

Spela hemma

När jag flyttade tillbaka till min lägenhet i Hökarängen ställde jag inte sängen i sovrummet. Där ställde jag datorn. Och alla mina åtta miljoner böcker. Och en överbliven soffgrupp. Inför vänner berättar jag att sovrummet numera är mitt bibliotek, "där vi kan dricka kaffe och konjak". Jag gillar frasen *mitt bibliotek*.

Men det är skitsnack. *Mitt bibliotek* är ett dataspelsrum.

Det här visar på tre saker:

1. Jag är en fåfång fåne som larvar mig inför mina vänner
2. Jag har ibland svårt att stå för mitt dataspelande (schizofreni)
3. Män drömmer om hobbyrummet, snickarboa, trädkojan, whatever. Stället där man kan låsa in sig och pula.

Till råga på eländet gillar jag inte kaffe med konjak. Jag gillar löjligen drinkar med parasoller, neonrör, tomtebloss och 14 olika spritsorter. På Ålandsbåtar. Men det hör inte hit.

Ett dataspel kan bli ett virtuellt hobbyrum. En värld som suger in människan, eftersom bra spel kräver total koncentration. Naturligtvis är renodlade hobbyrum bättre, även vad gäller dataspel. Men det kan vara svårt att få fram argumenten, särskilt i förhållanden. För att inte tala om i barnfamiljer.

Mitt tips är – använd ordet *hemmakontor*. Det låter läskigt nyttigt.

En bekant till mig (en pappa) har länge talat om att köpa bostadsrätten under dem. För att använda som kontor. Hehe. Jag vet nog vad han ville göra där. Men köpet blev aldrig av. Nu fortsätter han ha datorn i sovrummet istället.

- Det skulle bli för stökigt med datorn i vardagsrummet, säger han. Och jag vill inte ha den där vi tar emot gäster. Datorer är fula. Jag stör ingen när jag spelar i sovrummet. Jag har hörlurar på mig. Spel blir bättre med hörlurar.

Perfekta pappahobbyn

Fäders spelande är fascinerande. Dataspel är verkligen den perfekta pappahobbyn. En oas av lek bland plikterna. Typiskt är att papporna får någon timme över mellan att barnen somnat och att de själva klappar ihop av trötthet. Vilket underbart alternativ till teve! Eller till att läsa böcker. Dock ska man inte prioritera dataspel framför kärlek.

- Jag brukar börja spela när barnen och frun gått och lagt sig, säger en bekant. Ibland blir hon lite sur. Men det är ett sätt att komma ifrån allting. Att tänka på något annat. Jag kliver in i en miniatyrvärld. Jag knäpper på datorn, kopplar upp mig, hittar en polare på ICQ. Sedan testar vi att köra spel mot varandra.

Här börjar problemen. Var drar man gränsen. Jag förstår min vän, samtidigt som jag nog inte skulle uppträda på samma sätt.

När spel är bra är det en kreativt utvecklande aktivitet som dessutom står till snabbt förfogande utan förberedelser, resor eller liknande. Och som dessutom erbjuder socialt umgänge och nya vänner (via Internet).

Men visst kan dataspel slita på ett förhållande.

Just att själva aktiviteten i sin fysiska form är så autistisk för omgivningen.

Visserligen – det går bra att spela dataspel ihop med partnern. Till och med väldigt bra. Men det kräver intresse från bägge. Och man kan inte kräva av sin partner att denna ska vara lika intresserad som man själv.

- Vi har spelat polisspel ihop – jag och min fru, säger en snut i bekantskapskretsen. Vi sitter och klurar på problemen ihop. Det är riktigt kul.

Själv har jag mest varit med om att flickvänner ställt förströdda frågor, i ett försök att förstå vad jag håller på med. För att sedan på fester inför andra bedyra att de inte begriper vad det är som fascinerar. Tevetittandet har i alla fall en omedelbar social funktion, man delar en upplevelse passivt tillsammans. Det går att citera farbror Barbro i Nilecity och skratta ihop vid frukostbordet. Det är svårare med dataspel. Även om man kan försöka ("Who wäntsich to sching a schäng!").

Jag har träffat par som kopplar ihop var sin dator i ett litet nätverk hemma och dödar varandra, under stoj och glam. Skoj, men ovanligt

Dataspel och förtryck

Man kan hävda att det faktum att så få kvinnor spelar dataspel är en del av patriarkatet. En del av männens förtryck. Om onyttig lek ofta är skamligt för en man så är det snarast förbjudet för en kvinna. Mycket få småbarnsmammor har det sociala modet att lära sig flyga en F16 framför datorn, samtidigt som ungarna skriker och pappa byter blöjor.

Likadant på våra arbetsplatser. Männerna lär sig genom lek den senaste tekniken. Kvinnorna arbetar resultatorienterat med sina uppgifter (nu generaliserar jag naturligtvis, men jag har sett det hända så många gånger på samtliga arbetsplatser jag jobbat på). Det ger resultatet att männen bland annat med hänvisning till sina framlekta kunskaper får högre lön.

Jag arbetar ofta som lärare (i webbproduktion). Även där ser jag tydligt hur manliga elever tillåter sig själva att leka sig fram till kunskap. Medan kvinnliga elever ofta råpluggar och inte vågar släppa loss förrän de känner att de behärskar alla detaljer. Vilket de aldrig gör. Eftersom ingen behärskar alla detaljer.

Varför blir det så? När under uppväxten förbjuds kvinnorna att leka? Spelindustrin har allt sedan 1980-talet försökt få fram dataspelen som ska appellera till kvinnor. Med patetiska resultat. Spel där underhållningsväld ersätts av gullighet. Naturligtvis blev de kommersiella fiaskon. Kvinnor är inte mesigare än män.

Den största kvinnliga dataspelssuccén är istället Tetris. Ett mycket enkelt spel där klossar ska placeras i rätt ordning. Jag läste någonstans (jag tror det var Aftonbladets kvinnobilaga) att tetrissuccén hos kvinnor beror på att spelet tilltalade en "önskan att skapa ordning". Fruktansvärt. Det kan inte vara sant. Då tror jag att en intressantare ledtråd är att många kvinnor har köpt tevespel (tex Playstation). Där kan man roa sig med rappare spel är kvickare att sätta igång och behärska.

De flesta moderna dataspel (jämfört med tevespel) är komplicerade saker, som kräver flera timmars övning för att behärskas. Jag tror att en viktig del av förtrycket är att få kvinnor med gott samvete kan ägna dessa timmar åt något totalt anti-nyttigt. Samtidigt som samhället via samtliga media pumpar in tesen att det är helt okej för kvinnan att ägna hur mycket tid som helst åt utseendet. Åt att behaga.

Vi har inget jämställt samhälle förrän kvinnor kan spela Civilization. Tror jag. Fast min väninna Sus håller inte med, hon har en annan teori.

- Visst kan jag tycka om att spela dataspel, säger hon. Men jag anser nog ändå att fantasivärlden är alltför begränsad. Jag gillar inte de fasta ramarna och det tror jag är kvinnligt. Män tycker om att följa begränsningarna och spela enligt spelets regler. Spel är gjorda för män. Av män. Jag vill bryta mot reglerna – men tillåts inte göra det. Det gör spelandet trist i längden.

Sus funderingar knyter an till en annan tankegång. Dataspel tar generellt sig själv på stort allvar, som produkter betraktade. Men bland marknadsförare heter det att kvinnor appelleras av självironi. Ett exempel är bilar gjorda för kvinnliga köpare. De har skojiga namn som Twingo och Clio. Män tycker om siffernamn, som Volvo S70 och BMW 525.

Dock gillar Sus spelen Grim Fandango och The Dig. Äventyrsspel. En genre som traditionellt tilltalar kvinnor. Den som är intresserad av kvinnor och dataspel kan för övrigt med fördel besöka webbplatsen www.womengamers.com.

Tolerans eller gör slut

Nåja – förhållanden och dataspel är kanske inte omöjliga ihop. Man kan inte kan kräva att partnern ska dela alla hobbies man har. I stället är det bra nog med ömsesidig uppmuntran och glädje över att den andra har kul. I sämsta fall får man nöja sig med tolerans.

Finns inte toleransen ska man göra slut.

Jo, det ska man.

Riktigt krångligt blir det när dataspelandet börjar märkas i hushållsbudgeten. Det händer lätt. Datorn som köps på personalköp är ju inte gratis. Även om det inte är där grälen börjar. De flesta anser att datorn är en nyttig investering, osäkert varför. *För barnens skull*, kan man dra till med. Sedan sparkar man igång Half-Life.

Grälen brukar börja vid tredje spelet, ungefär. Eller vid 3d-kortet. Eller vid den svindyra joysticken, som är absolut nödvändig för att bemästra Falcon4. Vilket är extra jobbigt eftersom Falcon4 kanske var det tredje spelet.

Vad kostar det egentligen att spela dataspel? Räkna bort datorn. Den är ju inköpt för barnens utveckling in i det nya informationssamhället. Eller för att du måste ha den för ditt jobs skull (bäst är naturligtvis om du kan vara ärlig och säga som det är – "jag vill spela"). Fyra spel om året bör man kunna beta av. Det blir 2000 spänn. Och så lite hårdvaruprylar för att hålla datorn i trim. 1000 till? Det blir totalt 3000 om året – 250 kronor i månaden.

Och 250 kronor i månaden märks inte så mycket. Det där får ni gråla om själva. Golf är inte billigare. Inte damskor heller. Och en fredagskväll framför datorn är garanterat billigare än en fredagskväll på krogen. Å andra sidan ska man ju inte spela dataspel om man hellre vill vara på krogen. Då ska man vara på krogen.

Dataspel har berikat hemmiljön. Ännu en kul grej att göra om man inte kan eller vill ut. Varken mer eller – framför allt – mindre.

Vi har faktiskt fikapaus

De amerikanska federala myndigheterna har förbjudit offentliganställda att spela datorspel på arbetstid. Det anses vara en stöld av skattebetalarnas pengar.

Gud så dumt.

Kan man tänka sig något nyttigare för effektiviteten än små kreativa andningspauser. Att utmana jobbkompisarna på lite Starcraft.

Ett tag jobbade jag som formgivare på Sveriges Riksdag Ett fruktansvärt ställe. Men kul ändå, eftersom jag träffade min bästa datorspelsvän där. Vi brukade spela kuta-skjuta-spelet Shadow Warrior i nätverk när intrigerna på informationsenheten blev för vidriga. Vi brukade spela vid andra tillfällen också.

Riksdagstjänstemännen blev förbannade på oss.

De hävdade att de arbetade mer. Och det stämde kanske – om man mäter arbete i tid. Men inte om man räknar i produktion. Jag och min datorspelsvän producerade lika mycket som någon annan. Det är här skon klämmer. Folk som inte gillar datorspel på arbetsplatser räknar arbete i tid.

Det kan man naturligtvis inte göra.

Dessutom är det skillnad på tid och tid för datorspelshatarna på arbetsplatser. På Riksdagen var det helt okej med 30 minuters fikapaus. Men inte okej med 20 minuters datorspel. Det hjälpte inte att vi hävdade att *vi har faktiskt fikapaus* när de klagade.

Numera har datorspelsvännen egen firma. Och spelar oerhört mycket datorspel, utan att förlora i effektivitet. Närhelst han får en kreativ torka i huvudet kopplar han upp sig på Internet och spelar taktikspelet Myth II. Och det är ju en helt ny och spännande tanke. Att säga upp sig. Och starta eget. Bara för att få spela datorspel. Dessutom går det bra för min kompis och hans lilla firma.

Datorspelskonkurs

Jag gillade aldrig de chefsknappar som fanns i en del spel förr i tiden. Tryckte man på den kom det upp ett trist kalkylblad istället (när jag jobbade på datorspelstidning skojade vi om tvärtomknappar, som ersatte kalkylprogram med datorspel om chefen kom förbi). Undrar varför chefsknapparna försvann. Ett gott tecken. Kanske har det trots allt blivit lättare att spela på jobbet.

För det finns arbeten där kloka arbetsledare uppmuntrar spel. Jag jobbade en gång på en webbyrå. Där spelades det mycket nätspel, jobbkompisar emellan. Vanligtvis åker företag ut på äventyr någon gång per termin. Kör go-cart, klättrar klättervägg eller spelar brännboll i gröngräset. Datorspel gör det möjligt att köra såna här små trivselaktiviteter ständigt i trevliga doser. Det blir inte samma flåshurtiga gängaktivitet som normalt är fallet vid personalsammankomster. Men man får ändå chansen att ha kul tillsammans samt att piska chefen.

Samtidigt kommer jag ihåg företaget som satt under webbyrån. Där spelades det mer än friskt. Det spelades jämt. Strategispelet Warcraft II. De gick i konkurs efter ett tag, tror jag. Fast det kanske berodde på att de inte fick något att göra. Men de blev nog väldigt duktiga på Warcraft II.

Det finns förresten en riktig utmaning, vad gäller datorspel på jobbet. Att lura IT-avdelningen att uppgradera datorn så att den klarar Det Nya Häftigaste Spelet. För enda anledningen att köpa ny kraftfull dator är att spela spel. Ingen annan typ av applikation kräver lika mycket kapacitet. Om man inte gör tung bildbehandling eller filmer som *Jurassic Park*. Och det är få som gör sådant.

Jag känner ingen som lyckats motivera inköp av ett voodookort till sin jobbdator. Det vore en bedrift som berättigar till porträtt i dataspelarnas Hall of Fame.

Men nog fasen har folk gnällt om jobbdatorns seghet bara för att kunna köra kuta-skjuta-spelet Unreal. Med gott resultat. Och till stor nytta för företaget! Dataspelarna är oftast de piggaste datoranvändarna. Det är dataspelarna som klarar av att lösa de mest knepiga problem som jobbkompisarna råkar ut för. Det är dataspelarna som vet vad som händer inom IT. Och sådana ska ett företag försöka behålla om de vill klara sig i framtiden.

Ska ni anställa någon i en teknikintensiv bransch? Fråga om de spelar mycket dataspel. Erbjud dem sedan ett duktigt grafikkort och 3d-ljud istället för några tusen mer i månaden. Och säg att han eller hon får spela på arbetstid. Ni får en hängiven och duktig medarbetare. Att det inte handlar om en arbetsskygg odugling får ni kolla i övrig intervju. Varning utfärdad om han är för duktig på Warcraft II.

Venedigresan

Dataspel på jobbet är inte bara själva spelandet. Det är också ett bra samtalsämne i fikarummet, om man missat Vita lögner och alla andra såpor.

En söt illustration till detta är vad som hände min kamrat Anders. Han satt på ett flygplan, bakom ett par välklädda konsulter. Anders hörde vad de pratade om:

– Du är väl mycket i Venedig nu?

– Ja, det är jag.

”Cool snubbe som bor i Venedig ofta”, tänkte Anders och lyssnade vidare.

– Hur är det där då?

– Det är fint. Väldigt fint. Men jobbigt. Man får hoppa på markiserna.

Nu blev Anders lite konfunderad.

– Jaharu. Jag har inte kommit dit ännu. Men jag kommer väl. Hoppa på markiserna? Några schyssta vapen då?

Nu fattade Anders att de talade om Lara Crofts äventyr i Tomb Raider II.

Dataspel på jobbet är dessutom mer än förströelse. Det ger även övning i viktiga egenskaper. Taktik och strategi, till exempel. Hur många mellanchefer har inte gått på dyra seminarier för att lära sig saker de istället kunde öva upp i bra dataspel. En vän till mig påstår på fullaste allvar att han utnyttjade taktiska erfarenheter från dataspel för att hindra nedläggningen av hans barns daghem.

:: warface on :: ...som man brukar säga i nätspel.

Äventyrsspel ger erfarenhet i att prova till synes helt absurda lösningar på omöjliga problem. Kuta-skjuta ger erfarenhet i aggressivitet, vilket är en alltför underskattad egenskap i många situationer, både i arbete och privatliv. Kontrollerad aggressivitet – när den behövs, istället för ineffektiva rallarsvingar mot allt och alla.

Mest påverkat av dataspel är – föga förvånande – utvecklingen av nya datorprogram. För inte så länge sedan jobbade man med datorn via idiotiska textkommandon (chdir, dir c:, osv). Sedan kom Macen med sitt mänskliga gränssnitt. Och därefter windows. Bägge ohyggligt påverkade av dataspel, där ju arbetet med gränssnittet går ut på att göra avancerade processer enkla med hjälp av begripliga symboler och signalsystem.

Kan man styra romerska imperiet i ett dataspel kan man nog fixa ett bra sätt att styra datorn, tänkte de som gjorde första versionen av Mac OS (inbillar jag mig).

Livet är ett strategispel

Men till syvende og sidst är det strategispelen som ger nyttiga lektioner. De grundläggande taktikerna är att försöka beta av motstånd i mindre delar samt att kraftsamla. Gärna hålla inne med anfall till andra aktörer tröttat ut varandra. Vi vill oftast inte vara sådana som

utnyttjar dylika tekniker i vårt umgänge med andra. Men vi lever i en ofullständig värld. Det finns de som slipper, men de har tur. De flesta kommer då och då i situationer som kräver strategi. Vanligen är vi alltför konflikträdda och låter oss bli utmanövrerade. Spela strategispel och dra slutsatser istället. Prova i nästa löneförhandling, om du nu tycker högre lön är något att ha (hög lön är överskattat).

Strategi behöver dessutom inte vara konfliktinriktad. Den kan användas till mer. Till att lägga upp projekt, till exempel. Eller till att definiera svårigheter. Vad är styrkan och svagheten hos min arbetsgrupp? Bör vi satsa på det vi är bra på eller ska vi försöka få fram bredd? Kan vi delegera?

En mer privat nytta av dataspel fick jag när en pilotvän tog upp mig i sitt lilla enmotoriga flygplan. Trots att jag aldrig suttit vid spakarna i en cockpit förut kunde jag flyga utan problem. Alla instrument var välkända. Tack vare otaliga timmar i flygsimulatorer. Till min förvåning var det mycket enklare att flyga på riktigt än i dataspel. Min vän blev lite chockad.

Tänk så nyttigt om man sitter på charterplanet och bägge piloterna dör. Låt bara bli att skrika "Tally-ho, var är tyskarnas jävla Messerschmitts" till de förundrade flygvärdinnorna.

Att döda en skördetröska

Jag spelade Command & Conquer på Internet en natt mot en australiensare. Dumhuvudet skickade fram sin skördetröska alldeles för långt – jag plockade den med ett par ivriga stridsvagnar.

Jag skulle snart fatta något fundamentalt i livet. Nätspel är mycket mer komplicerat än singelspel. Australiensaren var plötsligt mer än dumdryg.

Han var förbannad.

– Du är en lejmer! Du dödade skördetröskan! Du är en lejmer!

– "Lejmer"?

Jag hade brutit mot en regel. Döda aldrig fiendens skördetröska. En regel som inte nämns i några manualer. Bara en kutym, egentligen. Typiskt för nätspel. Oskrivna lagar som skiljer nybörjaren (newbien) från de erfarna. De invigda.

När jag jobbade på dataspelstidningen Interface och tillvaron blev alltför sorgsen kunde jag överväga självmord. Men jag brukade tänka:

– Tar jag livet av mig missar jag ju framtidens dataspel.

Med sådan förtröstan klarar man allt. Särskilt om vår hyllade frilans Anna L kom på besök. Hon var trevlig – och den första verkliga människa jag träffat som bevisligen spelade nätspel.

– Internet, sa Anna L. Jag spelar Air Warrior på Internet.

Jag hade 1993 mycket vaga begrepp om vad Internet var. Air Warrior hade jag visserligen läst om (en flygsimulator skriven för nätspel). Men Anna L utrustade mig med det viktigaste en nätspelare behöver. Ursäkter för förlust. Varav den mest användbara var:

– Jag tror inte jag har uppkoppling via optokabel.

Med detta ville man påstå att man hade vunnit om bara Telia hade bättre kablar.

Anna L gifte sig småningom i Las Vegas. Själv blev jag ganska snabbt av med min svendom, både vad gäller nätspel och vad fasen Internet egentligen är. Nätspelandet inleddes med Warcraft, ett underbart litet strategispel.

Möte i rymden

Kompis Vesslan hade PC, Warcraft och modem. Jag hade en mac, Warcraft och modem. Det här kommer aldrig att fungera sa Vesslan och jag till varandra. Och så ringde mitt modem upp Vesslans modem.

Uppkopplingen gick igång. Det fungerade.

Våra trupper mötte varandra i cyberrymden. Alla de tekniker man övat in i spelandet mot datorn fungerade inte längre. Motståndaren kontrollerades av en människa. Kvaliteten på spelandet gick upp 347 decibel!

Jag vann första spelet, stängde bryskt av modemmet, ringde upp Vesslan, skrek åt honom, Vesslan skrek tillbaka (något om "optokabel"?), jag skrek igen, slängde på luren, kopplade på modemmet, spelade mot Vesslan. Och så fortsatte det hela natten.

Sedan dess är jag fast.

Det är lustigt hur dataspelsrecensenter ofta klagar på bristen på nya idéer. Det är inte så konstigt att vi spelar samma spel som 1990 (fast med bättre grafik). Nu spelar vi ju mot varandra! Det har förändrat dataspelandet i grunden. I traditionellt dataspelande möter man resultatet av en programmerares vedermödor i form av en så kallad AI (artificiell intelligens). Dessa AI är mer eller mindre korkade. Listar man ut hur fiendens bad guys

tänker dödar man dem ganska lätt, oavsett om det handlar om ett fientligt rymdimperium i ett strategispel eller en MiG-29 i en flygsimulator. Trist. På nätet möter man människor.

Irrationella människor. Olika människor. Fegisar som lurpassar (kallas "campers") eller våghalsiga anfallare (kallas "rushers" – en specialform är anfallstokiga nybörjare som kallas "newbie-rushers"). Skickliga men långtråkiga strateger som bygger upp sitt spel med petimetersinne och alltid vinner (om man inte kommer på deras knep, varför de påminner om AI:n i singelspel). Korkade typer som offerar skördetröskor.

Ibland blir man nästan kär i sin okände motspelare på andra sidan jordklotet, bara för att han spelar så... vackert? Då är det en fröjd att förlora. För att inte tala om hur kul det är att vinna. Och efteråt överösa varandra med lovord.

Alla människor har kreativitet. Vissa får utlopp för den i ett anfall med tio zerks, tre ghöls och en dwarf.

Framför allt transmogrifieras dataspelandet. Det blir inte bara en kul lek. Det blir en social aktivitet, där man träffar massor med nya människor. Från hela världen (även om det är få från tredje världen, det ska erkännas). Överhuvudtaget är det lustigt hur socialt och trevligt det är att döda vänner, bekanta och okända medmänniskor. Ett lättare sätt att umgås?

Här är din värld

Väld i dataspel är känsligt. Det kan man begripa. Det ser mer dramatiskt ut att spränga motspelaren med granatgevär i Quake än att slå en springare i schack. Poängen är att det egentligen är samma sak.

Det måste vara roligt att vara spelmakare och göra ett bra nätspel. Istället för att leverera en linjär historia som spelarna följer, var och en för sig, ger man oss ett universum. Där kan vi spränga alla bojor. Med ett belåtet "varsågod" får jag hela världar att leka i av programmerarna. Tänk att skapa något och sedan se tusentals människor ha skojigt i denna skapelse. Vilken tripp.

Självklart bildas det kompisgäng på dessa lekplatser. Vad gäller nätspel kallas de i formaliserad form klaner. De har inget med fjollor i vita kåpor att göra.

Klaner har oftast sin början IRL (In Real Life). Två kompisar som spelar ihop. Den ene träffar någon trevlig typ på Internet, som i sin tur har en kompis. Eftersom alla fyra gillar varandra startar man en spelklan. Har man trevligt ihop drar klanen oftast till sig nytt folk, då dessa gillar stämningen. Vips är man internationell. Klanen jag just nu tillhör – Birka (www.fire.se/birka) – har när detta skrivs medlemmar i Holland, Finland, Sverige, Kalifornien och Österrike. Den yngste medlemmen är 14 och den äldste 37.

Till slut vet man ganska mycket om sina klankompisars liv och leverne, trots att man aldrig träffat de flesta. Man chattar mycket mellan spelen. Oftast tar småpratet fem gånger så lång tid som själva spelandet (svenska spelwebben Fragzone har en speciell webbplats för klaner – klanwatch.fragzone.se).

Vid ett tillfälle träffade vi svenska birkarianer våra finska klankompisar. Vi tog färjan till Åbo och sedan bil till det lilla samhället Lohja, där de bor. Det intressanta var hur väl deras personligheter stämde överens med respektive spelstil. I övrigt vet jag inte om projektet egentligen var att rekommendera. På något sätt ska man undvika att träffa virtuella vänner. Det är ungefär som att ha sex med kvinnliga kompisar. Man går för långt.

Pizza och nätspel

Det gäller såklart inte när man spelar i lokala nätverk.

Vanligast är säkert att jobbarkompisar möts på jobbet, där nätverken finns färdiga datorer emellan. Det händer också att man tar med sig hemdatorn till en kompis och kopplar upp sig. Roligast är dock att träffas ett gäng polare och ta sig in på någons arbetsplats efter arbetstid.

Vi är ett gäng som gör detta en gång i halvåret, ungefär. Det brukar bli nostalgispelande av gamla favoritspel (Duke Nuk'em) och delivery-pizza. Undrar vad människorna som normalt

jobbar på dessa datorer skulle säga om de visste att jag gömt spelfiler i deras systemmappar, för att de inte ska upptäckas till nästa spelkväll.

Numera börjar det bli sällsynt med folk i min närhet som spelar singelspel i nya dataspel. Istället kastar man sig omedelbart ut på Internet, i jakt på multiplayer-servrar. Det har gått så långt att det i flera spel finns simulerade nätspel! Med datastyrda "nätkompisar" (så kallade bots) man kan spela mot i multiplayer-scenarier. Fullständigt absurt. Särskilt med tanke på att dessa bots (i till exempel Unreal) är mycket duktigare än 99 procent av alla verkliga dataspelare.

Ännu har jag inte tagit livet av mig. Tack vare dataspelen?

Däremot har mina närmaste vänner dödat mig ett otal gånger.

Dataspelsänkan

Eva bor tillsammans med Göran i en förort i södra Stockholm. Paret närmar sig 40-årsåldern och har två små döttrar. De verkar ha ett bra förhållande. Dock spelar Göran mycket dataspel. För det mesta är det inget problem.

- Jag gillar Görans dataspelande, säger Eva. Det verkar roligt och det ger honom en hel del i utbyte. Men ibland är det trist. Göran kan bli så engagerad att han inte hör när jag talar till honom.

Framför allt spelar Göran nätspel på Internet.

- Han har ett helt liv online som jag inte är delaktig i. Det kan göra mig svartsjuk. Och ibland blir jag sur. Framför allt om han sitter och spelar hela kvällen och inte tar något initiativ till att göra något av det som måste göras – särskilt om jag redan har nattat tjejerna. Men normalt delar vi hyfsat lika på arbetsuppgifterna i hemmet så det här inträffar nästan aldrig. Det är inte så att jag sliter i mitt anletes svett när han sitter och spelar. Och jag hade blivit lika sur om han hade suttit framför teven som framför dataskärmen.
- Jag tycker det är bättre att han spelar dataspel jämfört med om han skulle gå på puben med polarna. Spelar han dataspel är han ändå hemma och kan hjälpa till när det behövs. Men om han skulle föredra att gå till puben är det hans ensak – så länge han tar ansvar för hemmet och barnen.

Familjen bor i en trea – Göran har sin speldator i sovrummet.

- Jag kan bli störd av att Göran spelar när jag ska sova, säger Eva. Ibland blir jag förbannad – helt tokig. Särskilt om jag tycker att jag gjort det mesta hemarbetet. Fast då brukar Göran sluta spela. Han slutar också spela om jag vill prata eller gosa.

Men oftast tycker Eva det är skönt när Göran spelar.

- Det innebär att jag får vara lite ensam, säger hon. Jag kan sova i soffan, skriva, surfa på min egen dator, läsa eller titta på teve. Göran gillar inte att se på teve, men det gör jag. Det funkar även åt andra hållet, Göran passar på att spela när jag vill göra saker ensam. Vi lever inte i symbios – och vi har ingen lust att göra det heller.

Eva hade spelat en del dataspel när hon blev ihop med Göran 1991. Så i början av förhållandet spelade de tillsammans på Görans gamla Atari. När Eva sedan blev gravid spelade hon nästan jämt.

- Men nuförtiden när barnen finns spelar jag bara ibland, säger Eva. Jag tycker inte att jag får ut så mycket av det. Men jag tycker fortfarande att det är kul. Däremot efterfrågar jag inte spelkontakter på nätet. Jag har så himla mycket kontakter med folk i mitt jobb att jag ofta blir mätt på dem.

Klanen WCC:s uppgång och fall

Spelklanen WCC (*Warhammer Combat Clan*) startade februari 1998 med syftet att i grupp spela taktikspelet Myth på nätet. Initiativtagaren var en trevlig typ, känd under spelnamnet Klaus Saltz. Klanen växte kvickt och bestod – förutom Klaus – snart av medlemmar med namn som Makeshift, •M, Jacknape, Sybarit, Gehennom, Cryptorchid och Underdog.

Nätspelsversionen av Myth – och efterföljaren Myth II Soulblighter – spelas på ett ganska kaotiskt ställe som heter b.net (förkortning av Bungie Net, spelmakarna bakom Myth heter Bungie). Som alla mötersplatser för nätspel dyker det upp alla möjliga knepiga typer på b.net. Skämtare, fuskare, viktigpettrar, mospysar, nybörjare, tjurskallar, genier, hyggglon och dumskallar av alla nationaliteter och åldrar blandas friskt. En klan bestående av några vänner som spelar ihop kan vara ganska skön avkoppling från den sociala anarki som annars råder.

Klanen WCC hade två regler: Inget fusk och inga förolämpningar. Som brukligt är i taktik- och strategispel på nätet chattade man mycket mer än man spelade. Regeln om förolämpningar kom sig ur detta. Det blir lätt trist stämning om någon mest skriver meddelanden i stil med "öööh, Gehennom suger fett" eller "nu ska du dö, Makeshift". Även om det görs i avsikt att skoja.

Klanens upphovsman Klaus var uttalad ledare. Han bestämde bland annat vilka nya medlemmar som skulle få vara med. Och i början – när allt var frid och fröjd – fungerade ledarskapet bra. Till saken hör dessutom att Klaus var den överlägset bästa spelaren. Det gick så långt att en skämtregel snart uppstod: "Rule number 1, never attack Klaus". Innebörden var att om man var så dum att man anföll Klaus fick man skylla sig själv.

Snart hade WCC vunnit rykte och ära på b.net – spelarna ansågs trevliga och skojiga att spela med. Ett WCC-spel borgade för kvalitet. Men snart kom första krisen. Medlemmen Sybarit agerade oftast värd för nätspelen, eftersom han hade snabbast internetuppkoppling (att agera värd i nätspel kallas oftast för att *hosta*, efter engelskans *host*). Sybarits värdskap blev dock snabbt kontroversiellt. Han brukade kasta ut spelare om han ansåg att de bröt mot regeln mot förolämpningar. Och Sybarit kastade ut dem utan förvarning.

– Dessutom blev Sybarit löjligt tjurig, säger Klaus.

Beteendet retade klanmedlemmen Underdog. Han protesterade – och födde därmed den första konflikten i WCC. Synen på Sybarits beteende blev ett uttryck för personliga motsättningar. Man kom heller aldrig någonstans i grälet. Istället slutade Underdog att spela då Sybarit var värd.

Vid ett tillfälle var ledaren Klaus bortrest – han överlät ledarskapet tillfälligt på Sybarit. Då fördjupades konflikten. Sybarit tog in en ny typ av spelare i klanen.

– Jag kallar dem för formalister – till skillnad från originalmedlemmarna som var easy going, säger Underdog. Formalisterna ville ha talarordning när vi chattade. Man skulle begära ordet.

De två typerna av spelare kom att utgöra tydliga fraktioner. Vid ett tillfälle meddelade Underdog att han skulle sluta skriva WCC med stora bokstäver i sitt namn (en namntaggs skrivs vanligen *Namn ~KLAN*, tex *Underdog ~WCC*). Istället skulle han använda små bokstäver (*Underdog ~wcc*).

– Det var ju på skoj men samtidigt för att provocera, säger Underdog. Jag gick ur spelet, bytte till små bokstäver och kom in igen. Varpå resten av easy going-fraktionen gjorde samma sak. Det här kan man tycka var barnsligt. Det tyckte jag också. Barnsligt och ointressant. Så jag gick ur WCC.

När detta skedde hade WCC funnits i sex-sju månader. Luften gick ur klanen. Formalisterna bildade en ny klan – MCC (*Madrigal Chamber of Commerce*). Easy going-fraktionen bildade

klanen LC (uttyds *Living Casulties*, eftersom medlemmarna ansågs sig vara överlevande offer efter WCC-grälen). Klaus hade slutat spela, eftersom han inte hade några pengar efter en semester och därför inte kunde betala telefonräkningen. Istället blev han i sin frånvaro någon sorts kultfigur på b.net. Framför allt i Living Casulties underhölls sorgen och saknaden efter Klaus.

WCC levde vidare på sparlåga. När så Klaus kom tillbaka blev han genast tillfrågad av LC om han inte ville bli medlem där. När han accepterade, rörd av tillgivenheten, uppstod den lustiga situationen att han var officiell ledare för WCC samtidigt som han spelade för LC. Klaus insåg sitt misstag och gick tillbaka till WCC. Samtidigt uppstod en ny och starkare klan – Birka. Där samlades hela easy going-gänget. När näst siste originalmedlemmen i WCC (•M) gick över till Birka dog WCC till slut.

Dock har Klaus WCC-taggen kvar i sitt spelarnamn.

FOTNOT. Senaste nytt: Klaus Saltz har lyckats skaka liv i klanen WCC igen – med nya medlemmar. Besök dem på webbadressen leela.janton.fi/wcc.

