................................................................................. 31
   5.1 Källmaterial: .................................................................................................................... 31
      5.1.1 Spelvärld: ............................................................................................................... 31
      5.1.2 Nostalrius forum: .................................................................................................. 33
   5.2 Kommunikation: .............................................................................................................. 33
      5.2.1 Intern kommunikation: ............................................................................................ 33
      5.2.1.1 Spelvärld: ......................................................................................................... 33
      5.2.1.2 Nostalrius forum: ............................................................................................. 34
      5.2.1.3 Nostalrius Twitter: ........................................................................................... 35
      5.2.2 Extern kommunikation: .......................................................................................... 36
5.2.2.1 Nostalrius Twitter: ................................................................................. 36

6. Diskussion: ........................................................................................................... 40

6.1 Resultatdiskussion: .............................................................................................. 40

   6.1.1 Almazan och Gil-Garcias modell: ................................................................. 40

   6.1.2 Anonymitet och en definierad gemenskap: .................................................... 42

   6.1.3 Ledarskap: ..................................................................................................... 43

   6.1.4 “Can the internet be used for protest, or does it simply support RL protest?”: ......................................................................................................................... 44

   6.1.5 Clicktivism och Slacktivism: .......................................................................... 45

6.2 Metoddiskussion: .................................................................................................... 49

   6.2.1 Insamlingsmetoder: ....................................................................................... 49

   6.2.2 Nätets flyktighet: ......................................................................................... 49

   6.2.3 Etik: ................................................................................................................ 50

   6.2.4 Twitter: ............................................................................................................ 50

   6.2.5 Social nätverksanalys: ................................................................................. 51

   6.2.6 Förståelse och ett nischat fall: ..................................................................... 52

7. Avslutning .................................................................................................................. 52

8. Fortsatt forskning: ................................................................................................... 53

9. Referenser: ............................................................................................................... 54

10. Bilagor: .................................................................................................................... 59
1. Introduktion:

"You think you do, but you don’t".1

Uppsatsen strävar efter att studera och presentera ett fall av en virtuell demonstration/digital activism. Att igenom en deskriptiv, netnografisk fallstudie beskriva hur demonstrationen gått tillväga utifrån nätarkiv och utifrån detta utveckla nya och äldre perspektiv gällande det virtuella, digital aktivism och virtuella communitys.

Ämnet och fallet som valts härleds utefter tre motiveringar:


- **Nischat fall**: Fenomenet ligger inom ett relativt nischat fält där det riskerar att gå förbi ouptäckt eller outforskat. Jag ser detta som en möjlighet och en skyldighet att då lyfta fram Nostalrius fall. ”Om inte jag, vem då?”

- **Relevans**: Ämnet och fallet som valts grundar sig i Kozinets2 och Bergs3 uppfattning om utvecklingen och det nuvarande stadiet av världen och samhället. Att människan är, och blir allt mer virtuell; där fler och fler användare ansluter sig till virtuella världar och communitys varje dag.4 Denna integration mellan den fysiska och virtuella världen ger upphov för nya fenomen och möjligheter på nätet som det finns värde i att studera och analysera.

1.1 **Termer, akronymer och förkortningar:**


---

1 Wrathran, You think you do, but you don’t…[Video], Youtube, 20/2 2016, https://www.youtube.com/watch?v=XuOYmqSF6OQ, (Hämtad 2018-05-17)
4 Ibid, s. 10
**Blizzard Entertainment (Activision Blizzard)** – Ett av världens största spelföretag som publicerat och producerat ett antal högt aktade speltitlar som; Diablo franchisen, Warcraft franchisen samt World Of Warcraft, Overwatch, Hearthstone, Starcraft med mera.

**Blizzcon** – Ett årligt konvent som hålls av Blizzard för att presentera nya speltitlar och uppdateringar kring gamla.

**Classic WoW** – Synonym till vanilla WoW.

**Expansion** – En tillväxt i form av mjukvara ifrån Blizzard till WoW som lägger till extra material i spelet och föränder spelets form. Till exempel The Burning Crusade(TBC), Wrath of the Lich King(WOTLK).

**Fan Server** – En privat server skapad av anhängare till ett visst intresse som skapat servern av ren glädje eller kärlek för intresset i åtanke.

**NPC** – Non-player character. Karaktärer inom spel som styrs automatisk av spelet i sig och inte av fysiska spelare.

**Legacy WoW** – Syftar till de tidigare versionerna av WoW som vanilla eller TBC

**Nostalrius** – En vanilla WoW privat/fan server som var draghästarna för vanilla rörelsen och ett/en nyckelfenomen/-gemenskap/-spelserver som bidrog till att Blizzard annonserat att öppna sina egna.

**Pirate Server** – En fan server som utsatts för stigmatisering på grund av någon sorts form av negativ kontext. Ett exempel på när detta kan ske är när en server övergår ifrån att vara en nonprofit till profitserver. Som stigmatiseras då de kliver över en gräns ifrån att använda copyright skyddat material och enbart göra det för skoj skull till att försöka tjäna pengar på det.

**Privat Server** – En privatägd server för till exempel spel.
**PvE** – Player vs Environment. En inriktning inom spel som fokuserar på när spelarstyrd karaktär agerar emot NPC:s.

**PvP** – Player vs Player. En inriktning inom spel som fokuserar på när spelarstyrd karaktär interagerar med andra spelarstyrd karaktärer.

**Retail WoW** – Den nuvarande versionen av World of Warcraft som Blizzard erbjuder spelarna.

**Vanilla WoW** – World Of Warcrafts första form innan några expansioner släppts

**World of Warcraft** – Blizzards MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game)

### 1.2 Kontext:

28 februari 2015 startades en så kallad privat server; en fan server för datorspelföretaget Blizzards spel World of Warcraft. Serverns namn var Nostalrius och som startades för att erbjuda en version av WoW som Blizzard själva inte längre erbjuder vid namn vanilla. Ett projekt skapat för att tillåta WoW communityn en chans att återuppleva, eller för första gången erfara en version av WoW som många ansett vara en av de bäst. WoW som ett spel använder sig av expansioner vilket är mjukvara som utvecklar och förändrar den virtuella spelvärlden, som ersätter eller läggs till ovanpå det tidigare materialet i spelvärlden. Men expansionerna och förändringarna faller inte alltid spelarna i smaken, vilket leder till att de vill återuppleva/gå tillbaka till tidigare och

---

5 En virtuell privat spelserver som i det här sammanhanget existerade utanför Blizzards sfär
6 En server ägd och skapad av anhängare till temat; som i det här fallet syftar till fans av vanilla World of Warcraft
7 World of Warcraft kommer hädanefer förkortas till akronymen: WoW
8 WoW:s originalversion/originalutgåva
9 Community syftar på den samlade skaran av individer som är aktiva inom ämnet
10 Tilläggsmjukvara som erbjuder nytt material och verktyg till spelet
"bättre" versioner av WoW. Då det existerar enorma skillnader mellan vanilla WoW som släpptes år 2004 och dagens version av spelet Legion,12 till den gränsen att de kan ses som två olika spel.


Men lyckan var kortvarig då en radiotystnad på fyra månader ifrån Blizzards sida uppstod; och Nostalrius försök att bryta den var fruktlösa. Istället skred de till aktion då den 6 november 2016 annonserade13 att källkoden för deras spelserver skulle lämnas över till en server som uppfyllde Nostalrius kriterier; en liknande uppfattning med samma ideal, motivering och ambition som dem. Som sedan skulle följas upp med att ges ut till allmänheten. Något som tidigare valts att hålla för sig själva, då Nostalrius

---

12 Som snart ersätts av Battle for Azeroth som släpps 2018-08-14
inte ville riskera att försvåra relationen och det då kommande mötet med Blizzard.\textsuperscript{14} Anledningen till det; att upprätthålla vanilla communityn fram till dess att Blizzard själva annonserar sina egna servrar. Att låta communityn ta del av hur spelservers fungerar och ser ut; för att utbilda och inspirera andra att göra liknande sak, och i det möjliggöra att fler privata servrar skapas som ett ”hot” emot Blizzard.


Inget officiellt uttalande ifrån Nostalrius finns att lokalisera angående släppet av deras källkod till allmänheten.


\textsuperscript{15} En stigmatiserad fan server


\textsuperscript{17} En mässa/konvent som hålls av Blizzard varje år för att presentera nya speltitlar och marknadsföra sina gamla

\textsuperscript{18} KareemNatic, How WoW Fans Really reacted To World of Warcraft Classic Vanilla Legacy Announcement (Amazing React), [Video], Youtube, 5/11 2017, https://www.youtube.com/watch?v=hBkEMI9tt3w (Hämtad 2018-05-13)
1.3 Syfte:
Syftet med denna undersökning är att studera, beskriva och analysera den virtuella demonstration som Nostalrius community tillsammans med andra entiteter genomfört. Där syftet kan ses som tudelat i form av att dels presentera och kartlägga Nostalrius demonstrations utformning, och dels analysera demonstrationen med utgångspunkt i det virtuella, virtuella communitys och digital aktivism.

1.4 Frågeställning:
Hur har Nostalrius virtuella demonstrationen gått tillväga?
Hur har den externa och interna kommunikationen sett ut på Nostalrius Twitter och forum?
Vilka var Nostalrius virtuella demonstrations starka sidor?

1.5 Problemformulering:
Demonstrationer har genomgått stora förändringar genom historien och antar ett flertal olika former. Ifrån att människan stampat asfalt med plakat och skyftar i händerna; marscherande nedför gator och torg framför statens lokaler. Till en hybrid där det virtuella går hand i hand med den fysiska demonstrationen. Där de fysiska protestågen skapar ett material och en kontext för rörelsen som via nätets räckvidd och hastighet sprids och tar fart på nätet. För att slutligen landa i det denna uppsats kommer behandla; den virtuella demonstrationen. En demonstration som fötts, genomförts och avslutats på nätet med en minimal närvaro i den fysiska världen. Ett fall där det virtuella och det fysiska utbytt roller.

Digital aktivism blir allt mer populärt och har gett upphov för nya sorter av aktivism och koncept. Två högst relevanta koncept som populariserats via nätet är click- och slacktivismen. Där slacktivismen har en tidigare historia som Fred Clark anser sig ha myntat, som då hade en positiv antydan till sig och beskrev unga människors möjligheter till att förändra samhället småskaligt. Vars definition antagit en annan form som har en stark närvaro runt om på sociala medier. Det går dagligen att se olika former av click- och slacktivismen via olika dedikerade inlägg och videos ifrån

organisationer eller kontakter/vänner som ber dig att dela, ”lika” och skriva på petitioner via olika hemsidor som change.org eller thepetitionsite.com.  

Där grassroots intermediaries tar saken i egna händer och försöker påkalla uppmärksamheten till aktivt djurplågeri.  

Slack- och clicktivism har både hyllats såväl som kritiserats. Den 30 januari 2017 publicerade den brittiska tidskriften New Statesman en artikel vid namn: *Do online petitions actually work? The numbers reveal the truth.* Artikelns undersökta de 10 mest påskrivna online petitionerna skapade år 2016 via Storbritanniens officiella regering och parlaments hemsida för att studera deras effektivitet. Då Storbritanniens parlament konstaterat; om en petition får 100,000 signaturer så kommer den presenteras och övervägas i parlamentet. Där 6 av de 10 petitionerna togs upp i riksdagen; men där alla 10 i slutändan blev avslagna.  

Nostalrius demonstration lyfts fram i den här kontexten just som ett framgångsrikt exempel av en virtuell rörelse som delvis bedrivits igenom former av click- och slacktivism. Fenomenet representerar en möjlig version av en virtuell demonstration och hur de kan bedrivs. Nostalrius må vara ett nischat område som bedrivits på en relativt liten nivå i jämförelse med till exempel #MeToo rörelsen. Men som erbjuder möjligheten att studera ett fall av virtuell aktivism som varit framgångsrikt; att utifrån det försöka utvinna möjliga anledningar och teorier till hur en virtuell demonstration behöver utövas för att fungera.

---

20 Bilaga 1: Exempel på en Facebook sida och inlägg ifrån Greenpeace International i en rörelse där de ber användare dela och kommentera för domstolsfallet People Vs Artic Oil


22 Bilaga 2: Exempel på en individ som på eget bevåg försöker sprida och dela ett problem hen anser måste få större uppmärksamhet


2. Bakgrund:

2.1 Tidigare forskning:


2.1.1 Collective Action Situated in Virtual Worlds:25


Denna dissertation väljs att presenteras för sin genomgående beskrivning för vad en virtuell demonstration innebär och har för kvalitéer, såväl positiva som negativa. Och som ger en bred insikt i vad en virtuell demonstration/protest innebär i kontrast till standarden; den fysiska demonstrationen.

Blodgett lyfter även fram att detta är ett fält som för tillfället är underrepresenterat i det akademiska och argumenterar precis som Berg att det behöver få en större uppmärksamhet med tanke på hur samhället håller på att utvecklas.

---

26 Blodgett 2011, s. 155-156
27 Ibid. s. 157
2.1.2 Digital Activism & Non-Violent Conflict:

En rapport av digital aktivism med data ifråhundratals olika kampanjer som är skriven och gjord av projektgruppen: Digital Activism Research Project (DARP). Projektets främsta aktivitet har varit att bistå med en databas av internationella händelser och event av samhällsfrågor/samhällsengagemang, icke-våldsamma konflikter samt politisk aktivism där digital media har använts.


Denna uppsats kommer även försöka bidra själv till DARP:s databas genom att skicka in Nostalrius fall igenom deras Case Collection form, och där Nostalrius demonstration förhoppningsvis kommer bidra med sitt strå still stacken.


29 Ibid, s. 17

30 Digital Activism Research Project, GDADS Case Collection Form, u.å., https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScXOL3aZ4JaARA1L5NXnUT3Lh5QvwwPc0vrRC9Q5MDbWoUERQ/viewform?authkey=CJ_ug8AF&hl=en_US&formkey=dDidXzNidEo2U1IEVdU2Zd3NyRjTHc6MQ#gid=0 (Hämtad 2018-05-14)
2.2 Teori/Begrepp:

2.2.1 Virtualitet:


32 Linda Ryan Bengtsson, ”Virtualitet”, i Mediesamhället: centrala begrepp, red. Peter Berglez & Ulrika Olausson, Lund: Studentlitteratur, 2009, s. 200
34 C.J. Keep, “Knocking on heaven’s door. Leibniz, Baudrillard and Virtual Reality”, E-Journal 3:2, 1993
35 Berg 2015, s. 25
igenom att presentera interaktionen mellan det verkliga och det virtuella; hur de istället kompletterar varandra och bidrar till varandras utveckling och funktion. Precis som Berg försöker Lévy att skingra uppfattning om det virtuella som något falskt. Lévy menar att det inte ska tolkas som en motsats till det verkliga, där Lévy beskriver det som: ”a fecund and powerful mode of being that expands the process of creation, opens up the future, injects a core of meaning beneath the platitude of immediate physical presence”.

Dessa perspektiv lyfts fram för att påvisa och definiera vad det virtuella är och betyder i relation till den virtuella demonstrationen. Baudrillards kritik är inte utan merit med tanke på hur mycket av dagens nätaktivitet beter sig, speciellt om vi studerar fall av click- och slacktivism. Men den uppfattningen om det virtuella som något falskt är en ansats uppsatsen försöker ta avstånd ifrån, och delvis försöka bistå med ett ramverk för att undvika att en virtuell demonstration ska behandlas som något falskt och oseriöst.

2.2.2 Virtuella Communitys:

Termen ”Virtuella gemenskaper” tillskrivs Howard Rheingold och hans bok: The Virtual Community. Bokens mål var att informera allmänheten om vad en virtuell community innebär och vad för sorts kommunikationen som försiggår inom den. Och att förklara vilken effekt det har på människan för hur vi uppfattar verkligheten, både som en individ och som en community samtidigt som Rheingold förklarar hur viktig den virtuella världen är för människan såväl som för samhället. Rheingold definierar frasen virtual communities som: ”social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace”. Verschueran sammanfattar The Virtual Community funktion till att den lyckades påvisa hur datorers användning inte var limiterad till informationsutbyte, utan kunde likväl användas till att knyta an till andra människor på nätet. Verschueran fortsätter beskriva Rheingold med

37 Ibid, s. 18
39 Ibid, Introduction, stycke 25
att: "He stressed that online social interactions were not simply based on self-interest but motivated by a desire for commonality."\textsuperscript{41}

Dessa perspektiv lyfts fram inte bara för att den viktiga aspekten kring ett starkt och väldefinierad community har en roll inom demonstrationen. Utan även så för själva vanilla och dess community; då en av de stora attraktionerna med vanilla var formen på dess community. Vanilla som ett spel är någorlunda utdaterat och har många brister som åtgärdats i senare expansioner av WoW. Fokuset i vanilla ligger inte i kvalitén på spelet; det ligger i kvalitén på communityn och gemenskapen mellan spelarna. En stor del av den inställningen har överförts och kan ses inom Nostalrius demonstration.

\textbf{2.2.3 Digital Aktivism:}

"If the Internet can assist people seeking progressive social change, it will do so not as an inevitability, nor as a cause, but rather as a means of change alongside other forces"\textsuperscript{42}. McCaughey och Ayers menar på att internet är endast ett verktyg bland många andra som används för sociala rörelser. De ställer senare frågan: "Can the internet be used for protest, or does it simply support RL protest?"\textsuperscript{43,44} Som de menar är en fråga som är oerhört komplex; för var drar man gränserna för vad digital aktivism är för något?

\textsuperscript{41} Verschueren 2006, s. 169
\textsuperscript{42} Martha McCaughey och Michael D. Ayers (red.), \textit{Cyberactivism: online activism in theory and practice}, New York: Routledge, 2003, s. 2
\textsuperscript{43} Ibid, s. 5
\textsuperscript{44} “IRL”, \textit{IT-ord}, u.å., https://it-ord.idg.se/ord/irl/ (Hämtad 2018-05-18)
Almazan och Gil-Garcia lyfter fram modellen ovan för att illustrera interaktionerna mellan de fyra steg som de menar en demonstration går igenom. Den är från början utformad för politisk aktivism, men är likväl applicerbar på andra typer av cyberaktivism. De fyra stegen är:

- **Trigger event**: Själva händelsen som utlöst frågan och problemet i sig
- **Media Response**: De traditionella mediernas åtgärder i form av till exempel nyhetsartiklar, TV reportage med mera.
- **Viral Organization**: När frågan mobiliseras på sociala medier och börjar spridas runt via Web 2.0 teknologiska verktyg.
- **Physical Response**: När frågan tar fast i den fysiska världen.

Modellen lyfts fram parallellt med McCaughey och Ayers fråga om en virtuell demonstration faktiskt är möjlig. För frågan kvarstår om en demonstration kan utföras

---


självständigt på nätet eller om den fysiska närvaron är vital för att den virtuella demonstrationen ska tas seriöst och vara framgångsrik.

Där modellen även använts och applicerats på Nostalrius demonstration för att studera och beskriva dess utformning.

McCaughey och Ayers presenterar även hur aktivism kan hålla sig relevant under en längre tid där de refererar till Alberto Melucci, Verta Taylor och Nancy Whittier; tre akademiker som undersökte den kollektiva identiteten hos folkrörelser. Där McCaughey och Ayers skriver:

When a group has a strong collective identity, the movement can garner support and power because the participants feel that they are all working toward common goals, have defined opponents, and have an integrated sense of being that is incorporated into the movement ideologies

För precis som Rheingold beskriver det, så landar det återigen i det vitala konceptet om en community och en gemenskap och vad det betyder för online communitys såväl som för virtuell aktivism.

If there is a last good hope, a bulwark against the hyper-reality of Baudrillard or Forester, it will come from a new way of looking at technology. Instead of falling under the spell of a sales pitch or rejecting new technologies as instruments of illusion, we need to look closely at new technologies and ask how they can help build stronger, more humane communities – and ask how they might be obstacles to that goal

3. Metod:

3.1 Netnografi:

Termen netnografi myntades av Robert V. Kozinet som uppsatsen delvis utgår ifrån. Men då internet och det virtuella är en ständigt föränderlig plattform har även Bergs bok använts för mer uppdaterad litteratur och information om netnografi, men som ska noteras även själv utgår och refererar till Kozinet.

47 McCaughey och Ayers 2003, s. 8
48 Rheingold 1993, The Hyper Realist, stycke 11
49 Berg 2015, s. 10
50 Berg 2015
Då detta fenomen tagit plats och främst bedrivits på nätet har alltså den kvalitativa metoden netnografi valts för att beskriva Nostalrius communitys virtuella demonstration; vad den innebär och hur den bedrivits utifrån en deskriptiv design. Som tidigare nämnts så grundar sig valet av fråga, syfte och metod delvis i Kozinets och Bergs tagning på hur vår värld utvecklas/utvecklats:

Våra sociala världar håller på att bli digitala. Hundratals miljoner interagerar via olika nätgemenskaper och motsvarande cyberkulturer. För att vara uppdaterad med utvecklingen måste forskningsmetoderna hålla jämna steg.\(^5\)

År 1997 fanns det ca en miljon webbplatser med ca 120 miljoner användare online.\(^5\)
Men som idag har ökat till drygt fyra miljarder användare som vistas på nästan två miljarder olika hemsidor.\(^5\) En substantiell ökning om hur det virtuella och nätet används allt mer i världen.

Ordet netnografi är en sammansättning av orden internet och etnografi. Där netnografi i slutänden kan definieras som en vetenskaplig metod för att forska om och på internet, ”för att förstå och teckna internet som artefakt, redskap och umgängesyta, dels för att förstå och teckna de sociala och kulturella liv som blomstrar på, med och i relation till internet”\(^5\). Men den netnografiska metoden följer inte nödvändigtvis den direkta översättningen. Under Kozinets tid var termen i sin utvecklingsfas och att den inte ännu var satt i sten; och att den är i sig självt precis som nätet är så flyktig. En av funktionerna med Kozinets bok var att göra ett försök att ge en grundlig utförlig beskrivning av hur netnografi ska gå till.\(^5\) Där Kozinet då skrev:

Men trots de många beteckningar forskare har givit sina metoder finns mycket få, om ens några, specifika procedureella riktlinjer för hur en forskare bör genomföra en etnografisk studie av nätgemenskap eller en onlinekultur och presentera resultatet av sitt arbete.\(^5\)

---

\(^5\) Kozenets 2011, s. 9
\(^5\) Berg 2015, s. 11
\(^5\) Internet Live Stats, u.å., http://www.internetlivestats.com/ (Hämtad 2018-05-14)
\(^5\) Berg 2015, s. 10
\(^5\) Kozenets 2011, s. 14–17
\(^5\) Kozenets 2011, s. 15
Berg har fortsatt utveckla det netnografiska konceptet i en mer flexibel riktning. Berg menar att forskning om och med internet kräver en ”tydlig och artikulerad bild av hur internet förstas i respektive kontext”\(^{57}\). Och att detta möjliggör flera olika typer av netnografi beroende på hur internet definieras och uppfattas av forskaren. Berg använder termen netnografi i sin bok då han anser att det finns ett pedagogiskt värde att använda ”en enhetlig begreppssapparat i en bok som denna”\(^{58}\).

Denna uppsats tar formen av en fallstudie bedriven på nätet, där den etnografiska aspekten landar på den mest grundliga nivån där den virtuella demonstrationen är definitionen av en mänsklig handling. Men där fallstudien är intresserad av att kartlägga karaktären av hela demonstrationen, inklusive kommunikationen som bedrivits inom den. Och att samma principer och begrepp används i denna undersökning för att studera detta fall på nätet som i Kozinets standard netnografiska fall, men alltså med en mindre bokstävlig tagning på netnografi.

### 3.2 Fallstudie:

En fallstudie definieras av Robert K. Yin som en tvåfaldig metod som följer:

1. A case study is an empirical inquiry that
   - Investigates a contemporary phenomenon (the ”case”) in depth and within its real-world context, especially when
     - the boundaries between phenomenon and context may not be clearly evident\(^{59}\)

Fallstudie väljs att presenteras då det är ett fenomen som existerar inom ett nischområde men som likväl är i behov av att studeras i samband med den virtuella demonstrations fält. Där termen fallstudie används för att specificera uppsatsens utformning och som används som en mixad metod tillsammans med netnografi för att ge upphov för en mer komplex och djupare förståelse för fenomenet i sig, uppsatsens syfte och funktion.\(^{60}\) Och i detta framföra Nostalrius fall för en bredare publik som antingen inte vet att det existerar eller som inte har kunskapen eller erfarenheten att

---

\(^{57}\) Berg 2015, s. 23

\(^{58}\) Ibid. s 10 (Anekdot 1)

\(^{59}\) Robert K. Yin, *Case Study Research: Design and Methods*, Los Angeles: SAGE, 2014, s. 16

\(^{60}\) Yin, s. 65–67
kunna förstå och tolka den. Som ska ge upphov för att utvinna unik information ifrån fallet för fortsatt forskning eller stödja tidigare uppfattningar.

Yin presenterar den analytiska formen som kommer användas och passar bäst in med syftet som Yin kallar ”Developing a case description”\(^{61}\). En analytisk form för att just beskriva och kartlägga Nostalrius demonstration och studera de individuella delarna och vad de innebär för demonstrationen, som då alltså knyts an till de netnografiska aspekterna kring fallet.


### 3.3 Datainsamling/Dataproduktion:

Kozinet och Berg klassificerar tre olika typer av empiriskt material:
- **Arkivdata**: Data ifrån arkiv som producerats av medlemmar av den hemsidan som undersöks; som forskaren inte haft någon hand i att producera.
- **Eliciterede data**: Data som produceras igenom aktiv interaktion och kommunikation mellan forskaren själv och communityns medlemmar i form av chatt logs, e-mails med mera.
- **Data ifrån fältanteckningar**: Data som skapas igenom att forskaren för anteckningar på sina observationer om gemenskapen och dess medlemmar som studeras. Om till exempel, gemenskapens medlemmar, interaktioner mellan olika medlemmar eller sig självt med mera.\(^{63,64}\)

Idealet enligt Kozinet består av en balans hos de tre insamlingsmetoderna de presenterar. Men som i Nostalrius specifika fall inte är applicerbart då självt demonstrationen redan avslutats. Så två av de tre insamlingsmetoderna blir inte möjliga att genomföra.

---

\(^{61}\) Yin, s. 139–140


\(^{63}\) Kozinets 2011, s. 138–162

\(^{64}\) Berg 2015, s. 118–119
**Eliciterade data:** Då demonstrationen redan genomförts finns det ingen community kvar att kommunicera med i samband med själva demonstrationen. Medlemmarna av Nostalrius community lever fortfarande vidare, men uppdela på andra ställen av internet då Nostalrius hemsida och sociala medier är i stort sätt inaktiva.

**Data ifrån fältanteckningar:** Av samma anledning som för eliciterad data, att inget community finns kvar, blir även fältanteckningar inte möjliga.

Kvar blir alltså *Arkivdata* som insamlingsmetod för att införska sig material för att kartlägga och analysera Nostalrius virtuella demonstration. Arkivdata har manuellt hämtats in under forskningsprojektets gång ifrån Nostalrius Twitter och Nostalrius hemsida utifrån en kronologisk ordning. Skärdumpar har tagits av Twitter inläggen relevanta för demonstrationen och sammanställts under olika teman för lättare navigering.

Skärdumpar som form motiveras utifrån två argument:
- Twitterinläggs limiterade längd som gör de passande som skärdumpar att presentera


---

\(^{65}\) Internet Archive, Wayback machine, u.å., https://web.archive.org/ (Hämtad 2018-05-14)
3.4 Urval:

Urvalet som görs anpassar sig efter nätets vidsträckthet. Då själva materialet finns runtom på ett stort antal hemsidor: nättidningar/speltidningar som följt och täckt processen, privata och offentliga forum, Facebook, Twitter, Youtube, Reddit, spelvärlden i sig själv med mera. För att kunna hantera en rimlig mängd material har det mest relevanta och essentiella för att studera fenomenet har ett par avgränsningar och urval gjorts. Urvalet och avgränsningen grundas i den punktlista som Kozinet presenterar.66

Kozinet tar även upp det problem som tidigare nämnts i koppling till nätets vidsträckhet vilket Kozinet kallar ”momentan informationsinfarkt”67. Att nätcommunitys producerar en enorm mängd material i jämförelse med hur mycket material realtidforskning kan producera. Netnografer behöver en ännu mer striktare och noggrannare mall över vad för data som är värd att samla in, hur det ska sorteras och analyseras.

Uppsatsen kommer täckta de två platser/sidor som anses vara mest aktiva och relevanta för Nostalrius virtuella demonstrationen. Ergo; de hemsidor med störst kvantitet och kvalité på sina inlägg som fokuserar på demonstrationens utformning och kommunikation:

- Nostalrius egna hemsida och forum
- Nostalrius Twitter

Detta val gjordes igenom en översiktlig undersökning av antalet deltagare på en hemsida, samt en övergripande genomgång av hemsidornas innehåll och inlägg gällande kvantitet och kvalité.

Medlemmar på Nostalrius egna hemsida uppnår ca 100 000 medlemmar och innehåller en stor mängd material relevanta för demonstrationen som är unikt för den. Essentiellt material för att förstå den kommunikation som bedrivits mellan de olika entitetererna samt den största källan för demonstrationens kontext. Men då Nostalrius forum är en privat sida som främst består av Nostalrius community och personal valdes

66 Kozinets 2011, s. 147–148
67 Ibid, s. 147
även en utomstående form av kommunikation och del av demonstrationen. Där de följande sidorna övervägdes: 68

- Nostalrius Twitter: 30 000 följare, 1439 st inlägg.
- Nostalrius Facebook: 28 367 som gillar deras community hemsida, 28 151 följare, okänt antal inlägg
- Nostalrius Youtube: 8 330 prenumeranter, 79 videos som mestadels täcker serverns tekniska detaljer som beta-testing 69 eller patchnotes 70
- Nostalrius Reddit: 4 332 läsare, okänt antal inlägg

Nostalrius Twitter valdes slutligen p. det största antalet användare i jämförelse med de andra; samt antalet och kvalitén på inläggen relevanta för demonstrationen. Där den interaktiva aktiviteten som Twitter innehar och betytt för Nostalrius ansågs vara vital för demonstrationens utformning. Twitter har även gett upphov för en mängd unika interaktioner gällande extern och intern kommunikation med olika användare i form av närkändisar och andra inflytelserika individer/entiteter.

3.4.1 Nostalrius Twitter 71:

De twitterinlägg som kommer att tas i åtanke och samlas in är de som behandlar demonstrationens utformning och kommunikation. Alltså kommer inlägg som inte har någon anknytning till demonstrationen eller Blizzard exkluderar, till exempel om spelvärldens tekniska detaljer. 72

---

68 Statistiken på samtliga hemsidor noterades 8 maj 2018
69 ”Beta”, IT-ord, u.å., https://it-ord.idg.se/ord/beta/ (Hämtad 2018-05-14)
70 ”Patch”, IT-ord, u.å., https://it-ord.idg.se/ord/patch/ (Hämtad 2018-05-14)
71 Nostalrius Twitter, @NostaBegins, https://twitter.com/nostalbegins?lang=sv (Hämtad 2018-05-14)
Figur 1: Exempel på två olika retweets av Nostalrius ifrån två olika personer med identiskt innehåll

Fortsatt kommer repetitioner av samma eller snarlika inlägg inte presenteras för smidig behandling av materialet, till exempel Nostalrius som retweeted olika personer som länkat samma Youtube video.

Även tweets av olika personer men med olika sorters inlägg som i grunden representerar samma sak kommer inte att presenteras i sin helhet. Varje inlägg representerar en viktig röst och en individ som står för demonstrationen. Med materialets och uppsatsens utformning i åtanke så kommer endast ett par exempel av denna sorts interaktion noteras och presenteras för att representera den specifika typen av kommunikation som det syftas till.

Figur 2: Exempel på två olika sorts tweets med olika sorts innehåll, men med en identisk kontext och funktion
3.4.2 Nostalrius Forum:

Forumet består av fem olika huvudrubriker med sina egna underrubriker:

- **Official communication**: Officiell kommunikationstråd kring Nostalrius som en organisation: <Announcements><Media><Suggestions><Support>
- **Community**: Gemenskapstråd som behandlar allt möjligt med sin kontext främst i spelvärlden: <General Discussion><Getting started on Nostalrius><Role Play><Mechanics and classes><Off topic><Player vs Player><Addons & macros>
- **PvP Community**: Tråden syftar till och behandlar den gemenskap inom spelet som sysslar med PvP. <Alliance guilds headquarters><Horde guilds headquarters><PvP Server Specific discussion><Items marketplace>
- **PvE Community**: Tråden syftar till och behandlar den gemenskap inom spelet som sysslar med PvE. <Alliance guilds headquarters><Horde guilds headquarters><PvE Server Specific discussion><Items marketplace>
- **TBC Community**: Forumrubrik för Nostalrius planerade projekt innan de blev nedstängda; nämligen WoW:s andra expansion The Burning Crusade. <Announcements><Getting started><Support><TBC Server specific discussion><Research & Development>

Följande trådar på forumet valdes bort efter en översiktlig genomgång av dem:
- **PvP, PvE och TBC**: Dessa tre huvudrubriker valdes bort på grund av att de enbart fokuserar på Nostalrius spelvärldar.
- **Community trådar gällande**: <Getting started on Nostalrius><Role Play><Mechanics and Classes><Off topic><Players Vs Player><Addons & Macros>: Dessa trådar väljs bort av samma anledning som PvP, PvE och TBC rubrikerna.

---

73 PvP står för Player vs Player. Som syftar till den interaktion i spelvärlden som försiggår mellan karaktärer kontrollerade av spelare

74 PvE står för Player vs Environment. Som syftar till den interaktion i spelvärlden som försiggår mellan karaktärer kontrollerade av spelare och NPC: s = Non-player character.

75 Värt att noteras är att då de inte haft en direkt roll i demonstrationens utformning så innehåller de en roll gällande utformningen av Nostalrius community, och agerar som en samlingsplats för de olika inriktningarna och intressena man kan anta inom spelvärlden

76 Men innehåller samma kvalité som PvP, PvE och TBC trådarna gällande communityn

4. Etik:

Etnografisk forskning existerar i ett träsk av moraliska och etiska val som behövs ta i åtanke. Enligt Kozinet blir det ännu mer komplex när även nätets komplexitet måste tas i åtanke; ”den tekniska komplexiteten och de nya särengheterna hos interaktioner på nätet blir dessa redan svåra frågor ännu mer respektingivande”77.

Men innan aspekterna kring offentligt material, privat material och samtycke behandlas existerar det ett etiskt dilemma med denna uppsats och Nostalrius demonstration i sin helhet som behövs noteras. Detta dilemma grundar sig i Nostalrius som en illegal akt; att Nostalrius demonstration främjade en copyrightöverträdelse i form av olika privat servrar som använt sig av Blizzards egendom. Frågan är alltså hur moraliskt acceptabelt det är att framföra en uppsats bedriva forskning kring ett fenomen som kan främja konceptet av en illegal handling. För att försvara detta hänvisar jag till den fundamentala ansatsen inom forskning: objektivitet. Att framföra den sanna bilden av samhället och dess fenomen, att agera neutralt och inte ta en sida där både de positiva och negativa sidorna till fenomenet presenteras. För vare sig det är en illegal eller en legal handling är det en del av samhället som är viktig att observera, beskriva och analysera.

Det första etiska problemet som uppstår med arkivdata på nätet formulerar Berg i tre punkter78:

- Svårighet i form av samtycke då det inte går att vara säker på att deltagarna i den arkivdata som undersöks accepterar att medverka i forskningen
- Tolkningssvårighet då data kan tagits bort eller redigerats i efterhand som förändrat kontexten

77 Kozinet 2011, s. 188
78 Berg 2015, s. 81–82
• Svårighet med taktkänsla. Att då man inte närvarat direkt i kommunikationen kan det bli svårt att få en bra uppfattning vilken form(er) interaktionen antagit och vilken intensitet den haft.


Nedan kommer punkt 1 och 2 behandlas. Punkt 3 anses inte vara ett problem då jag har varit delaktig i Nostalrius community sedan dess start och fortfarande existerar inom den. Där jag har följt och varit delaktig i den community, kommunikation och kontext som fallet består av. Och kan med gott samvete definiera mig själv som en veteran inom communityn och dess kontext, invand med de tendenser och taktkänsla som existerade och existerar inom communityn och den kommunikation som bedrivs.


79 Berg 2015, s. 125
80 Ibid, s. 126
utformning och kontext innan ställningsantaganden kan göras. Men som Berg menar medför en paradoxal gråzon som grundar sig i de två definitioner av aktörer som tas upp.84

- Den digitala aktören som en individ med samma krav och rättighet som en person i den fysiska världen så blir kraven för informerat samtycke, möjlighet till anonymitet med mera. aktuellt
- Den digitala aktören som en offentlig producent av till exempel texter, bilder med mera. Då faller det istället in under upphovsrätt och kravet i de flesta fall begränsas till en tydlig referens och källa till originalmaterialet.


Valet till att denna uppsats inte censurera de skärmdumpar och forumlänkar som presenteras motiveras utifrån:

- **Minimal risk:** Fallet uppfattas innehå en minimal risk för deltagarna involverade i dess kontext och de individer vars namn kommer synliggöras. Där demonstrationen i sig har agerat och uppfattats som godartad med en positiv natur

---

84 Berg 2015, s 125–132
• **Nostalrius forum och Twitter:** Både deras forum och Twitter är öppna för offentligheten utan något krav på registrering av ett konto eller liknande för att få tillgång till inläggen. Där en stor del av materialet som studerats är neutrala eller positiva inlägg som varit till fördel för demonstrationen och communityn i sig. Med deltagare som är medvetna och har frivilligt valt att kommunicera och integrera via de olika medierna och hemsidorna

• **Nyta:** Nyttan med uppsatsen, i form av att tillföra nya kunskap till fältet, bedöms vara tillräckligt stor i jämförelse med de risker som möjligtvis existerar. Där en sekundär effekt existerar i form av att den skulle kunnat ha en positiv inverkan på demonstrationen i form av att möjliggöra ännu mer uppmärksamhet och spridning kring Nostalrius och deras aktivism

• **Konsekvent och rättvist agerande:** Då vissa individer och entiteter agerar som en viktig stomme i demonstrationen och behövs noteras behöver det etiska agerandet fortsätta vara konsekvent och rättvist emot alla individer

• **Arkiverad händelse:** Då Nostalrius demonstration genomförts och avslutats minskar risken och den etiska komplexiteten då fallet i sig har ”svalnat”

• **Deltagarna som en offentlig producent:** Deltagarna av demonstrationen definieras i fallet som offentliga producenter för demonstrationens material

Det största problemet med en arkivundersökning på nätet av en gemenskap ligger i det informerade samtycket. Där detta fenomen ger upphov för två brister:

- Det stora antalet deltagare
- Inaktiv gemenskap


87 Vilket är en utdaterad effekt då redan avslutats, men som ändå är värt att notera

Figur 3: Tweet ifrån Kern om den relation Kern haft till vanilla som ett spel

Figur 4: Tweethänvisning ifrån Nostalrius till ett av Kerns raderade tweets

Figur 5: Skärmdump av en video av Kern i samspel med Nostalrius som talesperson för vanilla rörelsen
5. Resultat:

Demonstrationens utformning och kommunikation presenteras via två kategorier med sina respektive underrubriker och teman:

- Källmaterial
  - Spelvärld
  - Nostalrius forum

- Kommunikation
  - Intern kommunikation
    - Spelvärld
    - Nostalrius forum
    - Nostalrius Twitter
  - Extern kommunikation
    - Nostalrius Twitter

5.1 Källmaterial:

Definitionen på källmaterial är den media som har använts inom demonstrationens interna och externa kommunikation för att utföra demonstrationen och lansera sitt manifest. Material som skapats av Nostalrius community och personal, och vanilla communityn som använts för att kontextualisera, uppriva engagemang och presenterats för demonstrationens utformning. Utifrån undersökningen har två sådana platser faststälts: Nostalrius WoW spelvärld samt Nostalrius forum.

5.1.1 Spelvärld:

Spelvärlden har inte direkt kunnat studeras då den inte längre existerar efter Blizzard stängde ned den. Däremot har den efterlämnat sig en stor mängd material i form av bilder och videos skapade av dess spelare som går att hitta runt om på nätet. De olika materialens huvudsakliga uppgift har varit att bistå med en grund för situationens kontext, samt för att spridas via sociala medier och diverse. Den innehar samma syfte och funktion som deltagarna i en fysisk demonstration; att visa upp det intresse och engagemang som finns för ämnet i fråga. Att framföra den community som existerar bakom demonstrationen för att stärka och definiera gemenskapens identitet. 89 Ett

---

88 Videos, bilder, texter med mera.
89 McCaughey & Ayers 2003
praktexempel på detta är de videos och bilder som tagits under Nostalrius spelservers sista dag, där tusentals personer samlades för att sörja serverns nedstängning.

Figur 6: Liknelse mellan ett fysiskt demonstrationståg och dagen för serverns nedstängning på Nostalrius spelserver


91 Nostalrius – WoW Vanilla, ”Nostalrius Shutdown”, [Fotografi], Facebook, 2016, https://scontent-arn2-1.xx.fbcdn.net/v/t31.0-8/12973128_989447517769711_1767275454854142420_o.jpg?_nc_cat=0&oh=a6d5e93c93be2947de22e05d8814d4c&oe=5B977847 (Hämtad 2018-05-14)
92 Baudrillard 1988
93 McCaughey & Ayers 2003, s. 26
upphov för en klarare bild till hur många det faktiskt är som deltar och är engagerade inom demonstrationen.

5.1.2 Nostalrius forum:

Nostalrius forum har haft en liknande funktion till spelvärlden. Användare och Nostalrius personal har tillsammans format och skapat deras manifestet på forumet igenom de olika trådarna och inläggen. Detta material existerar på en mer textuell nivå som baseras på den kommunikation och diskussion som bedrivits både internt och externt; där forumets främsta kommunikation består av den interna.


5.2 Kommunikation:

Denna rubrik syftar till den kommunikation som bedrivits både internt och externt via Nostalrius Twitter och forum. Mellan Nostalrius personal, community, ”nätkändisar” som stora twich streamers eller yotubers, Blizzard med flera.

5.2.1 Intern kommunikation:

Intern kommunikation syftar till den dialog som förts emellan medlemmar av hela Nostalrius community, där även Nostalrius personal inkluderas.

5.2.1.1 Spelvärd:

Spelvärlden tas upp här som en anekdot då kommunikationen inom den inte kunnat studeras direkt eftersom den inte längre existerar, och arkiven för dess kommunikation är begränsad. Men som lyfts fram för att det likt forumet agerat som en plattform för Nostalrius community att kommunicera och integrera med varandra.
5.2.1.2 Nostalrius forum:


Den interna kommunikationen ifrån Nostalrius personals sida genomsyras av en transparent form där de tydligt förklarat sina planer för demonstrationen, sina motiveringar kring valen som gjorts, uppdateringar kring utvecklingen av demonstrationen och om deras kommunikation med Blizzard. För att uppfattas och agera som en legitim demonstration i den stigmatisering som existerar kring det virtuellas betydelse.

Ett fåtal exempel på detta är pushandet för några av demonstrationens tillvägagångssätt Nostalrius personal valt att iscensätta:

- T-shirt kampanj för en fysisk representation av vanilla rörelsen på Blizzcon

---

94 Rheingold 1993
95 Verschueren 2006
96 McCaughey & Ayers 2003
97 Viper 2016, “Now is the time for Legacy community reunification” [Forum]
99 Viper 2016, “Now is the time for Legacy community reunification” [Forum]
• Survey inför Nostalrius personalens möte med Blizzard för att få vanilla och Nostalrius communityns åsikter och statistik kring dess utformning.\textsuperscript{100} Samt en rapport efter mötet\textsuperscript{101} och publicering av surveyen/post-mortem projektet\textsuperscript{102}
• Uppstart och marknadsföring för petitionen\textsuperscript{103} som startades på hemsidan Change\textsuperscript{104}

5.2.1.3 Nostalrius Twitter:

Nostalrius Twitters och deras andra sociala mediers främsta uppgift har varit att agera som ett ansikte utåt för att få en större spridning av deras manifest och demonstration. Men likväl finns det även en gren av intern interaktion mellan Nostalrius personal och medlemmar av deras community precis som på forumet. Detta iscensattes främst ifrån Nostalrius sida där de återigen integrerat och engagerat medlemmar av communityn. Denna interna kommunikation antar samtidigt en form av extern kommunikation via retweets av Nostalrius Twitter. Där medlemmar av communityn lyfts fram på Nostalrius konto som i vissa fall innehar en större följarbas och räckvidd, och på så vis presentera det intresset deltagarna av communityn uppvisar.

---

\textsuperscript{100} Viper, “World of Warcraft – Legacy servers survey”, [Forum], Nostalrius forum, 7/5 2016
(Hämtad 2018-05-13)

\textsuperscript{101} Viper, “Meeting report from our post-mortem presentation”, [Forum], Nostalrius forum, 8/6 2016.
(Hämtad 2018-05-14)


\textsuperscript{103} Daemon, “240.000 people asking for wow legacy servers!” , [Forum], Nostalrius forum, 26/4 2016,
(Hämtad 2018-05-14)

\textsuperscript{104} Nostalrius, “Legacy servers among World of Warcraft community”, Change.org, u.å.,
5.2.2 Extern kommunikation:

Extern kommunikation syftar till den dialog som hållits av Nostalrius community och ledarskap med individer och organisationer. Som syftar till både entiteter utanför Nostalrius gemenskap såväl som medlemmar av den, men som innehar en roll av betydelse för demonstrationens externa kommunikation till Blizzard och allmänheten. Exempel på dessa individer är olika stora streamers eller youtubers med en stor skara följare och stort inflytande. Alltså; de må vara medlemmar av Nostalrius gemenskap, men där de är så pass stora på nätet att de i detta fall klassificeras som en egen entitet för att kunna studeras på ett konkret vis.

5.2.2.1 Nostalrius Twitter:

Nostalrius Twitter har varit deras främsta verktyg för både den externa kommunikationen och i samband med det; en stor del i demonstrationens utformning som deras ansikte och kommunikation utåt. Att den varit deras främsta verktyg för att sprida sig själva, sitt material, sin information och få uppmärksamhet över nätet. Men som tidigare nämnt även varit ett verktyg för materialskapande och community stärkande interaktion.

Hänvisning: En av funktionerna landar i konceptet om hänvisning. Då de via Twitter och andra sociala medier länkat deras manifest och relevant material för demonstrationen i ett försök att få en större spridning och uppmärksamhet. Länkarna
grundar sig främst i trådar och inlägg skapade på Nostalrius forum som källmaterial där de först utvecklats och presenterats. Men där även vissa tweets länkar direkt till källan.

Figur 8: Tweet av Nostalrius med en direktlänk till petitionen på Change

Figur 9: Tweet av Nostalrius med en länk till foruminlägget där de presenterar surveylänken

Exempel på detta är länkar till deras petition för att samla in fler signaturer eller länk till frågeformuläret för post-mortem analysen som presenterades i mötet med Blizzard. Hänvisningar är däremot inte begränsade till enbart Nostalrius egna material. Utan det finns ett substantiellt antal retweets till olika sorters media som youtube videos, streams\textsuperscript{105} och tidningar/artiklar.

\textsuperscript{105} Livestreams skapta av olika individer eller företag på hemsidor som Twitch
Där reliabiliteten och validiteten av en virtuell demonstration kan demonstreras i det som Berg kritiserar; klyftan emellan den verkliga världen och den virtuella. Att situationen må vara nischad och "inte verklig", men där den ändå representeras i de traditionella medierna. Och i det här fallet varit täckt i en av de större nyhetsföretagen i världen som i slutändan tillägnade fyra artiklar åt Nostalrius och vanilla rörelsen: BBC.

**Offentlig kommunikation med andra entiteter:** En av de viktigaste funktionerna med Nostalrius Twitter är interaktionen och kommunikationen med andra entiteter: organisationer, tidningar, individer med mera. Att kunna visa upp det stödet demonstrationen har ifrån inflytelserika entiteter. Men även utifrån ett rent kvantitativt perspektiv.

"I also have here, a list of top twitch streamers who pledged their support to legacy servers and promised to start streaming WoW again if they return. They have a

106 Berg 2015
107 Lévy 2003
combined audience of 14 million viewers”\textsuperscript{112} säger Mark Kern i videon *Open Letter to Blizzard Entertainment from Mark Kern*.

Denna funktion är betydande för Twitter som en plattform. Möjligheten att föra en öppen och offentlig dialog med nyckelfigurerna som till exempel Mark Kern, som var anställd på Blizzard och lagledare för WoW under dess utveckling av vanilla. Och som innehar stor mängd inflytande inom Blizzard. Samma koncept gäller för stora twitch streamers och youtubers. Ett exempel är twitch streamaren Sodapoppin med en följarbas som uppnår 1,9 miljoner på twitch och 356 000 på Twitter.

Figur 11: Sodapoppin tweet med sammanställning av streamare som lovar att streama vanilla WoW när det släpps retweetat av Nostalrius

Figur 12: Sodapoppin tweet som befaller sina följare att signera Nostalrius petition retweetat av Nostalrius

\textsuperscript{112} KungenTV, *Open Letter to Blizzard Entertainment from Mark Kern*, [Video], Youtube, 26/4 2016, 00:24-00:37, https://www.youtube.com/watch?v=60Ckx503QsQ&t= (Hämtad 2018-05-14)
Eller youtubers som Boogie2988\textsuperscript{113} och Jontron\textsuperscript{114} som gjort videos och talat ut emot Blizzard och sitt stöd för vanilla rörelsen. Tillsammans har de en prenumerantbas på deras huvudkanaler som uppnår 8,5 miljoner och twitterföljare som uppnår 4,1 miljoner. Där en av de teoretiska skillnaderna som Blodgett lyfter fram mellan virtuellt aktivism och icke-virtuellt protest fångar detta fenomen; ”They have a unique relationship to their environment and selves since the degree of control of influence is highly flexible and more extreme than in offline forms”\textsuperscript{115}.

6. Diskussion:

6.1 Resultatdiskussion:

6.1.1 Almazan och Gil-Garcias modell:

Nostalrius demonstrationsform kan presenteras utifrån modellen som\textsuperscript{116} Almazan och Gil-Garcia lyfter fram; men enbart till en viss gräns. Bristen framträdde under appliceringen av modellen på vissa specifika fall inom demonstrationen. Det som föreslås är att modellen kan utvecklas och anpassas så att den blir applicerbar för fler sorts fall av cyberaktivism. Modellen som föreslås ser ut på följande vis:

![Diagram](image)

Figur 13: Almazans och Gil-Garcias modell rekonstruerad för ökad flexibilitet

\textsuperscript{113} JonTronShow, THE BLIZZARD RANT. [Video], Youtube, 10/4 2016, https://www.youtube.com/watch?v=EzT8UzO1zGQ (Hämtad 2018-05-14)

\textsuperscript{114} Boogie2988, FRANCIS RAGES AT BLIZZARD! NOSTALRIUS SHUT DOWN!.[Video], Youtube, 11/4 2016, https://www.youtube.com/watch?v=uzgPSjSFGgU&t= (Hämtad 2018-05-14)

\textsuperscript{115} Blodgett 2011, s. 157

\textsuperscript{116} Almazan & Gil-Garcia 2014, s. 370

Responssteget är i Almazans och Gil-Garcias modell namngivet ”Physical Response” vilket i Nostalrius fall är en limiterande beskrivning av steget. Förslaget är att lyfta bort den fysiska restriktionen då de mer virtuella demonstrationerna inte alltid innehar en fysisk närvaro, en minimal sådan, eller en hybrid där båda typerna av respons förekommer. För att exemplifiera behovet av denna anpassning av steget lyfts ett av Nostalrius stora event upp:

Det utlösende eventet var när Blizzard mötte Nostalrius i deras huvudkvarter för att diskutera vanilla WoW servers, Nostalrius och framtiden för dem båda.

Detta följdes åt av olika traditionella mediers rapportering av det\(^ {117,118}\). Men där communityn samtidigt mobiliserades på andra sorters medier, där Nostalrius personalen som var på mötet bidrog med uppdateringar via Twitter och deras forum\(^ {119}\) om hur det gått samt vad de presenterat för Blizzard.

![Tweet ifrån Nostalrius Twitter som hänvisar till forumposten som sammanfattar mötet med Blizzard](https://www.pcgamesn.com/world-of-warcraft/vanilla-wow-nost-meeting)


\(^ {119}\) Viper 2016, *Meeting report from our post-morem presentation* [Forum]
Men där nästa respons och aktion ifrån Nostalrius inte tog plats i den fysiska världen. Då en radiotystnad uppstod ifrån Blizzards sida som varade i fyra månader och Nostalrius respons kom i form av ett aktivt val att ge ut sin källkod för deras spelserver. I ett försök att sätta press på Blizzard genom att öppna upp möjligheten för uppkomsten av fler privata servrar.120

Denna förändring av modellen är för att möjliggöra att fler fall kan appliceras och förstås utifrån den. Där den huvudsakliga förändringen sker och kan sammanfattas som en flexibilisering av modellen.

### 6.1.2 Anonymitet och en definierad gemenskap:

En brist som lyfts fram av McCaughey & Ayers121 är formen petitioner och clicktivism antar, och grundar sig i den anonymitet som användare av internat har tillgång till. Hemsidan petitionsite.com används som ett exempel.

Petitionsbaserade rörelser som sker via petitions hemsidor som tillåter anonyma signaturer existerar i en abstrakt form och saknar en trovärdighet där det är svårt att se och förstå vilka det är som faktiskt signerat den. McCaughey & Ayers beskriver individerna som använder sig av petitioner bygger: ”more limited connections with another, forming loose communities around issues rather than “residency””122.

Petitioner vars signaturer även löper risken av att fabriceras via bottar eller liknande.

Nostalrius petition har haft en viktig roll inom deras demonstration, som innehar den goda egenskapen av att kunna påvisa trovärdigheten bakom antalet individer som signerat den via andra sorters media. Petitionen är enbart en del av pusslet vars trovärdighet stärks av den tydligt definierade communityn och kontext som existera bakom den.

Enbart en online petition i sig själv är en abstrakt och svårhanterlig form av digital aktivism. Mark Kern i Nostalrius demonstration uppmärksammar denna brist och försöker göra det lättare att förstå igenom att skriva ut alla de 230 000 signaturerna på 10 000 pappersark. För som Kern beskriver det: ”I’ve printed it all out, because I thought it might be more tangible this way to see in physical form.”123

---

120 Viper 2016, *Now is the time for Legacy community reunification* [Forum]
121 McCaughey & Ayers 2003
122 McCaughey & Ayers 2003, s. 43
123 KungenTV 2016, *Open Letter to Blizzard Entertainment from Mark Kern*, 00:00-00:24 [Video]
Nostalrius kredibilitet kommer ifrån deras väldefinierade form. En virtuell rörelse som fört en aktiv demonstration vars hela community varit integrerad i att skapa en tydlig kontext och en tydlig publik. Som just uppnåtts igenom ett flertal olik strategier iscensatta av Nostalrius community och Nostalrius ledare. Och för att återvända till de tre folkrörelse akademikerna som McCaughey & Ayers refererar till:

When a group has a strong collective identity, the movement can garner support and power because the participants feel that they are all working toward common goals, have defined opponents, and have an integrated sense of being that is incorporated into the movement ideologies.

För på nätet krävs ett ännu större fokus på att definiera publiken och tydliggöra demonstrationens form ännu kraftigare än IRL. Just för de möjligheter till anonymitet eller semi-anonymitet som nätet innehar. Där det alltså gäller att ta virtuella demonstrationen förbi att vara uppgjord av 1:or och 0:or, att inte bara presenteras via till exempel en petition online med en stor siffra i ena hörnet. För att en virtuell demonstration ska tas seriöst krävs det att den är väldefinierad inom alla de olika aspekterna. Enbart en petition, en facebooksida eller liknande är abstrakt i jämförelse med ett vanligt fysiskt demonstrationståg för människan som har sin existens i den fysiska världen. Där jag menar att det krävs något mer över användandet av Web 2.0:s verktyg för att digital aktivism ska vara framgångsrikt och fungera i framtiden. Att skapa en kontext, en community, ett mål, en motståndare lätt att ta på och enkel att förstå.

6.1.3 Ledarskap:


---

124 McCaughey & Ayers 2003, s. 8
med online petitioner där det i många fall kan vara svårt att ta reda på vem som skapat dem, och de istället tenderar att identifieras i efterhand.\textsuperscript{125}

Nostalrius ledarskap/representanter/ambassadörer har varit en tydlig entitet under hela demonstrationen. De definierade sig själva tidigt och har hela tiden agerat med en transparent form där de presenterat nya tillskott i personalen såväl som bortfall. Positionen de innehåft är en plats som de bevisat att de både kan hantera och förtjänar. Inte bara med facit i hand då demonstrationen i slutändan lyckades. Utan även baserat på den sortens demonstration de fört och hur de handlat.

Nostalrius personal var konsekventa med sitt mål redan från sin start; övertyga Blizzard om att det finns en publik stor nog och engagerad nog för möjligheten till att öppna Blizzard legacy servrar. Som de hela tiden hållit fast vid och agerat utifrån. Bästa exemplet på detta är när Elysium stigmatiserades och Nostalrius drog sig direkt ut ur samarbetet med dem för att inte smutsa ned Nostalrius rykte och ideologi. Där de lyckats producera en väldefinierad och aktiv gemenskap som de ständigt kommunicerar, engagerat med och tagit förslag ifrån. Ett ledarskap som vetat var de ska ge och ta, och där de konstant försökt ha en öppen dialog med organisationen demonstrationen var riktad emot; Blizzard.

Deras roll behöver inte nödvändigtvis definieras som ledare. Mer passande skulle antingen vara representanter eller ambassadörer. Att de fört Nostalrius och vanilla communitys samlade talan åt dem i en samlad spets.

6.1.4 “Can the internet be used for protest, or does it simply support RL protest?”\textsuperscript{126}:

Denna fråga bland många andra ställer McCaughey & Ayers i sin introduktion som de menar är en komplex sådan och som ändras från fall till fall.

Nostalrius exempel lyfts fram som ett möjligt perspektiv/svar till frågan. Och som knyter an till Berg\textsuperscript{127} och Lévy\textsuperscript{128} kritik emot kritiken att det virtuella skulle vara något mindre ”verkligt” än verkligheten. Nostalrius har vänt upp och ned på standard konceptet bakom en demonstration och presenterat ett fall som främst bestått av virtuellt

\textsuperscript{125} McCaughey & Ayers 2003, s. 44
\textsuperscript{126} McCaughey & Ayers 2003, s. 5
\textsuperscript{127} Berg 2015
\textsuperscript{128} Lévy 1998
Nostalrius demonstration kan i slutänden definieras som en virtuell demonstration som varit understött av den fysiska världen. Att de IRL tillfällens främsta funktion har varit att göra demonstrationen ”lättare” att ta på och även införa en legitimitet till den. För människan existerar främst i den fysiska världen, vilket i många fall ger upphov för en lättare förståelse för fysiska interaktioner. Men som jag, precis som Berg och Lévy, hoppas kunna bryta den misstro och skepsis som existerar kring det virtuella.

6.1.5 Clicktivism och Slacktivism:

Click- och slacktivism är två koncept ofta använt inom digital/virtuell aktivism. Clicktivism syftar till den aktivism som genomförs i form av just ett ”klick”. En like på en organisations inlägg på Facebook, en retweet av en organisations tweet, en hashtag(#) av ett visst fenomen eller signeringen av en petition online. Alltså användandet av Web 2.0: s verktyg på ett eller annat sätt för att föra fram sin åsikt, oftast på ett snabbt och effektivt vis.

Slacktivism, som i namn har en väldigt negativ antydan till sig, och är en hopslagning av orden ”slacker” och ”aktivism”. Termen myntades redan tidigt 90-tal av Fred Clark och Dwight Ozard, men då med en positiv antydan till sig. Där ordet slacker syftar till en lat eller omotiverad person. Som i många fall omfamnar eller går hand i hand med Clicktivism. Termen används idag för att beskriva aktivism som kräver ytterst lite eller ingen ansträngning ifrån deltagarnas sida eller beskrivningen av aktivism vars främsta mål är att inge en ”feel-good” känsla för deltagarna, illusionen av att de gjort en skillnad och engagerat sig.

---

129 Noterbart för Nostalrius är att deras mål och kontext även det har sin existens i det virtuella.
130 Ett legitimitetskrav som jag vidhåller är missanvisat
131 Ex: #MeToo
132 ”Clicktivism”, Clicktivist, u.å., http://www.clicktivist.org/what-is-clicktivism/ (Hämtad 2018-05-14)
134 Christenen 2011
135 Där ett exempel på slacktivism skulle kunna vara just att gilla en facebookgrupp, vilket faller in under clicktivismen
Slacktivism är en term som både kritiserats och i vissa fall visats vara ineffektiv, skadlig eller bedragande. Där UNICEF Sverige genomförde en kampanj och skapade en video med titeln *Likes don’t save lives*. I kampanjen riktade de spotlighten emot att enbart musklick inte gör någon skillnad, och att ett helt annat engagemang krävs för att göra en skillnad. Ett arabiskt TV-bolag fångade det i sin artikel med frasen: *UNICEF Sweden asks 'clicktivists to put their money where their mouse is*.

Dessa två koncept har gett upphov för ett stort forskningsfält som försvarar och arguererar FÖR slacktivismen och clicktivismen som något positivt och i vissa fall nödvändigt för vårt samhälle och kultur. Eller i alla fall en förändring för världen som man får ta och acceptera vare sig man gillar det eller inte då nätet och onlinekultur har integrerats med den fysiska världen till den grad att det är svårt att se vart den ena slutar och den andra börjar. Men som likväl kritiserats och ifrågasatts gång på gång. Christensen beskriver slacktivisms effekt som:

---


139 "Tait 2017"


Nonetheless, the effortless Internet activities are at worst harmless fun (or an annoyance, but nonetheless harmless) without any effect on real–life politics. At best, they may help raise awareness about political issues and even mobilize citizens to take other forms of action outside the virtual world. Even if sending chain letters and joining Facebook groups do little more than raise awareness, they do at least that. In this sense, participation is more than just slacktivism and may promote engagement in a range of political activities.\textsuperscript{144}

The New Yorker journalistens Malcolm Gladwells artikel om social aktivism på nätet är en av de mer framträdande kritikerna där Gladwell avslutar sin text med:

What happens next is more of the same. A networked, weak-tie world is good at things like helping Wall Streeters get phones back from teen-age girls. \textit{Viva la revolución}.\textsuperscript{145}

Gladwells huvudkritik emot nätaktivism via sociala medier landar i dess tendens att skapa svaga länkar mellan deltagarna, och att svaga länkar inte leder till ”high-risk” eller meningsfull aktivism. Att sociala medier må vara bra för att skapa nätverk, men inte hierarkiska organisationer med tydliga ledare som i slutändan faktiskt kan komma fram till ett beslut och agera. Gladwell använder sig aldrig direkt av uttrycken clicktivism eller slacktivism men vars karaktäristik framträder per definition.

Trots den forskning och utveckling av termer som clicktivism och slacktivism existerar fortfarande ett stigma kring den som en latmansform av aktivism. Men som nämnt så behöver det inte vara en negativ sak då frasen ”strength in numbers” alltid är relevant. Men som New Statesman artikel påvisade så räcker inte alltid nummer, utan det krävs något mer.

Nostalrius demonstration i antal kan inte mäta sig med #MeToo eller några av de större brittiska petitionerna. Men som tidigare nämnt så tog Nostalrius demonstration steget för att motverka Gladwells kritik; skapande av en tydlig, godartad och mångfacetterad community. Med en konstant närvaro på sociala medier och utsträckning till olika inflytelserika individer, tidningar med mera. Med en aktiv community som skapade en uppsjö av material i form av videos dedikerade till vanilla WoW och Nostalrius, skrev artiklar, tog skärmdumpar och spred dem samt fortsatte pusha för Nostalrius manifest och tydliga mål och så vidare. Deltagarna i vanilla

\textsuperscript{144} Christenen 2011, Conclusion, stycke 11

\textsuperscript{145} Gladwell 2010, sista stycket
communityn och Nostalrius gemenskap tryckte inte enbart på retweet, de gillande inte enbart deras inlägg, de skrev inte enbart på petitionen. Men det var en del av Nostalrius virtuella rörelse, där de lyckades utnyttja de goda sidorna till ismerna och motverka/komplettera bristerna kring det.

Kritiken i Gladwells artikel är logiskt godartad, men som ändå har sina brister. Hahrie Han presenterar tre olika perspektiv att se på det.

Det första perspektivet grundar sig i nätets och dess teknologis flyktighet. Att digital aktivism och nätet i allmänhet är i ständig förändring där möjligheter ständigt dyker upp eller förändras. Där Gladwells kritik emot slacktivism riskerar att vara irrelevant om några år.

Fortsättningsvis generaliserar Gladwell digital aktivism väldigt snävt. Och att det finns ett antal olika former av digital aktivism med olika funktioner och möjligheter till sig. ”Digital activism, like regular activism, can be both effective and ineffective, both thin and thick.”\(^{146}\)

Det tredje argumentet Han presenterar är att forskning inom digital aktivism ger upphov för ett fokus på de verktyg som existerar inom det. Där det istället borde fokuseras mer på användarna av det. Han menar att det viktiga inte är hur bra ens verktyg är, utan hur individerna använder dem och hur väl de använder dem.

Som kan kopplas samman till McCaughey & Ayers\(^{147}\) tagning på resurser. Där de beskriver att teoretiker av sociala rörelser sedan 70-talet\(^{148}\) försökte förutse en rörelsens framgång igenom hur mycket resurser som finns tillgängliga för dem. Men där McCaughey & Ayers menar att en bättre indikation till det skulle vara hur väl en rörelse kan införskaffa sig resurser för att använda i protesten.

Titeln på Gladwells må kanske ha menats och använts som en attraktiv och snitsig rubrik för artikeln. Men frasen; ”Why the revolution will not be tweeted” känns utdaterad eller bristfällig om en av de största sociala rörelserna de senaste åren\(^{149}\) tas upp som ett exempel; #MeToo. En rörelse vars popularitet exploderade via en simpel


\(^{147}\) McCaughey & Ayers 2003,


\(^{149}\) 2017–2018
hashtag(#) och gav upphov för en enorm rörelse på en global nivå som satt tunga avtryck på den fysiska världen såväl som den virtuella gällande diskussionen kring sexuella trakasserier.

6.2 Metoddiskussion:

6.2.1 Insamlingsmetoder:

Den största egentliga svagheten kretsar kring datainsamlingen som är kopplat till tidsaspekten; att demonstrationen redan startats, genomförts och avslutats. Och därmed limiterade insamlingsmetoderna och möjligtvis uppsatsens komplexitet och täckning.

Den första av de tre datainsamlingsmetoderna som Kozinet tar upp, arkivdata, uppenbarade ingen problematik då den handlar om att studera redan existerande kommunikation inom och på de olika hemsidorna och communitys.

Den andra typen, eliciterade data, som införskaftas igenom att forskaren själv deltar i communityn och skapar material tillsammans med andra användare börjar en problematik uppstå. Just därför att själva eventet redan avslutats så finns det inte längre något material att skapa. Att eftersom syftet med demonstrationen är uppnått existerar det inte längre någon tydlig och väldefinierad community och aktivitet ifrån dem att integrera med.

Den tredje typen, data från fältanteckningar, observationsanteckningar ifrån forskaren själv om och kring fenomenet och communityn, faller in under samma brist som eliciterad data.

Där jag underhöll möjligheten till en simulation av Nostalrius demonstration igenom en kronologisk genomgång av forumet och Twitter och basera fältanteckningar utifrån det. Men som avfärddes i ett senare stadie då ingen tidigare forskning eller litteratur hittades som understöd för dess legitimitet och tillvägagångssätt.

6.2.2 Nätets flyktighet:

Som Berg, Kozinet och Han talar om så är nätet en otroligt flyktig entitet som ständigt förändras och utvecklas både teknologiskt såväl som hantering av det.

150 Kozinets 2011, s.147–149
151 Ibid. s. 149–156
152 Kozinets 2011, s. 157–160
153 Berg 2015


Men där den historiska aspekten även har en framsida. Som Kjørup tar upp156; att eftersom det är en avslutad process där kontexten och narrativet är tydligare och ”satt i sten” så att säga. Som gett upphov för möjligheten till bättre antaganden kring olika aspekter om demonstrationen utformning.

6.2.3 Etik:


6.2.4 Twitter:

En tveksamhet som framträdde redan i början av undersökningen med att välja Twitter och egentligen vilken annan social media som en plats för datainsamling parallellt med Nostalrius hemsida var dess innehåll. Att möjligheten fanns till att deras

154 Kozinets 2011
155 Han 2014
156 Kjørup, Søren, Människovetenskaperna: problem och traditioner i humanioras vetenskapsteori, 2. uppl., Lund: Studentlitteratur, 2009, s. 123–135
enda funktion var att få en större spridning av Nostalrius aktivism, spridning av innehållet och inläggen skapade på Nostalrius forum. Och att de inte skulle existera något mer att observera och notera än just detta.

Denna svaghet viftades undan efterhand under insamlingsperioden och var utsuddad efter analysen genomförs. Då efter analysering i koppling med de teoretiska perspektiven gav upphov för ett flertal nya perspektiv och funktioner som inte dykt upp inom Nostalrius hemsida. Den möjliga svagheten hade även en positiv sida till sig i form av att det som delades via Twitter var de mest relevanta inläggen inom forumet. Detta gav en indikation om vilka trådar och inlägg på forumet som var essentiella att studera och gjorde uppgiften att orientera sig på Nostalrius ännu smidigare.157

6.2.5 Social nätverksanalys:

Som både Berg158 och Kozinet159 föreslår finns det en stor nytta i att utföra en social nätverksanalys. Där Kozinet säger att en som sysslar med netnografi inte nödvändigtvis behöver använda den, men att de i alla fall ska vara medvetna om vad den innebär och kan tillföra forskningen.

Planen från början med denna uppsats var att genomföra en social nätverksanalys då den hade bidragit med en tydligare bild av demonstrationens entitetnätverk och entiteternas roll inom den. Men på grund av tidsbrist parallellt med en okunskap genomfördes ingen i slutändan. En visuell karta påbörjades via programmet SocNetV-2.4.160 Men då processen att genomföra en social nätverksanalys var mer komplicerad än förväntat i ljuset av att det var första gången jag kommit i kontakt med konceptet, så avslutades den aldrig. Istället för att göra en halvdanätverksanalys som skulle bidragit med antingen ingenting eller väldigt lite togs valet att lägga idén på is tills vidare och fokusera på resterande delar av uppsatsen. Och att återbesöka nätverksanalysen efter att de andra delarna fått tillräckligt mycket kött på benen för att besluta om det fanns tillräckligt mycket tid samt data för att genomföra en tillräckligt komplex och utförlig uppsats. Risken att resultatet

157 Då jag tidigare under Nostalrius existens varit en frekvent användare av forumet och hemsidan
158 Berg 2015
159 Kozinet 2011
ifrån en social nätverksanalys skulle vara bristfälligt/felaktigt bedömdes stor i jämförelse med hur mycket den skulle bidragit för uppsatsen.

6.2.6 Förståelse och ett nischat fall:

En av de stora utmaningarna har varit att försöka presentera Nostalrius fall på ett sätt som gör det möjligt för läsaren att förstå dess kontext då själva scenariot är ett relativt nischat fält. Detta har varit en utmaning just för att jag själv är och har varit en aktiv deltagare i hela kontexten, och innehar ett inifrånperspektiv som riskerar att jag missar att presentera detaljer som är självklara för mig men inte för andra utomstående. För att åtgärda detta har konstruktiv kritik ifrån icke-invanda individer sökts i form av familj och vänner som inte var bekanta med varken Nostalrius och WoW, eller med en väldigt ytlig förkunskap. Och försöka presentera uppsatsen på ett förståeligt vis.

För att förbättra kontexten och bakgrunden läsaren över huvudet riskerar även poängen med själva studien att gå förlorad. Detta är en stor anledning till varför den första delen av uppsatsen är aningen längre än vanligt. Då både kontexten och de metodologiska besluten i koppling till varandra behövts utvecklas till den grad att läsaren förstår.

Men där mina tidigare erfarenheten inom kontexten och gemenskapen även kommit till stor nytta för mig under uppsatsens gång. För att förstå och tolka de olika nischade situationerna och specifika termerna.

7. Avslutning

Världen och samhället blir allt mer virtuell och ännu mer forskning kommer behövas. Nostalrius demonstration som ett fall var ett steg på vägen gällande användningen av Web 2.0: s verktyg i anknytning till vad en online community innebär för protester. Nostalrius skapare och communityn bakom den genomförde en framgångsrik demonstration emot ett av världens största spelföretag. Där demonstrationens kärna var virtuell och hade en minimal närvaro IRL. En av Nostalrius demonstrations styrkor låg i den mångfacetterade utformningen där ett flertal olika virtuella verktyg används för att sprida sitt manifest samt forma en stark community bakom rörelsen. Och svaret till varför den var så framgångsrik är inte entydigt, och som inte kan tillskrivas till en enstaka variabel. Men där det istället går att lyfta fram demonstrationens starkaste sidor som främst landar i dess väldefinierade form. En tydlig och engagerade community som skapade och bidrog med åsikter, påskrifter och material till demonstrationen för dess spridning på nätet. Ett definierat, intelligent och

Målet med denna forskning var att presentera ett nischat fall som med stor sannolikhet hade gått under radarn på en relativt stor andel människor inom det akademiska. Att presentera en framgångsrik demonstration, lyfta fram dess utformning och analysera de olika delarna i ljuset av vad virtualitet, virtuella communitys och digital aktivism innebär. Och som en fallstudie försökt bistå med att fokusera, expandera och utveckla nya samt gamla teoretiska utgångspunkter.

Ett fall som gett upphov för en tydligare bild av möjheterna och egenskaperna för virtuella demonstrationer. Där både det virtuella och digital aktivism har en funktion och relevans både inom det akademiska såväl som världen i sig. Där i sinom tid nya strategier och möjligheter kommer flyta till ytan för människan att använda.

8. Fortsatt forskning:

Forskning på och om nätet i allmänhet är något som borde få större uppmärksamhet och fortsätta studeras då det är i ständig förändring både rent teknologiskt såväl som hur teknologin används av människan.

Där förslag på fortsatt forskning och syftet med den kan centreras kring Bergs och Lévys utgångspunkter, deras kritik och den stigmatisering som fortfarande existerar kring det virtuella. Att sudda ut konceptet bakom idéen om ”Virtual vs Real-Life”, och försöka normalisera den virtuella definitionen så den framträder lika tydligt som den fysiska världen.

Och att även försöka gå bortom och förbi nätets verktyg. För som Han beskriver det finns risken att vid fall av virtuell aktivism så sätts fokuset för mycket på dem istället för användarna och communityn. Ett specifikt exempel som denna uppsats gett upphov för är ledarskapets roll och definition i anknytning till den virtuella demonstrationen. Samt studien av gemenskaperna bakom demonstrationerna. Deras roll, funktioner och agerande i demonstrationen i sig på de olika verktygen Web 2.0 erbjuder.
9. Referenser:


”Beta”, JT-ord, u.å., https://it-ord.idg.se/ord/beta/ (Hämtad 2018-05-14)

Boogie2988, FRANCIS RAGES AT BLIZZARD! NOSTALRIUS SHUT DOWN!, [Video], Youtube, 11/4 2016, https://www.youtube.com/watch?v=uzgPSjSFGgU&t (Hämtad 2018-05-14)


”Clicktivism”, Clicktivist, u.å., http://www.clicktivist.org/what-is-clicktivism/. (Hämtad 2018-05-14)


Digital Activism Research Project, GDADS Case Collection Form, u.å., https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScXOL3aZ4JaARA1L5NXnUT3Lh5QvwvPcr0vCR9Q5MDbWoUERQ/viewform?authkey=CI_ug8AF&hl=en_US&formkey=dDIwXzNidEo2U1IEVDdU2d3NjRjTHc6MQ#gid=0 (Hämtad 2018-05-14)


Internet Live Stats, u.å., http://www.internetlivestats.com/ (Hämtad 2018-05-14)


JonTronShow, *THE BLIZZARD RANT*, [Video], Youtube, 10/4 2016, https://www.youtube.com/watch?v=EzT8UzO1zGQ (Hämtad 2018-05-14)


KungenTV, “*Open Letter to Blizzard Entertainment from Mark Kern*, [Video], Youtube, 26/4 2016, https://www.youtube.com/watch?v=60CXk503QsQ&t= (Hämtad 2018-05-14)


Nostalrius – WoW Vanilla, ”Nostalrius Shutdown”, [Fotografi], Facebook, 2016, https://scontent-arn2-1.xx.fbcdn.net/v/t31.0-8/12973128_989447517769711_1767275454854142420_o.jpg?_nc_cat=0&oh=afcb5813c93be2947de22e05d8814d4c&oe=5B977847 (Hämtad 2018-05-14)


"Slacktivism", *Oxford Dictionaries*, u.å.,
https://en.oxforddictionaries.com/definition/slacktivism, (Hämtad 2018-05-14)


Sseruwagi, Jonathan, ”Massiv demonstration i Finland mot arbetslöshetslag”,


UN Women, *UN Women Goodwill Ambassador Emma Watson*, u.å.,


Wrathran, You think you do, but you don’t…. [Video], Youtube, 20/2 2016, https://www.youtube.com/watch?v=XuOYmqSF6OQ (Hämtad 2018-05-17)


10. Bilagor:

Bilaga 1:
Bilaga 2:

Söndagen den 21 maj var en hel hel del max på parken tyvärr. Det jag är mest intresserat av är hur de sköter sina djur. Efter att ha sett både ett och annat, valde jag att låta mig tala lite på dem under dagen. Jag hittade en tio plats i närheten av djuren, men snabbt så påvätt stört mina förhoppningar att jag skulle kunna skåda. Jag satt på en sköna stolen när jag såg mig hur en djurhandlare på det lätt trögt, hörde att några av de djuren inte ändå. Lång tid kom jag och stämte upp kameran mitt i den stora kedjan och skakade mig tills det var över. Efter med skämt intervjuades av en av de djurhandlarna och fanns inne i en lång tid. Vi blev inte berättade att det var några djur som att jag inte blev en del av deras organisation. Vi kunde också se att de hade en tisdag framför mitt på min skärm. Vi kunde se att de hade en tisdag framför mitt på min skärm. Vi kunde också se att de hade en tisdag framför mitt på min skärm.