



Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

Kandidatuppsats

Datorspelares informationsintag

Den yttre och inre informationens påverkan på spelupplevelsen



Författare: Beatrix Dahlman & Sebastian Bengtsson

Handledare: Hanna Carlsson

Examinator: Sara Ahlryd

Lärosäte: Linnéuniversitetet

Termin: 23VT

Ämne: Biblioteks- och informationsvetenskap

Nivå: Kandidatuppsats



Abstrakt

Video games are common hobbies today, and as such they have been studied within the field of LIS. However, video gaming is a wide subject, and therefore there still exists areas that have not yet been properly researched. This bachelor thesis investigates the ways video game players experience the use of external and internal information and the effect it has on their gameplay experiences. The aim of this study is to determine players' motivations behind searching for information in relation to gaming and the factors they consider when doing so. *Metagaming*, which is a commonly used term when it comes to describing what is popular and considered optimal within gaming communities, is explored within the thesis. The theoretical framework that is being adopted for this study and which is being used to interpret the empirical data is *Information Practices, Cognitive Authority* and McKenzie's *Information Practices* model, with related terms. This study is qualitative in nature, and the method that is being used is semi-structured interviews. The results indicate that the kind of information sources and media types that are used by the players are varied. Furthermore the type of game that is being played has a significant impact on the ways in which the players view external and internal information seeking. Metagaming is shown to be a strong influence on how information is searched for in relation to online games. The impact of communally negotiated norms is clear and is clarified within the thesis.

Nyckelord

Datorspel, datorspelande, informationspraktiker, informationssökning, kognitiv auktoritet, källkritik, metagame, spelgemenskaper.

Tack

Vi vill tacka vår handledare Hanna Carlsson för det goda stöd och de idéer du bidragit med under denna uppsatskurs. Stort tack till våra kurskamrater för den kunskap och glädje som ni under dessa tre år har givit oss. Vi är även väldigt tacksamma för de informanter som så givmilt ställde upp och gav oss så många intresseväckande svar. Slutligen vill vi även tacka de familjemedlemmar och vänner som stöttat oss under denna studieperiod!



Innehållsförteckning

1 Inledning	1
1.1 Bakgrund	1
1.1.1 Informationsintag och informationspraktiker	2
1.1.2 Komplexa datorspel	2
1.2 Syfte, problemformulering, och avgränsningar	3
1.3 Disposition	4
1.3.1 Begrepp	5
2 Tidigare forskning	7
2.1 Social informationssökning inom datorspel	7
2.1.1 Informationssökning genom chattfunktioner i datorspel	7
2.1.2 Inre och yttre informationssökning i ett MMORPG	8
2.1.3 Yngre datorspelares informationssökning	9
2.2 Datorspelsrelaterade gemenskapers informationspraktiker och kunskapsproduktion	9
2.3 <i>Metagaming</i>	10
2.3.1 Begreppets flera betydelser	11
2.3.2 <i>Orthogame</i> och <i>Paragame</i>	11
3 Teori	13
3.1 Informationspraktik som teoretiskt perspektiv	13
3.1.1 Praktikgemenskaper	14
3.1.2 Kognitiva auktoriteter	14
3.1.3 Små världar	15
3.2 McKenzies <i>Information Practices Model</i>	16
4 Metod	18
4.1 Datainsamling	18
4.1.1 Urval	19
4.1.2 Intervjuer	19
4.2 Etiska överväganden	20
5 Resultat och Analys	22
5.1 Informationsintag utanför och inom datorspel	23
5.1.1 Datorspelsupplevelsen, extern informationssökning eller informationsundvikande	25
5.1.2 Analys: Informationsintag utanför och inom datorspel	26
5.2 Informationskällor, medietyper och informationssökningsprocess	28
5.2.1 Text och video	29
5.2.2 Analys: Informationskällor, medietyper och informationssökningsprocess	31
5.3 De externa källornas trovärdighet	32
5.3.1 Analys: De externa källornas trovärdighet	34
5.4 Datorspelare och <i>metagaming</i>	36



5.4.1 <i>Achievements</i> och <i>trophies</i>	38
5.4.2 Analys: Datorspelare och metagaming	38
6 Diskussion och slutsatser	40
6.1 <i>Singleplayer</i> -spelande, <i>multiplayer</i> -spelande och informationspraktiker	40
6.2 Datorspelares informationssökningsprocess	42
6.3 Informationens trovärdighet	43
6.4 <i>Metagames</i> effekt på informationsintag	44
6.5 Avslutande sammanfattning	45
Källförteckning	48
Opublicerat material	48
Publicerat material	48

Bilagor

Bilagor	1
Bilaga A - Ordlista	1
Bilaga B - Intervjuguide	3
Bilaga C - Informationsbrev	7
Bilaga D - Frågor som informanterna fick i förväg	8



1 Inledning

Informationssökning har idag integrerat sig som någonting självklart i människors vardag. Sökmotorer online bidrar med möjligheter till ett kvickt informationsintag. Detta har lett till att informationssökning har blivit något som sker med vad som nästan kan liknas med automatik (Haider & Sundin, 2019, s. 144). All typ av information kan delas, indexeras för att sedan hittas av de som söker efter den. Detta stämmer inte minst för datorspelsrelaterad information, då datorspelare i sig redan är en aktivitet som ofta sker online. Det kan ses som naturligt att information om aktiviteter som sker vid en datorskärm också letas upp där. Så behöver det emellertid inte se ut.

Datorspelares informationsintag kan tänkas vara brett då flera typer av frågor säkerligen uppstår under spelet. Vilka resurser det är som används och till vilka ändamål är inte heller självklart. Då webben idag på många vis är multimodal så finns det medier av olika slag som kan nyttjas. Vissa medietyper fungerar troligen särskilt väl för att fylla vissa typer av informationsbehov. Olika informationskanaler och medier används säkerligen för olika ändamål. Informationssökning som sker inför datorspel kan därmed inneha nyanser som kanske inte lika lätt återfinns i andra typer av vardagligt sökande. Vidare formas inte sällan gemenskaper kring datorspel där informationsutbyte kan ses vara en viktig aspekt. Dessa gemenskaper bidrar bland annat till att kunskap bildas och delas med andra datorspelare.

I Europa spelar mer än hälften av invånarna mellan 6-64 år datorspel (ISFE, 2021). Det kan alltså sägas vara en synnerligen populär hobby. Till följd av detta kan det ur ett informationsvetenskapligt perspektiv ses som intressant att undersöka relationen mellan datorspel och informationspraktiker. Utöver hur den faktiska informationssökningen ser ut hos datorspelare är det också av betydelse att ta reda på vad det är som motiverar informationsintaget. Datorspelens uppbyggnad och kultur kan sägas driva på informationssökningen på olika vis, hur denna påverkan ser ut skulle behöva undersökas närmare. Både hur informationspraktikerna ser ut hos människor som spelar datorspel samt vilka faktorer det är som driver på och påverkar informationssökningen, behandlas därför i denna uppsats.

1.1 Bakgrund

“*Videogame*”, “*computer game*” eller “*interactive entertainment*” kan till svenska översättas till datorspel. Datorspel är både ett omfattande och föränderligt medium och därför kan problematik uppstå vid försök att definiera dess innebörd. Även variationer av spelstilar, olika spelgenrer samt diverse plattformar att spela på är omständigheter som leder till den nämnda komplexiteten (Newman, 2013, s. 8). Datorspel kan dock förklaras i termer av *Graphics*, *Sound*, *Interface*, *Gameplay* och *Story* (Newman, 2013, s. 9). *Graphics* omfattar all typ av bild som visas där både 3D och 2D är exempel på rums perspektiv som kan visas för spelaren. *Sound* utgör all typ av musik eller ljud effekter som förekommer inom spelet. *Interface* är det gränssnitt som spelaren använder för att utföra olika kommandon inom datorspelet och detta inkluderar sådant som att använda och förstå menyer inom spelet. *Gameplay* och *Story* är de två sista delarna som oftast är synliga inom ett datorspel.



Gameplay består av spelandet, särskilt viktigt är här att bli fångad av datorspelet och hur pass roligt det är. *Story* är slutligen den bakgrund och information som spelaren ackumulerar både inom och utanför spelet (Newman, 2013, s. 9).

1.1.1 Informationsintag och informationspraktiker

Idag förväntas det att en person självständigt kan söka och värdera information online. Framförallt så skapar detta förutsättningen att man kan få ta del av det demokratiska samhället (Rivano Eckerdal & Sundin, 2014, s. 9). Sökmotorer kan idag ses som en grundläggande del av hur människor söker efter och granskar information från olika källor. Den mest framträdande och inflytelserika av dessa är *Google* som besitter en ledande ställning över andra sökmotorer (Rivano Eckerdal & Sundin, 2014, s. 9-10). Man kan idag tala om att samhället befinner sig i ett digitalt skede där det vuxit fram en framträdande deltagarkultur online. Det har även blivit allt svårare att tyda vem som är skaparen bakom informationen då gränsen mellan författare och läsare på många sätt har avlägsnats (Rivano Eckerdal & Sundin, 2014, s. 10). Vem som helst kan alltså skapa information online. Vidare kan personer genom exempelvis sociala medier (*Facebook*, *Twitter*, *Reddit*), eller andra webbtjänster såsom *YouTube*, eller chattkanaler som i *Discord*, sprida information på helt nya sätt. Det är med detta i åtanke som det kan ses som särskilt intressant att undersöka hur olika grupper betraktar sitt informationsintag, då dessa förmodligen kan se väldigt olika ut.

Upprepade aktiviteter såsom informationssökning, utvärdering av information, eller delande av information med andra människor kan förklaras i termer av informationspraktiker (Ahlryd, 2019, s. 14). Informationspraktiker är knutna till de sociala förutsättningar som uppstår i samband med de verktyg som används. Praktikerna kan alltså påverkas beroende på gruppen i fråga, eller de färdigheter som nyttjas (Ahlryd, 2019, s. 14). Deltagande online och dess tillhörande aktiviteter kan således vara en del av en större praktikgemenskap (Ahlryd, 2019, s. 14). Hur datorspelares informationspraktiker ser ut ägnas inom denna uppsats särskild uppmärksamhet.

1.1.2 Komplexa datorspel

Informationssökning är förmodligen ett vanligt förekommande moment i många individers datorspeleupplevelse, främst hos dem som spelar komplexa datorspel. Komplexa datorspel är ett samlingsnamn som i denna uppsats kommer att användas för att tala om *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG), datorspel med hög svårighetsgrad samt för tävlingsinriktade spel. MMORPG-spel är virtuella världar, ofta med inslag av *fantasy* eller *science fiction* där spelare kan mötas och samarbeta med andra för att göra framsteg i spelet (Guegan, Moliner & Buisine, 2015, s. 349). Spelarna är oftast anonyma och använder sig av avatarrer för att interagera med andra spelare. MMORPG-spel innehåller alltså en mängd sociala element där både samspel med andra och ett aktivt spelande belönas. Till följd därav skapas oftast gemenskaper både inom och utanför spelet. Drivkraften bakom att spela olika MMORPG-spel kan variera från person till person, men både möjligheten av att fastna i spelet, samt nya sätt att interagera med andra människor gör denna genre till särskilt populär (Guegan, Moliner & Buisine, 2015, s. 349).



Datorspel med hög svårighetsgrad är något som i denna uppsats också benämns som komplexa datorspel. Anledningen till att just svårighetsgraden understryks är för att denna tros kunna leda till en bredare och djupare informationssökning i jämförelse med spel där svårighetsgraden är låg. Detta tros även vara fallet med tävlingsinriktade spel, då informationssökning kan krävas för att bli särskilt skicklig inom ett spel. Dokument relaterade till spelet, men som inte är en del av spelet själv kan benämnas som *paratext*. Det finns flera exempel på denna typ av dokument, däribland webbplatser, pamfletter och spelmanualer, recensioner, wikis och spelguider (Gumulak & Webber, 2011, s. 247). Det är troligt att paratext har en tydlig funktion i dess relation till komplext datorspelande. Informationslitteracitet kan beskrivas som den färdighet som krävs för att välja den mest passande informationen för att fylla ett informationsbehov (Gumulak & Webber, 2011, s. 248). Denna typ av litteracitet är förmodligen en form av nödvändighet för att finna passande paratext till datorspelet. Då datorspel är föränderliga kan exempelvis tiden när paratext skapats ha en påverkan på dess relevans till spelet nu. Likaså kan det vara viktigt att sälla bort information som inte är trovärdig, eller som saknar ett upplägg som gör det svårt för individen att ta till sig kunskap från dokumentet.

En annan anledning till att kategorin komplexa datorspel är särskilt intressant är att det oftast inom dessa spel förekommer former av *metagaming*. I en vardaglig bemärkelse kan detta begrepp syfta till strategier inom datorspelet som anses optimala av den större gemenskapen som omger spelet. Begreppet uppmärksammar bland annat den externa kunskapens påverkan på strategier snarare än elementär eller intuitiv strategi (Carter, Gibbs & Harrop, 2012, s. 12). Begreppet kan även sägas användas för att förstå den externa informationens samt sociala faktorer påverkan på datorspelande (Carter, Gibbs & Harrop, 2012, s. 12-13). Då information om specifika strategier kan finnas utanför spelet snarare än inom det, så är det troligt att *metagaming* påverkar individuella samt gemensamma informationspraktiker och driver på informationssökning.

1.2 Syfte, problemformulering, och avgränsningar

Syftet med denna uppsats är att ta reda på hur vuxna datorspelare beskriver sitt informationsintag. Vidare ska sådant som motivationen bakom informationssökningen samt vad för slags information som det söks efter, undersökas och analyseras. Vilka informationskällor och medietyper som används och till vad, är även det av intresse. Målet med dessa frågor är att skapa djupare förståelse för informationsintagets roll i datorspelet och i spelmensskaper. Utifrån detta är en övergripande frågeställning formulerad:

- *Hur uppfattar vuxna datorspelare den roll informationsintaget har i relation till spelet?*

Detta är en bred och övergripande frågeställning, likväl visar den till ett par avgränsningar. Den första avgränsningen är att det är vuxna människors informationsintag som står i fokus. Detta är motiverat till följd av att det framförallt är tonåringar och datorspelare generellt som behandlats inom forskningen. Eftersom en stor del av de som idag spelar datorspel är vuxna, samt att detta gap inom den informationsvetenskapliga forskningen existerar, så kan denna avgränsning



motiveras. Den andra avgränsningen är att denna uppsats baserar sig på kvalitativ undersökningsmetod och därav ämnar uppsatsen ej besvara hur informationspraktikerna hos datorspelare ser ut generellt. Det som däremot visas upp är hur informationspraktiker hos individer kan se ut och hur de kan uppfattas.

Vad som är betydelsefullt för denna uppsats är de personliga upplevelser och erfarenheter som datorspelare kan ha i förhållande till sina informationspraktiker. Ingen avgränsning sker till något särskilt spel eller någon särskild genre. Däremot har valet av informanter påverkats av huruvida de spelar komplexa datorspel. Hur informanterna upplever att sina informationsintag kan skilja sig i spelandet av komplexa datorspel gentemot spel som är av enklare uppbyggnad, behandlas emellertid inte inom uppsatsen. Däremot redogörs det för hur datorspelare kan se på skillnaden mellan sina informationsintag i *singleplayer*-spel (spel där spelaren spelar ensam, möjligtvis mot datorkontrollerade motståndare) gentemot informationsintaget till *multiplayer*-spel online (spel där flera människor spelar tillsammans eller mot varandra). Hur dessa två kategorier påverkar det externa och interna informationsintaget till datorspelandet är en väsentlig del av studien. Olika praktiker kan vara mer eller mindre dominanta inom spelkategorierna. Hur dessa praktiker påverkar informationsintaget till spelandet är något som särskilt undersöks. För att förhålla sig till de bestämda avgränsningarna och för att mer konkret kunna angripa den övergripande frågeställningen definieras här fyra ytterligare forskningsfrågor.

- *Hur skiljer sig informationspraktikerna mellan singleplayer-spelande och multiplayer-spelande?*
- *Hur ser datorspelares informationssökningsprocess ut?*
- *På vilka sätt bedömer datorspelare trovärdighet hos den information de tar in?*
- *Vilken påverkan har metagaming på informationsintaget?*

Dessa forskningsfrågor tros kunna belysa de mest väsentliga aspekterna av informationsintag till datorspelande. Vidare tros frågorna på ett tydligt sätt kunna leda till att ny kunskap bildas.

1.3 Disposition

I den inledande delen av denna uppsats så har bakgrund presenterats i förhållande till både datorspel och tillhörande informationspraktiker. Därefter har en problemformulering sammanförts och ett syfte och frågeställning för uppsatsen har lagts fram. Ytterligare har fyra konkreta forskningsfrågor formulerats. Härnäst i avsnittet som handlar om tidigare forskning, presenteras forskning om både informationspraktiker och informationssökning i samband med datorspelande. I teoridelen presenteras de teoretiska utgångspunkter och tillhörande begrepp som är relevanta i tolkningen av datorspelares informationspraktiker. Det redogörs för informationspraktikers innebörd och de begrepp som är väsentliga för detta perspektiv. Vidare lyfts McKenzies *Informations Practices Model* upp. Därefter i metoddelen sker en redogörelse över de tillvägagångssätt som används i datainsamlingen. Där hanteras även de etiska riktlinjer som är relevanta för undersökningen. I resultat- och analysdelen presenteras det empiriska materialet



indelad i kategorier. I analysen används teoretiska begrepp samt den valda modellen för att tolka datan. Slutligen i det sista avsnittet som behandlar diskussionen och slutsatsen så förs en diskussion om det empiriska materialet. Detta görs utifrån de valda forskningsfrågorna och i dialog med den tidigare forskningen. Till sist läggs en avslutande sammanfattning fram.

1.3.1 Begrepp

I denna uppsats används *spelare* synonymt med *datorspelare* och detsamma motsvarar *spel* och *datorspel*. Detta val baseras på att dessa ord upprepas ofta. Förhoppningen med variationen är att det leder till att det blir en mer lättläst text. Termer relaterade till dataspelande kan ibland sakna korrekt svensk översättning och i de fall där sådana översättningar inte existerar kommer engelska begrepp att användas. De som intervjuas i studien benämns inom uppsatsen som *informanter*. Individuellt benämns de med dem fiktiva namn som de tilldelas. Begreppet informationsintag kommer att användas genomgående i texten. Anledningen till att detta begrepp ibland används istället för informationssökning, är då begreppet kan ses som mer generellt i sin omfattning. Informationssökning leder ofta tankarna till den aktiva handlingen av att söka. Denna handling är förstås synnerligen väsentlig för studien som genomförs. Likväl betonas även mer passiva sätt som individer kommer i kontakt med och hanterar information. Därmed kan användningen av begreppet informationsintag motiveras, då det fokuserar både på informationssökning och andra typer av informationshantering. Då det informationspraktiska perspektivet anammas i studien är det också passande att använda informationsintag, eftersom att information i gemenskaper flödar kontinuerligt och tas in både aktivt och passivt av individer.

Datorspelande syftar i denna uppsats till all form av spelande som sker via datorer. Det innebär att begreppet inte begränsar sig till dataspelande som sker via ett särskilt operativsystem, eller särskilda typer av datorer. De tidigare nämnda termerna *singleplayer*-spel och *multiplayer*-spel kommer att användas i denna text och innebär dataspel där en individ spelar ensam, respektive spel där flera människor spelar tillsammans eller mot varandra. *Multiplayer*-spel syftar i denna uppsats särskilt till den typ av dataspelande som sker online, ofta tillsammans eller emot spelare som inte bekantats personligen. Vidare kommer *achievements* och *trophies* användas när det talas om de troféer eller ikoner som spelare får genom att klara olika slags mål inom dataspellet. Dessa mål är skapade av spelutvecklarna och kan vara sådant som att spelaren ska samla vissa föremål i spelet, eller att spelaren eventuellt ska klara invecklade uppdrag i spelet som annars inte hade gjorts under spelets förlopp. I både *singleplayer*- och *multiplayer*-spel finns det ofta icke-spelbara karaktärer som kan dela med sig av information till spelaren. Dessa heter på engelska *non-player character* (NPC) och benämns ofta med begreppets akronym.

Från det empiriska materialet kommer även *guides* (guider), *builds* och *dold information* att diskuteras. Guider syftar till att ge spelaren utförlig vägledning inom ett särskilt spel. Guider kan användas av den som har fastnat och inte vet vad den ska göra. De kan bland annat vara utformade som webbsidor, text i ett forum med tillhörande bilder, eller som videor. Guider kan också användas proaktivt för att



effektivisera spelandet. *Builds* brukar avse en särskild typ av sätt att bygga, effektivisera och utveckla en spelkaraktär (eller avatar) inom spelvärlden. Syftet med att ha en *build* är att öka spelkaraktärers förmågor eller styrkor inom datorspelet. Detta för att göra spelet lättare, eller för att kunna spela på en högre nivå. Det finns också guider som är särskilt inriktade på *builds*. Dessa är oftast skapade av spelare med god förståelse för datorspelets mekaniker och som har listat ut, eller sammanställt ett till synes optimerat sätt att bygga en karaktär på. *Build*-guider är förmodligen mer förknippade med *multiplayer*-spel online än med *singleplayer*-spel, men finns till båda typer av spel. Dold information är sådan information som inte ges uttryckligt inom spelet. Det kan vara information som det inte är tänkt att spelaren ska veta, men kan vara sådant som kan tas reda på genom bland annat experimentation. Var och hur ofta vissa föremål i spelvärlden kan hittas, samt vilka beslut som i spelet leder till vissa konsekvenser, är exempel på dold information. Kännedom om dessa faktorer kan tänkas effektivisera spelandet.

Vidare begrepp förklaras när de för första gången tas upp i texten. I syftet att underlätta för läsaren så ligger en ordlista som bilaga (Bilaga A - Ordlista). I denna ordlista förklaras kortfattat flera datorspelsfacktermer och relaterade begrepp som är av relevans för uppsatsen.



2 Tidigare forskning

Detta avsnitt handlar om den tidigare forskning som behandlat datorspelade inom fältet biblioteks- och informationsvetenskap. Även forskning som behandlat datorspelade generellt kommer att lyftas upp. Anledningen till detta är att särskilt belysa och förklara begreppet *metagaming* som är av relevans för studien. Datorspelade har behandlats ur flera informationsvetenskapliga perspektiv där informationssökning, informationspraktiker eller informationsbeteende inte nödvändigtvis är huvudfokus. Meningen med detta avsnitt är att visa upp de olika formerna informationspraktiker kopplade till datorspelade tar, samt hur dessa former förstås inom forskningen. Detta är något som kan relateras till denna studie, på det sätt att det visar till de olika tillvägagångssätt som datorspelare har när det kommer till informationsintag. Informationsintag kan se ut på flera olika sätt och denna tidigare forskning visar upp några av dem som är mest relevanta för datorspelade.

2.1 Social informationssökning inom datorspel

Informationssökning kan se ut på olika sätt och beroende på vilken typ av datorspel det är som spelas finns det fler eller färre möjligheter till socialt informationssökande inom spelet. När informationspraktikerna hos spelare av MMORPG-spelet *World of Warcraft* undersökts har det visat sig att chattfunktionen i spelet kan fungera som en form av informationsåtervinningssystem (Martin & Steinkuehler, 2010). Men även spelens system och icke-spelbara karaktärer kan användas som informationskällor

2.1.1 Informationssökning genom chattfunktioner i datorspel

En vanlig form av informationssökninginteraktion här är när en individ som har ett informationsbehov frågar gemenskapen som stort efter information och blir besvarad (Martin & Steinkuehler, 2010, s. 360). En person söker alltså information och en annan person sprider information. Detta kallas av forskarna *Call and Response*, men det finns fler varianter på hur interaktioner i social informationssökning kan se ut i *World of Warcraft*.

Ibland har en fråga redan tidigare besvarats i ett forum, på ett wiki eller i en *YouTube*-video och då kan frågan istället refereras vidare, detta heter *Call and Refer*. I *Call and Avalanche* ställs också en fråga till gemenskapen men blir besvarad av flera andra människor på samma gång snarare än av person (Martin & Steinkuehler, 2010, s. 361). I *Call and Avalanche* är det alltså en person som söker och flera personer som sprider information. Huruvida en fråga som ställs blir en *Call and Response* eller *Call and Avalanche* beror bland annat på frågans komplexitet. En enklare fråga som ställs i en gruppchatt kan tänkas bli besvarad av flera individer samtidigt, detta är ett exempel på *Call and Avalanche*. En mer komplex fråga kan vara något som färre individer i gruppchatten kan besvara och därför kanske endast en individ besvarar frågan, då tar alltså interaktionen formen *Call and Response*.



En annan typ av interaktion kallas *Simultaneous, not sequential* och denna syftar till hur den som söker information får sin fråga besvarad och sedan ställer följdfrågor (Martin & Steinkuehler, 2010, s. 361-362). Följden blir att en person söker information och en annan sprider information, sedan utvärderar, tolkar och konstruerar sökaren informationen för att snabbt efteråt söka igen och spridaren kommer då med ny, kompletterande information.

Till sist finns även en mer flytande typ av interaktion där flera individer deltar i konversationen och kollektivt sprider och tolkar information tillsammans, denna kallas *Fluid* (Martin & Steinkuehler, 2010, s. 362). Detta kan se ut på flera sätt men ett exempel är att en person söker efter information och flera andra personer sprider information och kompletterar varandras svar. Med dessa fem exempel kan det tydas att gemensamt deltagande är en väsentlig aspekt av det informationsbeteende som är förknippat med onlinespelande. Vidare kan det ses att *World of Warcraft* och liknande spel är tydligt sociala till sin uppbyggnad och att detta har en påverkan på de informationspraktiker som observerats (Martin & Steinkuehler, 2010, s. 363).

2.1.2 Inre och yttre informationssökning i ett MMORPG

En annan studie som visar ytterligare på att datorspelare söker sig till information inom spelet är Adams *What Games Have to Offer: Information Behavior and Meaning-Making in Virtual Play Spaces* (2009). Denna forskning visar att datorspelare kan se formella källor (som information i webbplatser eller manualer som inte är publicerade av andra spelare) som en typ av sista utväg och istället lägger vikten vid andra typer av informationspraktiker (Adams, 2009, s. 689). Detta görs bland annat genom att besöka spelens officiella forum eller att använda informationskällor inom datorspelen. Det är alltså både inre och yttre informationskällor som används av datorspelare för att nå relevant information. Källorna inom datorspelen kan utgöras av icke-spelbara karaktärer och den information som förmedlas genom spelets gränssnitt. Spelaren söker sig till platser där information kan stötas på, vid dessa platser kan spelaren ta till sig information genom att observera eller lyssna. Vidare kan spelaren vid dessa platser ställa frågor om ett passande tillfälle visar sig. Foruminlägg eller bloggposter upplevdes kunna vara enormt rika på information om sådant som hur man bör bygga sin spelkaraktär eller hur man ska tänka när man spelar i lag (Adams, 2009, s. 689). Informationen på forum och bloggar är då ifrån andra datorspelares perspektiv vilket anses vara av särskilt högt värde för den som letar efter information. Serendipitet är också något som upplevs ske i informationsintaget kopplat till datorspelandet. Flera aspekter av lärande kan komma till på detta vis, exempelvis om karaktärernas egenskaper eller förmågor och om funktioner i spelets gränssnitt (Adams, 2009, s. 689). Former av informationssökning via proxy sker även genom att spelare ger varandra oombedda tips. Detta kan bland annat ske när en spelare ser att en annan spelare har det besvärligt och vill hjälpa den (Adams, 2009, s. 690). Att ge oombedda tips är också något som de icke-spelbara karaktärerna ofta gör och de är delvis skapade för detta ändamål (Adams, 2009, s. 689-690). På detta vis kan spelare få ny information som de inte tidigare visste var värdefull. Adams (2009), visar att datorspelare har ett komplext och varierat informationsbeteende där datorspelsgemenskapen har en omfattande betydelse.



2.1.3 Yngre datorspelares informationssökning

Denna uppsats är inriktad på vuxna datorspelares informationsintag, likväl finns det kunskap att utvinna genom att se till hur yngre datorspelare inom forskningen har behandlats. I en vetenskaplig artikel skriven av Gumulak och Webber (2011) undersöks bland annat kopplingen mellan datorspel och informationslitteracitet hos tonåringar. Här visar det sig att användande av sociala informationskällor är ett vanligt sätt att söka efter information på (Gumulak & Webber, 2011, s. 249). I denna studie är det särskilt släktingar och bekanta som nämns som informationskällor av informanterna. Intressant här är att den sociala informationssökningen ibland kan upplevas som något osynlig hos den som upplever en informationslucka och att det inte alltid ses som informationssökning (Gumulak & Webber, 2011, s. 248). Detsamma verkar stämma överens med synen på det informationsintag som sker inom spelet. Att se sig omkring och undersöka spelet efter ledtrådar med syftet att komma vidare i spelet kan förstås som en självklar aspekt av spelandet, men är likväl också en form av informationssökning. Denna typ av informationsintag kan ses som ett mer korrekt sätt att ta till sig information än externa källor då de sistnämnda kan upplevas som fusk (Gumulak & Webber, 2011, s. 249). Således kan en form av informationsundvikande ses ha en närvaro i spelandet. Viljan av att själva lösa problem och lyckas i spelandet ser Gumulak och Webber (2011, s. 251) som ett tema i forskningsdatan som insamlades. Att med hjälp av en sökmotor leta sig till en guide är något som flera av informanterna därför väljer bort. Den externa informationssökningen på internet ses framförallt som en metod för att få svar på sådant som spelaren inte själv kan lösa (Gumulak & Webber, 2011, s. 249). Även i situationer där svar är lätta att hitta visar det sig att spelare föredrar att undvika extern information och istället själv använder sin egen förmåga. Likväl använder spelare olika typer av paratext relaterat till de spel som spelas. Sökmotorer används för att hitta forum, där information kan finnas och böcker lyfts även det som en informationskälla som används till spelandet (Gumulak & Webber, 2011, s. 249).

2.2 Datorspelsrelaterade gemenskapers informationspraktiker och kunskapsproduktion

Deltagarkulturer av olika slag är vanligt när det kommer till datorspel: guider, bloggar, hemsidor och wikis är ofta viktiga delar av datorspelsgemenskaper (Sköld, 2017, s. 1301). Wikis, som kan liknas till digitala bibliotek uppehållna av gemenskaper, föder även sina egna informationspraktiker. Flera datorspel har sina egna dedikerade wikis där spelrelaterad kunskapsproduktion, gemenskap och spelande är sammankopplade. När spelet *Dark Souls II* lanserades 2014 var *Dark Souls Wiki* det största engelskspråkiga wikit relaterat till spelserien (Sköld, 2017, s. 1304). Under spelets lansering studerade Sköld (2017) wikit. Undersökningen skedde etnografiskt med syftet att bland annat ta reda på vilka kunskapspraktiker som används på och omkring denna webbplats.

Arbetet som skedde på wikit beskrivs som konsekvent och ihärdigt samt att praktiker med flera aspekter av komplexitet vardagligen nyttjades (Sköld, 2017, s. 1306). De typer av informationsarbete som skedde kunde sträcka sig från enklare sysslor som att besvara frågor och att dokumentera spelinnehåll, men även



planering, tolkning av information som upptäckts i spelet, organisering samt fil- och verktygshantering skedde (Sköld, 2017, s. 1306-1307). De som redigerade och skrev artiklar på forumet utförde sysslorna efter lösa direktiv. Detta då mer koordinerad kunskapsproduktion med tydligare riktlinjer ansågs kunna leda till att färre skulle våga sig på att delta i arbetet på wikit (Sköld, 2017, s. 1308). Som källor användes förutom spelet själv även *YouTube*-videor, *Twitch*-strömmar och *Reddit* (Sköld, 2017, s. 1309-1310). Olika experiment kunde utföras i spelet och dokumenteras. Vidare användes virtuella dokument inom spelet i samband med den insamlade datan för att kunna tolka spelvärlden.

Skölds (2017, s. 1314) studie visade att informationskompetenser och datorspelande i situationer kan vara sammanlänkade. Dessa kompetenser visade på analytiska och reflekterande observationer hos de som deltog i wikits kunskapsproduktion. Vidare kunde det ses att de motiverande faktorerna bakom medverkandet låg i det nöje som deltagarna fick ifrån att spela *Dark Souls II* samt av att delta i kunskapsproduktionen på wikit.

2.3 Metagaming

Metagaming är ett begrepp med förhållandevis lång historia och det används flitigt av datorspelare, akademiker och spelutvecklare (Carter, Gibbs & Harrop, 2012, s. 11). Begreppet har olika betydelser beroende på kontext och innebörden kan uppfattas som bred. *Metagames* kan dels ses som relationen mellan ett spel och yttre element, däribland sociala rykten och kontextualiseringar (Donaldson, 2017, s. 427). Richard Garfield, skapare av spelet *Magic the Gathering*, preciserade under det tidiga 2000-talet begreppets betydelse till det som spelare tar med sig *till* spelet, vad som händer *mellan* spelen, vad som händer *i* spelet, samt det som spelare tar med sig *från* spelet (Donaldson, 2017, s. 436). Detta uttalande om *metagamings* innebörd skänker dessvärre inte en tydlig förståelse för dem som kanske aldrig spelat datorspel förr. Vardagligt kan *metagaming* förstås syfta till de strategier som är som mest trendiga inom ett datorspel vid en specifik punkt i tid och rum (Donaldson, 2017, s. 436). Detta kan vara spelstrategier i hur en karaktär byggs, vilka vapen som används eller tekniker som låter spelaren göra vissa saker i spelvärlden, alltså det som av en spelgemenskap anses vara det mest optimala inom ett särskilt spel. Samspelet strategier emellan är också ett uttryck för *metagaming*. Vad som anses vara optimalt beror helt och hållet på varje enskilt datorspels uppbyggnad. Olika spel har följaktligen olika *metagames*. Ur denna förståelse kan *metagames* skifta likt paradigmet, till följd av speluppdateringar eller nya upptäckter som leder till ökad förståelse för hur spelet fungerar. Det blir därför viktigt för spelare på hög nivå att ha förståelse för det *metagame* som de deltar i. Detta för att kunna prestera på en hög nivå inom spelet (Donaldson, 2017, s. 436). Ett *metagame* kan således ses utgöra flera av de praktiker som inom en spelgemenskap ses som accepterade. I vissa gemenskaper går det till och med till den nivå att det kan ses som ett etiketsbrott att inte följa dessa praktiker och spela på det vis som förväntas inom ett *metagame* (Donaldson, 2017, s. 436-437). Åsikten att trotsande av de etablerade praktikerna är oartigt verkar vara särskilt påtagligt i datorspel med element av lagspelande.



2.3.1 Begreppets flera betydelser

Carter, Gibbs och Harrop (2012, s. 11) tydliggjorde tre separata definitioner av *metagaming* i sin artikel. Dessa tre definitioner skiljer sig något från den vardagliga förståelsen av begreppet. Den första innebörden är den av *metagaming* som högre strategi. I denna bemärkelse kan *metagaming* förstås som den högsta nivån av strategi i komplexa datorspel (Carter, Gibbs & Harrop, 2012, s. 12). Ur denna synvinkel förstås *metagaming* ofta som alla aspekter av strategi, där en spelares strategi innefattar tänkande kring vad dess motståndare tänker om vad spelaren själv tänker. Ett wiki relaterat till datorspelet *Starcraft* beskriver att *metagaming* kan ske genom bland annat utnyttjandet av trender i spelet, förberedande för en motståndares eller kartas förstådda spelstil, samt strategiska beslut som särskilt ämnar utnyttja en motspelares reaktion eller mentala tillstånd (Carter, Gibbs & Harrop, 2012, s. 12).

Den andra innebörden av *metagaming* som Carter, Gibbs och Harrop (2012, s. 13) identifierat är *metagaming* som ett sätt att bryta känslan av att uppleva spelvärlden, som kan ske i exempelvis rollspel. Detta kan ske i situationer där spelaren innehar kunskap som den karaktär den spelar som inte borde besitta. Detta skulle kunna vara information om hur världen som den deltar i är uppbyggd, var föremål i spelvärlden är placerade, eller kunskap om olika fienders svagheter. Kunskap av denna typ kan bland annat bidra till att spelare kan fatta mer informerade beslut i spelvärlden, vilket kan leda till bättre resultat. Denna kunskap kan ha uppstått genom att läsa av andra spelares eller spelledarens reaktioner eller genom tidigare informationsintag. Detta kan ses som ett sätt att bryta spelets regler men det är svårt att förstå förekomsten av denna typ av *metagaming* utan förståelse kring varför en spelare väljer att spela (Carter, Gibbs & Harrop, 2012, s. 13).

Den tredje innebörden av *metagaming* som uppfattats är *metagaming* som någonting som förstärker spelandet utan att tillföra mer spelinnehåll (Carter, Gibbs & Harrop, 2012, s. 13). Detta kan bland annat vara genom *achievements* eller *trophies* eller genom publicerade listor (som ledartavlor), inom eller utanför spelet där spelarna rankas efter prestation. *Achievements* och *trophies* belönar spelaren för att de utfört någonting inom spelet med en form av ikon, en ikon som egentligen inte besitter något värde annat än att den fungerar som ett bevis för en bedrift inom spelet. Förekomsten av dessa ikoner driver emellertid spelarna till att spela på specifika sätt. De har alltså en påverkan på spelandet som föds ur en yttre motivation som inte kan sägas vara en del av spelet själv. Dessa *achievements*, *trophies* och ledartavlor kan få betydelse för spelarna som något som representerar deras identitet exempelvis genom att utmärka spelaren som skicklig (Carter, Gibbs & Harrop, 2012, s. 13-14).

2.3.2 Orthogame och Paragame

Metagaming ur Carter, Gibbs och Harrops (2012, s. 13) tolkning betonar den mening som existerar utanför spelvärlden och som externt influerar spelandet. Datorspelarens mål, externa informationsintag och syn på sin identitet kan alla ses resultera i former av *metagaming*. Carter, Gibbs och Harrop (2012, s. 14) myntar därför två ytterligare begrepp för att mer precist kunna betrakta datorspelande,



Orthogame och *Paragame*. *Orthogame* är vad spelare förstår som datorspelet, spelat på det sätt som det är tänkt att det ska spelas på. Då ett *metagame* kan ses existera utanför spelet kan *orthogame* ses utgöra kärnan av spelet som ett *metagame* existerar i relation till. Detta är en benämning som är användbar då det skapar möjlighet att tala om ett spel frånkopplat från *metagaming*. Ett spels *orthogame* kan exempelvis förstås som dess *singleplayer*-läge men också hur spelet kan spelas i *multiplayer* utan yttre information om trender eller vanligt förekommande strategier i spelet (Carter, Gibbs och Harrop, 2012, s. 14). *Orthogaming* kan, på sätt och vis förstås som datorspelet, spelat på det sätt som dess utvecklare föreställer sig att det ska spelas, utan yttre påverkan.

Paragames existerar parallellt med *orthogames* och syftar specifikt till det som motiverar eller driver en spelare till att spela på ett visst sätt (Carter, Gibbs och Harrop, 2012, s. 14). De mål datorspelare har eller de sätt som de väljer att spela på behöver inte nödvändigtvis stämma överens med det som spelutvecklaren hade i åtanke vid spelets skapande. Således ger begreppet *paragame* en möjlighet att peka på de motivationer som kan förklara viss typ av *metagaming*. Carter, Gibbs och Harrop (2012, s. 14-15) menar att den typ av *metagaming* som handlar om spelande med målet att klara sådant som *achievements* eller *trophies* kan klassificeras som *paragaming*. Spelande för att nå en viss typ av social interaktion eller för att hamna högt upp på en ledartavla över högpresterande spelare kan följaktligen också ses som *paragaming*.



3 Teori

I denna del lyfts uppsatsens teoretiska perspektiv fram. De perspektiv som tas upp är tänkt att inbringa förståelse för studiens empiriska material. Begrepp kopplade och relaterade till informationspraktiker beskrivs här. Det informationspraktiska perspektivet används i uppsatsen för att förstå spelgemenskapers påverkan på datorspelares informationsintag. Praktikgemenskaper används för att skapa förståelse för vad som binder samman datorspelsgemenskaper och hur de kan se ut. Kognitiva auktoriteter används för att analysera hur datorspelare kan bedöma trovärdighet i den information de möter. Små världar nyttjas för att tolka hur olika sorters information värderas beroende på vad för typ av normer gemenskapen förhandlat fram. Vidare lyfts McKenzies *Information Practices Model* upp med förhoppningen om att den hjälper till med att besvara forskningsfrågan som handlar om datorspelares informationssökningsprocess. McKenzies modell ses som särskilt lämplig för att analysera de informationsutbyten och de sätt som informationsinhämtning kan ske på i förhållande till datorspelare.

3.1 Informationspraktik som teoretiskt perspektiv

Informationssökning diskuteras ofta under samlingsnamnet informationsbeteende. Detta begrepp syftar både till det informationsintag som sker socialt i möte med andra människor men också till passivt informationsintag (Savolainen, 2008, s. 3). Denna passivt införskaffade information är inte nödvändigtvis något som av individen kommer att användas till ett särskilt syfte, utan är helt enkelt bara något hen tar in (Savolainen, 2008, s. 3). I vardagslivet uppstår även situationer som skapar dilemman för individen som i sin tur leder till att informationsbehov bildas. Informationsbehovet leder till informationssökning och detta leder individen till informationskällor såsom sökmotorer, vänner och bibliotek (Savolainen, 2008, s. 3). Detta är ett sätt att se på hur människor i sina liv hanterar och påverkas av information, men det är inte det enda perspektivet. Informationsbeteende kan ses som ett universellt, men specifikt begrepp som har en begränsad möjlighet i att förklara vardaglig informationssökning (McKenzie, 2003, s. 19). Informationspraktiker är ett annat sätt att se på hur människor delar och tar in kunskap. Inom det informationspraktiska perspektivet ses informationssökning som kulturellt kontextualiserad (Savolainen, 2008, s. 4). En utgångspunkt är att alla praktiker är sociala samt att de uppstår till följd av interaktioner mellan människor i gemenskaper. Med denna utgångspunkt understryks att kunskap i sig är någonting socialt (Savolainen 2008, s. 4). Därav visas det med detta perspektiv mer intresse för individer som aktiva deltagare i gemenskaper snarare än för individers kognitiva scheman eller behov, som det görs med informationsbeteende. Inom det informationspraktiska perspektivet ses individer som självständiga men likväl så förhåller de sig till normer (Pilerot & Limberg, 2011, s. 329). Dessa normer är både socialt och kulturellt konstruerade. Den underliggande meningen bakom informationsdelning konstrueras därmed kollektivt. Informationspraktiker kan förklaras som de tillvägagångssätt eller de metoder som används av människor i brukandet och delandet av information (Ahlryd, 2019, s. 36).



3.1.1 Praktikgemenskaper

Praktikgemenskaper kan sägas vara där kunskap skapas och befinner sig, samt där medlemmar anpassar sig efter varandra i sin strävan efter gemensam praxis (Davies, 2005, s. 104). För att praktikgemenskaper ska kunna finnas krävs det att ett par faktorer förekommer inom gruppen. Medlemmarna måste först och främst förstå varför gemenskapen finns och känna en form av gemensamt ansvar (Davies, 2005, s. 105). Vidare måste det inom gruppen finnas ett ömsesidigt engagemang vilket uppstår genom att medlemmarna genom interaktion med varandra bygger tillit och skapar relationer. Slutligen behöver medlemmarna ha utvecklat en delad repertoar av bland annat språk och historier och detta låter medlemmarna förhandla fram mening (Davies, 2005, s. 105). Till följd av att deltagare i praktikgemenskaper förmodligen inte identifierar sig kollektivt som en gemenskap så kan olika indikatorer användas för att identifiera praktikgemenskaper. Däribland kan praktikgemenskaper tydas genom att se till medlemmarnas delade perspektiv, relationer till varandra, delade berättelser, interna skämt och användande av verktyg, representationer och artefakter (Davies, 2005, s. 105). Det finns inget kvantitativt tillvägagångssätt för att skapa en praktikgemenskap. Inte heller finns det något specifikt antal medlemmar som måste tillhöra en grupp för att den ska få kallas en praktikgemenskap. Lärande och informationsutbyte är emellertid något som är en väsentlig del av praktikgemenskaper.

3.1.2 Kognitiva auktoriteter

Människor har begränsade möjligheter att individuellt skapa förståelse för världen och förutom den kunskap som uppstår ifrån deras egna personliga erfarenheter kommer kunskapen från andra människor (Wilson, 1983, s. 13). All denna kunskap är således hörsägen, emellertid behandlas inte all information som människor tar in som om den vore lika trovärdig. Vissa människor i en individs omgivning förstås av individen veta mer om vad de pratar om än andra. De människor som tros veta vad de talar om kan benämnas som *kognitiva auktoriteter*. Alla kognitiva auktoriteter behöver däremot inte inneha auktoritet inom alla ämnen. Individer kan respektera vissa människors åsikter eller delgivna kunskap inom särskilda ämnen medan den information de delger inom andra ämnen kan upplevas som opålitlig (Wilson, 1983, s. 13). En människa kanske litat på sin mor när det kommer till politik eller matlagning medan han finner det hon säger om litteraturvetenskap eller datorspelade som tvivelaktigt. Det sistnämnda kan vara någonting individen hellre frågar ett syskon eller kanske en vän om. Huruvida någon kan anses vara en kognitiv auktoritet för en individ påverkas alltså av om det den säger ges vikt och anses vara tillförlitligt av individen (Wilson, 1983, s. 13). Därigenom skiljer sig kognitiva auktoriteter från experter, då någon kan vara expert utan att någon annan vet om det. Att vara en auktoritet är inte heller binärt, det är istället mer av ett spektrum och människor kan ha mer eller mindre auktoritet (Wilson, 1983, s. 14). Dessutom kan en person som av någon upplevs som en tvivelaktig källa när det kommer till ett visst ämne, av någon annan förstås som trovärdig inom samma ämne.

Kognitiva auktoriteter skiljer sig också från den mer traditionella synen på auktoritetsfigurer, det vill säga människor som säger till andra människor vad de ska göra (Wilson, 1983, s. 14). Att vara en kognitiv auktoritet kommer inte med någon



egentlig makt, då den inte kan säga vad andra ska tänka. Istället kan de ses som influerande och att de påverkar tänkandet hos en eller flera individer. Influera på individers tänkande är dock inte något som är unikt för kognitiva auktoriteter då människor även blir influerade av informationskällor de inte nödvändigtvis respekterar, exempelvis reklam (Wilson, 1983, s. 14). De kognitiva auktoriteterna kan snarare sägas vara de som en individ vill ska influera sitt tänkande.

Trovärdighet är det som gör en kognitiv auktoritet till vad det är. Det är två faktorer som förklarar varför kognitiva auktoriteter blir trovärdiga; tillförlitlighet och kompetens. En person kan ses som tillförlitlig om den är ärlig och inte tros vilja vilseleda, samt att den är försiktig med vad den säger (Wilson, 1983, s. 15). Kompetens kan ses vara kopplat till tidigare resultat hos auktoriteten, inom datorspelande kan detta exempelvis vara en vän som en individ vet har klarat det spel som hen själv har svårt för att slutföra. Det går att skilja på vanlig kompetens och expertkompetens. De flesta människor anses kunna inneha den vanliga kompetens som krävs för att observera och rapportera om händelser runt om dem, då detta inte kräver någon specifik skicklighet. Således behöver människor inte alltid inneha någon särskild kompetens för att vara en kognitiv auktoritet för någon annan (Wilson, 1983, s. 16). Inom flera områden, däribland datorspelande, skulle likväl närvaron av expertkompetens i kognitiva auktoriteter kunna ses ha en påverkan på hur trovärdiga de anses vara enligt andra spelare. Inom informationsintag relaterat till olika slags *metagaming* kan kognitiva auktoriteter tänkas ha högt inflytande. Datorspelare som har visat sig inneha expertkompetens eller som på annat sätt ter sig trovärdiga, kan få inflytande över flera tusen datorspelare genom sociala medier och internetforum. Spridning via olika kanaler på internet leder förmodligen till att en stor mängd människor tillger profiler inom olika datorspelsgemenskaper kognitiv auktoritet.

Det är inte endast människor eller individer som kan vara kognitiva auktoriteter. Dokument i form av böcker, bilder och videor kan vara kognitiva auktoriteter, likaså kan institutioner eller organisationer vara det (Rieh, 2005, s. 84). Detta förutsätter att de har ingivit ett gott rykte hos individen eller att de tidigare resultaten av författare, organisationer, med mera, av individen ses som lyckade. På internet, där den tryckta pressens auktoritet inte har någon riktig motsvarighet, så blir bedömningen av olika dokument, eller de som sprider dokumenten än mer behövlig (Rieh, 2005, s. 85).

3.1.3 Små världar

Människors sociala nätverk formar vad det är som anses vara god kunskap. Att vara välinformerad anses vara positivt oavsett grupp eller gemenskap, men vad det är som en person bör vara informerad om skiljer sig åt (Wilson, 1983, s. 149). Viss kunskap kan vara önskvärd att inneha inom en grupp, medan samma kunskap i en annan grupp kan ses som negativ. Eftersom människor till stor del är beroende av andrahandskunskap formas det små världar som överlappar med varandra. Dessa världar har sina egna kunskapsnormer där vissa människor inte känner till eller vill ha viss information (Wilson, 1983, s. 149). Därav kan viss typ av informationsundvikande uppstå i grupper. Likaså kan enormt specifik information som i många grupper ses som irrelevant eller onödig, inom en annan grupp ses som



ovärderlig eller nödvändig. Inom olika datorspelsgemenskaper är säkerligen så fallet. Kunskap om företeelser eller egenheter inom vissa datorspel kan vara väsentlig för de som spelar dessa datorspel. Vad som gör denna kunskap värdefull beror på vad för sorts information det är. Inom olika små världar finns det säkerligen flera anledningar till att värdera denna typ av esoterisk kunskap. Eftersom *metagames* kan ses som bundna till tid, så kan de strategier som en gång var populära senare bli mindre populära. Information om dessa strategier kan således av gemenskaper ses som mindre värdefulla, då dessa inte längre betraktas som effektiva.

3.2 McKenzies *Information Practices Model*

Ett flertal synsätt och modeller kan ses falla in under informationspraktiksperspektivet. McKenzies *Information Practices Model* är en av de mer framträdande och kommer i denna uppsats att användas. Denna modell är passande då den belyser de olika sätt som informationssökning i vardaglig kontext kan ske, både aktivt och passivt. McKenzies *Information Practices Model* är en djupgående modell för att synliggöra olika slags informationspraktiker. De tillstånd som är av särskild relevans för detta arbete är de aktiva, slumpartade och sporadiska formerna av informationsintag. De fyra relevanta begreppen för modellen är *Active seeking*, *Active scanning*, *Nondirected monitoring* samt *Obtaining information by proxy*. Dessa behöver inte uppstå i någon särskild ordning, då frånvaron av information kan sägas fordra olika informationssökningsprocesser (Savolainen, 2010, s. 1785). Inte heller behöver dessa ske i kombination med varandra. *Information Practices Model* visar särskilt på hur dynamisk och föränderlig informationssökning kan vara under olika förhållanden (Savolainen, 2010, s. 1785).

- *Active seeking*

Active seeking är den aktivitet som oftast förekommer i det tidiga skedet av informationssökningen, nämligen att leta efter information i redan etablerade informationskällor. *Active seeking* kan även utgöra en systematisk sökning eller användandet av aktiva sökstrategier (McKenzie, 2003, s. 26).

- *Active scanning*

Active scanning innebär att information söks efter på ett oordnat eller oregelbundet vis på platser där information förmodas kunna finnas. Dessa kan innefatta institutioner som är av relevans för att fylla kunskapsluckor. Bibliotek och vårdcentraler är institutioner som kan nyttjas i detta ändamål. Det kan även vara på platser där man kan ställa en fråga eller se och lyssna efter vad andra har frågat (McKenzie, 2003, s. 26). I en datorspelskontext är det även troligt att det föregående i stor utsträckning sker online.

- *Nondirected monitoring*

Vid ett slumpartat sammanträffande av information så kan *Nondirected monitoring* sägas äga rum. Här kan kunskap inhämtas till följd av serendipitet. Alltså sker detta när information inte alls söks efter. Detta kan exempelvis vara genom att prata med



andra, läsa en nyhets sida eller genom att kolla på ett TV-program. Det krävs inte mycket för att detta ska ske, bara genom att stå på en allmän plats och lyssna på andras samtal så kan ett visst informationsintag ske (McKenzie, 2003, s. 27).

- *Obtaining information by proxy*

Slutligen kan *Obtaining information by proxy* förekomma när information förmedlas genom interaktion med en mellanhand (Savolainen, 2010, s. 1785). Denna mellanhand kan använda sig av de tidigare nämnda *Active seeking*, *Active scanning* eller *Nondirected monitoring* för att interagera med personen i fråga. På så sätt kan *Obtaining information by proxy* se väldigt olika ut. Exempelvis kan *by proxy* medföra att man blir rekommenderad en informationskälla av en mellanhand, eller att man får direkta svar, allmän information eller råd av en annan person (McKenzie, 2003, s. 27).



4 Metod

Detta avsnitt berör den datainsamlingsmetod som använts i studien, det vill säga intervjuer. Detta görs genom beskrivning av intervjuernas upplägg och hur urvalet av informanter gått till. Vidare diskuteras de etiska riktlinjer som tagits i beaktning i utformningen av datainsamlingsmetodens uppbyggnad. För att besvara frågeställningen framstod det redan tidigt att en kvalitativ studie skulle te sig mest passande, detta då datorspelares upplevelser och attityder kring informationssökning var det som sågs som särskilt intresseväckande. Det finns flera kvalitativa metoder som hade kunnat användas för att undersöka informationsintag relaterat till datorspelande, däribland observation och intervjuer. Med observation hade det varit betydligt svårare att undersöka vad som motiverar datorspelare till att använda information på de sätt de gör. Intervjuer är förstås en metod som är särskilt passande för att samla in kunskap om andra människors upplevelser och ta del av de olika perspektiv som informanterna har. Således var kvalitativa intervjuer det som ansågs som mest passande för att ta reda på hur informationsintaget upplevs och hur synen på informationssökningen ser ut.

För att förståelse skulle skapas gentemot den metod som användes så nyttjades ett par handböcker. Framförallt användes Dalens *Intervju som Metod* (2015) och Ahrne och Svenssons *Handbok i kvalitativa metoder* (2015). Dalen (2015) går in på sådant som intervjuprocessen, hur en intervjuguide bör se ut, samt etiska reflektioner. Ahrne och Svensson (2015) användes för att skapa förståelse för olika former av intervjuer och för ytterligare förståelse för det etiska förhållningssätt som eftersträvades.

4.1 Datainsamling

Det finns som tidigare redogjorts för ett par olika former av intervjuer. Intervjuer finns i flera varianter, varav vissa kan vara mer passande än andra. Genomförandet av en intervju kan vara strukturerad, semistrukturerad eller ostrukturerad. En strukturerad intervju ses som mer fokuserad och mindre öppen (Dalen, 2015, s. 14). Med denna typ av upplägg blir det svårare att kunna ha ett fritt samtal med den som intervjuas. Ostrukturerade intervjuer har däremot problemet att de kan bli ineffektiva och ofokuserade, något som helst vill undvikas. Intervjuer kan också vara djupa eller etnografiska (Eriksson-Zetterquist & Ahrne, 2015, s. 38). Djupa intervjuer är uppbyggda som samtal mellan bekanta och tanken med detta är att skapa förståelse för informantens känslor, värderingar och perspektiv. Semistrukturerade intervjuer är en annan intervjustruktur som kombinerar det positiva i både ostrukturerade och strukturerade intervjuer. I denna typ av uppsatsarbete är semistrukturerade intervjuer den vanligaste formen av intervjumetod (Dalen, 2015, s. 34). Semistrukturerade intervjuer kändes som en god kompromiss som gav möjlighet till intervjuer som varken var för stela eller för abstrakta. Således valdes denna intervjutyp som datainsamlingsmetod. Eriksson-Zetterquist och Ahrne (2015, s. 38) skriver dock att i utförandet av kvalitativa intervjuer så är det varken nödvändigt eller ens önskvärt att begränsa sig till en särskild typ av intervju. Snarare så menar författarna (Eriksson-Zetterquist & Ahrne, 2015, s. 38) att det inte ens är möjligt att begränsa sig till en viss intervjutyp.



Av detta kan man mer eller mindre dra slutsatsen att alla kvalitativa intervjuer är någorlunda semistrukturerade. De semistrukturerade intervjuerna som utförts i denna studie hade också ett etnografiskt inslag likt det som kan finnas i djupa intervjuer, detta då det sedan tidigare fanns en bekantskap till informanterna. Vidare fanns också en förståelse inom det som undersöktes och därmed kunde ibland egna erfarenheter och upplevelser lyftas med syftet att uppmuntra till djupare samtal.

4.1.1 Urval

De personer som intervjuades till detta arbete valdes utifrån huruvida de spelade komplexa datorspel. Hur mycket eller hur lite var inte relevant för urvalsprocessen. Andra kriterier av betydelse var deras ålder då framförallt vuxna eftersöktes, då denna åldersgrupp inte behandlats i samma utsträckning som yngre datorspelare inom tidigare forskning. Strävan var även att det skulle vara en jämn balans mellan både kvinnor och män i studien. Sex personer intervjuades för denna uppsats, varav tre var män och tre var kvinnor. De som intervjuades kände sedan innan de som utförde intervjuerna.

Under utvecklingsförloppet av denna uppsats tillfrågades informanterna personligen vid om de skulle kunna tänka sig att delta i en intervju, varpå de senare blev kontaktade formellt. Då skickades ett informationsbrev (se Bilaga C - Informationsbrev) ut där deltagarna fick bekräfta att de ville delta. Detta följdes av att de fick några övergripande frågor skickade till sig (se Bilaga D - Frågor som informanterna fick i förväg). Dessa frågor skulle kunna läsas innan intervjun och föreställdes kunna leda till reflektion under och kring de spelsessioner informanterna troligtvis genomfört dagarna innan intervjuerna ägde rum. Sedan fick informanterna välja om de ville att intervjuerna skulle ske i ett personligt möte eller via ett digitalt verktyg. I informationsbrevet gavs det information om syftet och motivationen bakom intervjun. Den centrala delen med detta informationsbrev var att informera om anonymitet och konfidentialitet. Att intervjun skulle spelas in och att ljudfilerna skulle förvaras på ett säkert sätt var sådant det informerades om, likaså att deltagarna skulle vara anonyma i uppsatsen. Att ha informanternas samtycke, att de blivit informerade om studiens syfte och att materialet behandlas med konfidentialitet är väsentligt. Detta är något som Vetenskapsrådet i enighet med etikprövningslagen anser skall prioriteras (Dalen, 2015, s. 24-25).

4.1.2 Intervjuer

Av de sex intervjuerna som utfördes så skedde två stycken på plats hemma hos författarna av detta arbete. Två intervjuer genomfördes via *Zoom*, samt två intervjuer skedde på plattformen *Discord*. Av de digitala samtalen var endast ett videosamtal, resten skedde som samtal utan video.

Innan intervjuerna startades så gavs en presentation som introducerade och summerade det som skulle diskuteras. Forskningsetiska punkter såsom avbrytandet av medverkan, anonymisering samt hur inspelningen skulle hanteras, presenterades härnäst. Sedan inleddes intervjun med övergripande frågor såsom ålder, vilka slags datorspel som informanten spelar, samt vad som gör dessa särskilt intressanta för



informanten. Detta i hopp om att göra personen bekväm och att starta intervjun med hjälp av några enklare frågor. Intervjuerna var mellan 45-70 minuter långa och bestod av cirka 18 frågor. I ett fall återkom en informant med en ytterligare fråga som hen ville besvara. Som tidigare nämnts utfördes en semistrukturerad intervju vilket även ledde till att en rad olika följdfrågor ställdes under intervjuens gång. Dessa frågor kunde ställas om svar inte sågs som utförliga nog, eller om något annat av intresse framkom. Under intervjun var forskningsprofessionalitet något som det strävades efter. De som leder intervjun ska arbeta aktivt för att inte influera informanternas svar, vilket var något som anammades (Eriksson-Zetterquist & Ahrne, 2015, s. 38). Det är av särskild betydelse då de som leder denna intervju redan känner informanterna sedan tidigare. De som leder intervjun ska sträva efter att tolka datan med ett öppet sinne och avstå från att korrigera dess mening utifrån tidigare föreställningar om informanten. Det är emellertid svårt att i en studie med kvalitativ ansats vara objektiv och det skulle till och med kunna sägas vara orimligt, detta då de som utför studien alltid måste tolka det som sägs under intervjun (Svensson, 2015 . 215-216). Givetvis bör detta arbete utföras försiktigt och med transparens.

Transkriberingsarbetet som är en naturlig följd av intervjustudier är ofta en tidskrävande process. För att underlätta och skynda på detta transkriberingsarbete nyttjades en *Large Language Model*-mjukvara, något som ofta även kallas AI eller artificiell intelligens. Den mjukvara som användes var *Open AI Whisper*. Mjukvaran kunde utföra grovgörat så att den mänskliga insatsen särskilt kunde läggas vid detaljarbetet. Ljudfilerna behövde emellertid lyssnas igenom noga och en hel del ord och meningar behövde i transkriberingarna korrigeras för hand. Då människor i samtal inte uttrycker sig på sätt som alltid går att översätta till text har anpassningar av språket skett. Små modifieringar har utförts så att bland annat citat blir mer lättförstådda. Detta är något som har utförts med noggrannhet och med syftet att inte förändra meningen bakom det som informanterna sade. Analysen av intervjumaterialet skedde genom omsorgsfull och upprepad läsning av de transkriberade intervjuerna. Teman kunde därigenom identifieras och kopplas samman med det teoretiska perspektivet, dess medföljande begrepp, samt den valda modellen. Därmed var analysen mestadels deduktiv, emellertid upptäcktes även teman som inte lika lätt kunde kopplas till teorin.

4.2 Etiska överväganden

För detta arbete har olika etiska överväganden setts över med förhoppning att skapa goda förutsättningar för legitim forskning. Inledningsvis var det väsentligt att få ett godkännande från personerna som intervjuades, samt att de hade förståelse för syftet bakom denna uppsats. Att inte influera det empiriska materialet under intervjuens gång, samt transkribering och ljudfilers förvaring var något som med noggrannhet sågs över. Då författarna var väl bekanta med informanterna var det även viktigt att inte låta förutfattade meningar ha en inverkan på det empiriska materialet. Det tidigare nämnda Vetenskapsrådets krav på forskningsetiska riktlinjer var särskilt viktiga att ha i åtanke. *Krav på samtycke* innebär att det både ska vara ett frivilligt samtycke från informanten, men även att denna är underrättad kring vad för slags forskning som ska ske (Dalen, 2015, s. 25). *Krav på information* följer principen om att informanten ska informeras om planen för arbetet, syftet och motivationen



bakom arbetet, metod, frivilligt deltagande samt att denna när som helst kan avbryta sin medverkan (Dalen, 2015, s. 26). Särskilt viktigt för kvalitativa studier är kravet på konfidentialitet som ser över att personer inblandade i en forskningsundersökning ska vara anonymiserade. De ska inte kunna bli identifierade genom att läsa arbetet. Ingen utomstående ska heller kunna komma åt personliga uppgifter relaterat till personen i fråga. Författarna ska även arbeta under sekretess och inte dela med sig av känslig information (Dalen, 2015, s. 27). Övriga riktlinjer såsom *Krav på skydd för barn* samt *Hänsyn till svaga och utsatta grupper* är mindre relevant för denna studie men kan vara viktigt att se över i andra typer av forskningsarbete (Dalen, 2015, s. 28-30).



5 Resultat och Analys

I denna del presenteras och sammanställs det empiriska materialet. I vissa fall citeras det empiriska materialet direkt från den sammanställda transkriberingen, medan det i andra fall skrivs om på ett sätt som skapar ett bättre flyt genom avsnittet. I detta arbete tilldelas följande fiktiva namn till informanterna: Jonathan, Cornelia, Emma, Selma, Thomas och Elias. Alla informanter är i vuxen ålder och samtliga informanter har spelat datorspel i över 15 år. Under denna tid har de spelat flera olika datorspel med varierande nivå av komplexitet.

Informanterna uttrycker att de spelar datorspel av en mängd olika anledningar och att datorspel spelas beroende på vad informanterna känner att de får ut av dem. En del datorspel spelas för att slappna av, medan andra spelas för att delta i en tävlingsinriktad miljö. Likaså skiljer sig informanternas grundinställning till spelandet och varför de tycker om just denna hobby.

- Jonathan, 30, spelar datorspel av tre anledningar, den första är att det låter honom utforska nya världar, något som han anser inger nöje. Den andra anledningen är för att han vill utmanas av svåra eller komplexa spel och genom att slutföra dessa spel känna att han åstadkommit någonting. Den tredje anledningen bakom Jonathans datorspelande är för att han upplever det som ett trevligt sätt att umgås med, och eventuellt träffa nya vänner.

Jonathan har spelat datorspel från flera genrer men spelar idag framförallt *Role-Playing Games* (RPG) dels sådana som spelas i *singleplayer* men också sådana som spelas i *multiplayer* online.

- Cornelia, 23, spelar datorspel för att det fungerar som en sorts flykt från verkligheten. Att det blir en miljö där hon kan utföra sådant som hon inte kan göra i verkliga livet. Cornelia uppskattar när datorspel utmanar henne och att hon ges möjlighet att förfina och förbättra aspekter av sitt spelande.

Cornelia spelar för det mesta simulationsspel och RPG-spel, i hennes fall är det framförallt *singleplayer*-spel som spelas.

- Emma, 29, spelar datorspel av flera anledningar beroende på vad hon för tillfället känner att hon vill göra. Det kan bland annat vara för att varva ner och slappna av, eller för att det är ett sätt att socialt umgås med andra. Emma tycker om de interaktiva elementen som är en del av spelandet och hon tycker särskilt mycket om känslan av att få lista ut saker själv.

Emma spelar flera olika spel av alla tänkbara genrer, tidigare har hon spelat MMORPG-spelet *World of Warcraft* men nuförtiden spelar hon för det mesta olika *singleplayer*-spel på sitt *Nintendo Switch*.

- Selma, 36, spelar ett datorspel för att koppla av och ett annat för att det ger henne möjlighet till kreativt skapande. För henne fungerar spelandet som ett verktyg för att ta en paus från vardagen, däribland från sina studier.



Datorspelande är också någonting som hon delar med sin familj och de spelar gärna tillsammans.

Selma spelar i princip endast två spel, det ena är ett MMORPG-spel, det andra är sandlådespelet *Minecraft*. MMORPG-spelet är som underförstått ett spel som endast spelas i *multiplayer* medan *Minecraft* kan spelas i både *single*- och *multiplayer*.

- Thomas, 31, spelar primärt för att delta på ett tävlingsinriktat vis. Hans egen prestation och hur den förhåller sig till andra spelares inom samma spel är vad som driver honom. Thomas spelar oftast datorspel med ett fokus på att bli bättre på spelet.

Thomas spelar framförallt *Multiplayer Online Battle Arena*-spel och MMORPG-spel. Han har även spelat en hel del *singleplayer*-spel men för tillfället är det framförallt *multiplayer*-spel som spelas.

- Elias, 31, spelar dels för att tänka och engagera hjärnan men han spelar också för att känna spänning och få en dopaminkick. Han tycker både om när datorspel långsamt löper framåt och när oväntade situationer kan uppstå och snabbt förändra spelsituationer.

Elias spelar strategispel, RPG-spel och *First Person Shooter*-spel. Han spelar både *singleplayer*-spel och *multiplayer*-spel.

5.1 Informationsintag utanför och inom datorspel

De datorspel som informanterna spelar påverkar hur deras informationsintag ser ut i förhållande till spelet. Den särskilt avgörande faktorn anser informanterna är huruvida det är ett *singleplayer*-spel eller ett *multiplayer*-spel som spelas. Extern informationssökning till *multiplayer*-spel online ses som mer accepterad och rättvis än extern informationssökning till *singleplayer*-spel. En informant redogör för hur han resonerar kring extern informationssökning i *multiplayer*-spel gentemot extern informationssökning i *singleplayer*-spel.

(...) det är mer sällan att jag kollar upp, eller att jag försöker hitta information om *singleplayer*-spel. I ett *multiplayer*-spel blir det en annan känsla av att det är en tävling. Jag känner mig mer tävlingsinriktad. När man spelar med andra spelare så vet man att de kan ha vissa fördelar för att de redan har kollat upp grejer, liksom. Man känner att man är i ett underläge om man inte gör det. Det blir lite roligare också att tävla mot andra än mot... Ja, mot spelet.

Elias

Det här visar på ett intressant tema som återkommer i flera av informanternas svar. Att extern informationssökning för att effektivisera spelandet är betydligt mer accepterat i onlinespel till skillnad från *singleplayer*-spel. Detta ter sig vara till följd av den kultur eller de synsätt som uppfattas vara särskilt framträdande i dessa typer av *multiplayer*-spel. Det ses alltså inte heller som fusk utan snarare så ses det som



en vanligt förekommande genväg, som de flesta spelare upplevs ta inom vissa *multiplayer*-spel. En informant berättar om hur hon ser på skillnaden i att externt leta efter information till ett *singleplayer*-spel i förhållande till MMORPG-spelet *World of Warcraft*:

Jag tror att när jag spelar själv så känner jag ju lite att jag fuskar, med undantag om det är en bugg i spelet. (...) men i *World of Warcraft* var det ju absolut inte fusk, det var ju snarare förväntan.

Emma

Som Emma beskriver det är alltså yttre informationssökning något som spelare i MMORPG-spelet förväntas göra. Hon menar på att sökande i *singleplayer*-spel känns som fusk, så till vida det inte är för att hitta information om någonting inom spelet som förmodligen inte är tänkt ska vara där. Emma nämner buggar som exempel då det är något som hon tidigare haft problem med. Informanterna bryr sig emellertid inte om hur andra datorspelare spelar *singleplayer*-spel. Att extern informationssökning skulle vara fusk är något som de framförallt tillämpar på sina egna spelupplevelser. Extern informationssökning är likväl något som flera informanter påpekar att de då och då utför, exempelvis när de är vilse i spelvärlden och inte kan komma vidare. Thomas och Elias berättar att de också kan söka efter information för att så snabbt som möjligt komma förbi en tråkig eller långsam del av ett *singleplayer*-spel. En annan informant beskriver hur informationssökning online kan fungera som fusk inom vissa spelgenrer men att han ser det mer som en genväg i *multiplayer*-spel:

Det beror på. Om det är pusselspel, då är det ett fusk, det har jag gjort själv (skrattandes). Om det är ett onlinespel så är det förmodligen effektivisering av någon mekanik i spelet. Då skulle jag inte säga det är fusk, då är det en genväg.

Jonathan

Datorspel kan ha olika typer av pussel eller pusselliknande moment som är mer eller mindre framträdande i olika spelgenrer. Dessa moment är tänkt att kunna kluras ut av spelarna med hjälp av den information som finns tillgänglig inom spelet. Innehar spelaren förståelse om hur dessa moment ska klaras av (exempelvis till följd av extern informationssökning) så blir pusslens utmaning trivialiserad. Därav kan viss typ av informationssökning inför vissa typer av spelmoment upplevas som att det bryter mot hur spelet borde spelas. Sökande för att förstå ett datorspels mekaniker, system eller uppbyggnad anses däremot inte som fusk, även då det ger fördelar i *multiplayer*-spelandet. Vissa komplexa datorspel upplevs dessutom till en början kunna inge en stark känsla av informationsöverbelastning. Detta leder till att sysslorna inom spelet behöver prioriteras, något som kan vara svårt utan förståelse. Inre informationsintag sker i form av spelets egna instruktioner, men dessa upplevs inte alltid vara tillräckliga. Extern information i form av guider letas därför också upp och används i syftet att förstå och lära sig om spelets system. Den yttre informationssökningen anses generellt ge spelaren ett övertag men detta kan komma på bekostnad av det nöje som spelaren kan få av att själv spela.



Ju mer information du har desto bättre kommer du att prestera inom spelet. Sen kanske det är på bekostnad av att man går miste om att ha roligt med att upptäcka spelet. Det tycker jag.

Thomas

Här framkommer ett annat tema som flera av informanterna lyfter fram: att söka efter information till *singleplayer*-spel tros försämra spelupplevelsen något.

5.1.1 Datorspelsupplevelsen, extern informationssökning eller informationsundvikande

En informant ser inte på yttre informationssökning inför *singleplayer*-spel som någonting som behöver bryta mot spelets regler men som något som kan göra spelandet mindre roligt:

Det är lite upp till en själv. Det är mer att jag kanske inte tycker det är så roligt om jag söker upp viss information. Nu har jag ett exempel i *Persona*. Där skapar man ju relationer till NPCer. Så är det ju dialogen, vad man ska snacka med dem om. Om man får tre val på vad man ska säga, så finns det ju ett eller två val som är de bästa. Man får typ poäng i deras vänskap. Där tycker jag det är roligast att inte söka upp informationen. För att det är mer genuint om man inte söker upp.

Cornelia

Viljan i att utforska datorspelet på egen hand kan här urskiljas. Informationssökning kan leda till att datorspelaren inte behöver tänka själv kring de beslut som tas i spelet. Om en spelare dessutom vill tänka sig in i datorspelet och agera som dem själv hade gjort i det verkliga livet, så blir det också mindre genuint om man letar rätt på och använder de svar som är bäst. Däremot lyfts det också att ifall besluten som behöver tas i spelvärlden är permanenta eller svåra att ändra, så kan detta leda till stress. Denna stress visar sig kunna driva på den externa informationssökningen så att spelaren känner att den slipper ta inkorrekta beslut, eller göra fel. Detta är något som framförallt upplevs i onlinespel där ändring av tidigare tagna beslut i spelet kan kräva betalning av resurser inom spelet. Det är således en tydlig skillnad i hur informanterna upplever den yttre informationen i förhållande till *singleplayer*-kontra *multiplayer*-spel. Jonathan upplyser om hur han ser på skillnaden:

Det beror på om det är *singleplayer*-spel eller *multiplayer*-spel. Jag vill alltid göra det själv om det är *singleplayer*-spel. Jag försöker använda menyerna och vad jag har lärt mig i *tutorials* oftast. Men om det är *multiplayer*-spel eller onlinespel, då känns det som att de på internet kan ge mig mycket bättre svar än vad spelet kan göra. Även om den informationen finns i spelet.

Jonathan

Att ta in information via spelets egna system, icke-spelbara karaktärer och menyer ses överlag som ett mindre effektivt sätt att ta in information på. Däremot ses det som en säkrare informationskälla på det vis att spelaren därigenom inte kan få reda



på information den inte borde ha. Något som de flesta informanter berättar om är att de gärna undviker så mycket yttre information som möjligt när de spelar *singleplayer*-spel. Detta är främst av två anledningar: att inte förstöra spelets narrativ och därigenom få uppleva spelets berättelse med egna ögon, samt att få utforska spelvärlden på egen hand. En informant berättar om hur hon ser på detta:

(...) jag vill ha så lite information som möjligt, eller så specifik information som möjligt när jag söker. För andra grejer så brukar jag göra tvärtom, då är det så mycket som möjligt, så ja det är väl den största skillnaden. Jag kan seriöst kisa. Om jag till exempel gör en *Google*-sökning så försöker jag vara väldigt specifik och så läser jag ofta bara *snippets* som kommer upp innan och helst klickar jag inte in, för då vet jag att jag får massor av mer information

Emma

Här beskrivs alltså att de fall där informanten söker efter information till *singleplayer*-spel präglas av informationsundvikande. Den yttre informationen kan av spelarna upplevas som fusk i *singleplayer*-spel, men ses också som något som har en destruktiv påverkan på spelupplevelsen till den grad att det aktivt undviks. Spelen ger dock ofta genomgångar över system och mekaniker och detta fungerar som ett passivt informationsintag där flera informanter beskriver att de får ta del av information de inte visste att de behövde. Icke-spelbara karaktärer anses inte finnas till endast för att ge information, utan de fyller ju också en funktion i spelets narrativ. Därav redogör informanterna för att denna information ofta är i form av kryptiska ledtrådar eller att den innehåller element av mystik. Informationen blir också utspridd och därav ses det inte som särskilt tidseffektivt att använda sig av icke-spelbara karaktärer för att besvara frågor som dyker upp under spelet. Den information som kan hittas med extern informationssökning anses oftast kunna vara kort, koncis och samlad. På grund av detta föredrar informanterna den yttre snarare än den inre typen av informationsintag när det kommer till *multiplayer*-spel online. Spelets icke-spelbara karaktärer kan dock också ses som ett positivt och informativt element för att skapa en grundförståelse för datorspelet.

Är det ett nytt spel som jag inte har spelat innan så kan man ju försöka med att använda sig av NPCer. De brukar ändå vara hyfsat förklarande nu för tiden. Det brukar komma en bra uppläringsperiod och då använder man ju och går igenom *tutorialen*. Så det gör man, men när det gäller djupare information så är det svårt att hitta i spelet.

Thomas

5.1.2 Analys: Informationsintag utanför och inom datorspel

Det är en avsevärd skillnad i hur informanternas informationsintag ser ut beroende på om det är ett *single*- eller *multiplayer*-spel. Det går ur det empiriska materialet att utläsa att olika speltyper har skilda informationspraktiker. *Singleplayer*-spelandet karaktäriseras av ett informationsundvikande medan *multiplayer*-spelande online överlag innehåller signifikanta inslag av externt informationsintag. Då det i *multiplayer*-spelandet ses som accepterat och norm att söka efter yttre information,



så blir kopplingen till praktikgemenskaper tydlig. *Multiplayer*-spel online ses som former av tävlingsinriktade arenor där nästan alla knep är tillåtna för att få så stora övertag som möjligt. Detta påverkar informationssökningen i den mån att den ska vara så riktad, tydlig, utförlig och tidseffektiv som möjligt. Den information som ges av spelet själv ses som ofokuserad och kryptisk och därmed ineffektiv. Därför väljs de yttre eller externa informationskällorna som anses uppfylla effektivitetskraven. Informanterna antar och upplever att andra spelare använder sig av yttre informationsintag och känner därför att det är rättvist att de själva också gör det. I komplexa datorspel upplevs dessutom inte sällan informationsöverbelastning som driver på spelarnas inre och yttre informationsintag. Att fatta beslut i vissa spel kan också skapa en stress hos spelare, som får dem att leta efter extern information. Denna informationssökning görs bland annat för att slippa fatta egna beslut som är svåra att ändra, eller inte kan ändras alls. Denna stress kan delvis tänkas förekomma till följd av den kollektiva förståelsen bakom vad det innebär att vara en kompetent datorspelare. Meningen bakom den yttre informationssökning som sker till onlinespelande kan sägas vara kollektivt förhandlad. Externt informationsintag är något som uppmuntras och som förväntas utföras för att vara en kapabel medlem i den spelgemenskap som individen deltar i.

Detta står i kontrast till hur informanterna känner för yttre informationssökning till *singleplayer*-spel där det delvis upplevs som fusk. Det uppfattas inte som helt genuint att till *singleplayer*-spel söka efter information online. Däremot är detta inte något som informanterna moraliserar hos andra utan endast hos sig själva. Det är särskilt intresseväckande att extern informationssökning ses som en förväntning i datorspel där spelare konkurrerar med andra spelare, medan samma informationssökning inför spel där datorn agerar motståndare ses som orättvist. Detta beror på att datorspelarna respekterar sina egna upplevelser och för att spelet ska vara roligt bör det spelas som skaparna har tänkt att det ska spelas. Det inre informationsintaget är en naturlig del av spelet och ses därför som självklar och oproblematiske. Yttre informationssökning till *singleplayer*-spel är något som oftast reserveras till när spelaren kör fast och inte kommer vidare. Informationsundvikande är något de flesta informanter ägnar sig åt i relation till *singleplayer*-spelande. Anledningen bakom detta beteende är att informanterna själva vill uppleva det som spelet har att erbjuda utan påverkan från extern information.

De gemenskaper som påverkar datorspelet behöver inte vara särskilt sammanslutna utan kan också vara lösa strukturer, som mer passivt påverkar hur individer ser på sig själva och sitt spelande. Detta ter sig vara i fallet i *singleplayer*-spelande där informanterna anammar denna typ av informationsundvikande. Informanternas synsätt visar på att en sorts kultur existerar som dikterar de normer som spelare förhåller sig till i sitt *singleplayer*-spelande. Denna kultur med dess värderingar är säkerligen socialt konstruerad och är ett gemensamt uttryck för på vilket sätt rättvist eller genuint spelande sker på. Särskilda praktiker är därmed förknippade med *singleplayer*-spelande. Det delade perspektivet kan ses som en indikator för att en form av praktikgemenskap kan existera. Däremot är det svårt att med säkerhet kalla detta för en praktikgemenskap då informanterna ser på informationsintaget som någonting individuellt. Medlemmarna ser inte denna informationsundvikande praktik som en gemenskap. Inte heller verkar det finnas någon form av gemensamt ansvar eller ömsesidigt engagemang. Informanterna ser i



denna instans till sin egen upplevelse av spelet och vill helst undvika spelgemenskapers påverkan på *singleplayer*-spelandet. Däremot kan det ju kring *singleplayer*-spel formas olika gemenskaper, men detta är förmodligen något som spelarna i så fall oftast söker sig till efter att de avslutat *singleplayer*-spelet.

5.2 Informationskällor, medietyper och informationssökningsprocess

Informationssökning inför datorspelande visar sig kunna ta olika former. Sökmotorer, chattar i och utanför spelet, *YouTube*-videor, webbplatser, som *subreddits* och wikis, böcker, samt även samtal med sociala kontakter är sådant som informanterna upplever att de använder flitigt. Vilken medietyp eller informationskälla som informanterna väljer att använda sig av beror på vad de uppfattar som mest passande för den typ av fråga de vill ha besvarad. Informanterna har också ofta favoritmedietyper som de försöker använda sig utav när det är möjligt. En del informanter har olika grundinställningar gentemot den information som tas in, vissa föredrar exempelvis text medan andra föredrar video. Vad det är för typ av spel har också en påverkan på var informanterna börjar leta någonstans. Som tidigare tagits upp är det ofta inom spelet som det till en början letas i, om det är ett *singleplayer*-spel. En del informanter beskriver att de först funderar över var deras frågeställning kan tänkas besvaras för att sedan ta sig dit och eventuellt formulera sökord, medan andra beskriver hur de nästan automatiskt dras till sökmotorer och börjar leta. Sociala källor väljs gärna om det verkar troligt att en kontakt kan bidra med kunskap:

Om jag tror att jag har någon i närheten som kan det, så kanske jag får fråga dem istället. Annars söker jag på *Google*.

Cornelia

Vidare uppskattar informanterna möjligheten till att ställa följdfrågor, vilket är något som sociala kontakter som informationskälla erbjuder. Informanterna anser att social informationssökning är en effektiv informationssökningsmetod, så till vida de känner att någon i sin närhet innehar kunskap om ämnet. Selma, som är medlem i en *Guild* (se Bilaga A - Ordlista) deltar i chattar både inom och utanför spelet. Dessa chattar, där generell kommunikation om spelet ofta flödar, kan användas för att ställa och få frågor besvarade. Det är ofta lätt att få svar genom chattarna i spelet eller genom guildens *Discord*-kanal. I dessa chattar använder spelarna varandra som informationskällor. Selma beskriver att hon aldrig skapat en guide eller dylikt men ändå fyller en bidragande roll som informationskälla i gemenskapen:

Jag har ju inga guider eller liknande men jag bidrar ju. Har jag kunskap så bidrar jag med den. Jag svarar på det kan jag svara på, men ofta så sitter inte jag på den största informationen, det finns så många som kan så mycket mer än mig.

Selma



Vidare berättar informanten att hon refererar vidare frågan till andra profiler i *guilden* om det är så att hon inte själv innehar kunskapen som hon anser krävs för att besvara frågan. Det som motiverar Selma till att göra detta är att hon känner att hon vill hjälpa till med att sprida kunskap och därmed gör sitt bästa för att ge goda svar. Flera informanter deltar i olika spelgemenskaper men de flesta använder sig inte av gemenskapens chattar på samma sätt som Selma. De använder gärna dessa chattar för sitt informationsintag men inte genom att ställa frågor, utan genom att söka i och gå igenom loggarna efter tidigare ställda frågor och svar.

Med det sagt beskriver informanterna hur de gärna hjälper andra med deras frågor, men det skulle vara om en vän kommer med en fråga till dem specifikt. Om kunskapen som efterfrågas i sådana situationer inte innehas, så händer det att information söks upp. Informationen delas sedan av den som blivit tillfrågad till den som ställde frågan.

5.2.1 Text och video

I letandet av extern information i form av text så är det framförallt wikis, guider och *subreddits* som informanterna särskilt letar sig till. Det som gör detta format omtyckt bland informanterna är att det är ett tidseffektivt sätt att ta in information på. Videor som informanterna oftast ser på *YouTube* anses även de ha sina fördelar.

Jag föredrar ju text ofta. Det är ju mycket som inte tar så lång tid, det kan ju vara om man har fastnat i sitt spel. Om man inte vet hur man ska gå vidare, det är ju sällan att man behöver en video för att förklara det. Utan det räcker med att "det är den här delen av kartan". Det behöver inte ta så lång tid då. Sen om det är något mer övergripande, komplext eller någon strategi eller något sånt, då kan det ju vara att föredra att ha video ibland. För att det blir lite lättare att förklara, för de kan visa samtidigt som de gör det. Exempelvis vad det är som är fördelaktigt med den strategin.

Elias

För mer övergripande information anses alltså videor vara en passande medietyp. Emma tänker i ungefär samma banor som Elias. Hon menar på att i de fall hon vill ha specifik information för att endast få sin fråga besvarad, så letar hon sig till text i form av fragment eller snuttar. Vill hon ha så mycket information som möjligt om ett ämne så föredrar hon att ta in den i form av video. Jonathan uttrycker att han framförallt dras till videor då han menar på att en bild säger mer än tusen ord. Däremot anser han också att videor ibland kan bli lite överväldigande och att information i textformat är mer hanterbart. Detta då det är lättare att med hjälp av webbläsarens verktyg söka efter nyckelord i texter. Cornelia anser att videor är passande för att få komplicerade ämnen förklarade, men föredrar egentligen text i övrigt. Att gå till video som strömmas live (exempelvis *Twitch*) för att finna specifik information och ställa frågor, är inget som informanterna uttrycker att de gör. Denna videotyp används dock som underhållningsform av några informanter.

Vid informationsintag genom text så använder sig gärna informanterna av wikis och forum. Denna typ av informationskällor prioriteras dels av informanterna när de ser dem i sökmotorers träfflistor, men det är också webbplatser som de gärna tar sig till



direkt. En informant beskriver ett exempel på hur hon kan använda sig av ett spelwiki.

Om man bara ska ha allmän information, om man ska köpa ny utrustning, då går man till wikit och så kollar man upp. Ja, vad finns det för möjligheter? Vad det finns i prisklass och lite sådana saker. Lite *research* innan, lite som när man shoppar själv liksom.

Selma

Det anses att wikis är bra på det vis att faktat står i fokus, vilket låter läsaren fokusera mer på sin egen snarare än någon annans upplevelse. Det spelwiki som är kopplat till MMORPG-spelet Selma spelar är en webbplats hon ofta återkommer till. Enligt henne finns allting hon behöver veta på wikit så hon tar sig inte till en sökmotor utan går direkt till wikit. Andra informanter uttrycker att de gärna använder sig av wikis för att det går snabbt att hitta relevant information om vad det letas efter. Ingen informant deltar emellertid i kunskapsproduktion på wikis utan använder dem endast som informationskällor.

Forum och *subreddits* kan likt wikis ofta vara relaterade till särskilda spel. Ett par informanter uttrycker att de ofta hamnar där när de försöker lösa problem de upptäcker i spelen. I spelandet av onlinespel kan forum också proaktivt användas i syftet att förbättra sitt spelande. Elias beskriver att han gärna letar upp gemenskaper på forum och *subreddits* när han har börjat spela ett komplext datorspel:

Oftast brukar jag försöka hitta ett community, det kan vara en *subreddit* eller det kan vara något forum eller något sånt. För oftast känns det som att man får en viss, ska man säga... Man kan göra sökningar och sånt på internet också, men det känns som att det i forum blir lite mer trovärdigt på något sätt.

Elias

Att komma i kontakt med andra spelares åsikter ses som en god metod för att skapa förståelse för det som spelaren undersöker. Forumen hittas oftast genom sökmotorer men några informanter berättar att de också blivit refererade till sådana från vänner eller bekanta. Vidare sprids länkar till webbplatser och forumposter inom chattar och detta leder till att de upptäcks och familjaritet gentemot wikis och forum skapas. Därmed kan en överlappning tydas inom spelgemenskaper där chattkanaler länkas samman med de webbplatser, *subreddits* och forum som används som informationskällor.

Även böcker fyller en roll i informanternas datorspelsrelaterade informationsintag. De allra flesta informanter använder dock inte böcker för att effektivisera spelandet. Detta då böcker av informanterna ses som en långsam medietyp. Böcker behöver oftast accepteras av ett förlag, tryckas och sedan publiceras. Informanter uttrycker att under tiden detta sker så kan mycket hända i ett spel. Nya upptäckter kan göras och speluppdateringar kan komma. När en artikel läses med målet att effektivisera datorspelet, så blir det väsentligt när den är publicerad eller när den senast blev redigerad. Informanterna anser därför överlag att böcker är mindre



passande för detta informationsintag och nog är mer passande för att ta in information om spelets värld eller historia. Några informanter hade sett och bläddrat i sådana typer av böcker vid besök i bokhandlar, men ingen verkade ha något större intresse av att läsa dem. Selma som ofta spelar datorspelet *Minecraft* berättar emellertid att en stor del av hennes yttre informationsintag till detta spel utgörs av tryckta böcker.

(...) det finns en serie, som då visar grunderna, hur man bygger och hur man samlar material. En annan bok har ju med *Redstone* att göra, och då handlar det om att kunna bygga kedjekopplingar så att vi kan tända och släcka lampor, öppna och stänga dörrar, göra fällor och lite allt möjligt. Och några andra (böcker) tar upp hur man bygger och säkrar upp och hur man använder olika material, kemi och såna här saker. Så jag tycker de är väldigt intressanta och roliga att läsa. Då får man lite ny inspiration och man vill testa det.

Selma

Till *Minecraft*, som är mer av ett världsomspännande fenomen än flera andra spel, så publiceras och trycks böcker som förklarar de olika system och material som finns inom datorspelet. Selma upplever dessa böcker som roliga att bläddra i och som något som väcker inspiration till skapandet i spelvärlden. Jonathan, som inte känner att han skulle vilja använda sig av böcker till sitt datorspel, menar likväl på att den tidpunkt en artikel eller forumpost är publicerad spelar mindre roll om det förklarar grunderna i ett spel. Att en artikels värde är kopplad till när den publicerats är istället någonting som är viktigare i ett *multiplayer*-spel online. Tryckta böcker kan alltså ses fungera som yttre informationskälla till datorspel, såtillvida informationen i den inte ses som allt för tidsbunden.

5.2.2 Analys: Informationskällor, medietyper och informationssökningsprocess

Informanterna redogör för ett brett informationsintag där flera olika medietyper och informationskällor används. De vuxna datorspelare som intervjuas visar på informationslitteracitet i den bemärkelse att de väljer informationskällor utifrån vad de anser mest troligt kan hjälpa dem hitta den information de är ute efter. Vidare ger informanterna genom sina utsagor exempel på alla former av informationssökning som återfinns i McKenzies modell.

Sociala kontakter i form av vänner och bekanta, och inom spelmekansrelaterade chattar används gärna. Dessa ses som fördelaktiga då följdfrågor kan ställas. Deltagandet här innebär både att ta del av andra människors kunskap såväl som att dela med sig av sin egen. I de fall då den information som efterfrågas inte innehas så sker det dels att informanterna refererar vidare till en annan informationskälla, men också att de söker upp och förmedlar informationen åt den som de besvarar. Detta är ett typexempel på *Obtaining information by proxy*. Exemplet visar på hur *Active seeking* lätt kan leda en individ att söka sig till en social informationskälla. Om denna källa inte innehar den kunskap som efterfrågas, så kan detta i sin tur leda till aktivt sökande hos den som blev tillfrågad. Till sist förmedlas denna information via proxy till den individ som först ställde frågan. Wikis, forum och *subreddits* är också



informationskällor som byggs av gemenskaper och den kunskap som finns att utvinna från dessa ses av informanterna som värdefull. Officiella externa källor verkar inte användas i samma utsträckning. De gemenskapsdrivna informationskällorna har således ett bättre rykte och ses som användbara. Frågan är varför så är fallet. Detta skulle kunna vara till följd av att dessa källor tydligare ger ett uttryck för de praktiker som i gemenskapen ses som värdefulla. Detta är förmodligen också en följd av att andra spelgemenskaper tillsammans gjort dessa till populära kognitiva auktoriteter, genom att sprida och tala om dem. Vänner och kontakter är förstås även de kognitiva auktoriteter som några informanter upplever att de i hög utsträckning använder sig av. Om de känner till att en vän besitter kunskap om ett datorspel så tillfrågas dessa gärna först.

Wikis, forum och *subreddits* hittas framförallt genom sökmotorer, men också genom sociala kontacters rekommendationer. Dessa gemenskapsdrivna informationskällor hittas alltså både via *Nondirected monitoring* och *Active seeking*. Efter att ha upptäckts är det inte ovanligt att spelarna senare minns dessa källor och återgår till dem för att besvara liknande frågor, för att utföra proaktivt informationsökande inför datorspelandet, eller för att rekommendera till andra. Spelgemenskapers chattar används för aktiv sökning socialt, men vissa informanter är med i spelgemenskapers chattar utan att egentligen kommunicera där. De kan använda dessa för aktivt sökande genom att läsa och söka i chatthistoriken. Dessa chattar är också informativa miljöer och bara genom att närvara där utförs en form av *Active scanning*. Gemensamma informationspraktiker genomsyrar hur information kring datorspelande tas in och delas. Informationssökningen är i sig på många sätt socialt kontextualiserad och källorna som väljs är ofta drivna av gemenskaper. Dessa källor ger uttryck för de praktiker som kollektivt förhandlats fram som korrekta.

Det handlar om personlig preferens i huruvida det är video eller text som informanterna söker sig till i första hand. Överlag verkar det emellertid som att video anses vara ett mer passande medium för att ta in översiktlig information om ett datorspel. Text ses som ett mer tidseffektivt medium för att ta in specifik information. När extern informationssökning till onlinespel sker så kan det vara viktigt att förhålla sig till när det som hittas publicerades, beroende på vad det är för typ av information det letas efter. Vad praktikgemenskapen för tillfället anser vara av värde kan alltså vara relevant för den som söker efter information för onlinespel. För grundläggande information till spelandet anses det dock inte vara lika viktigt. För denna typ av information kan böcker också fungera som informationskälla. Bland informanterna var detta emellertid ovanligt.

5.3 De externa källornas trovärdighet

Ett gemensamt tema som framkommer bland informanterna är att de inte använder sig av samma nivå av källkritik när de söker om sitt datorspelande, jämfört med vad de annars gör vid deras vardagliga sökningar. Konsekvenserna upplevs inte som lika stora om en datorspelsrelaterad källa hade varit felaktig, utan ses snarare som ett mindre störningsmoment. En informant lyfter fram varför hon inte anser det lika viktigt att vara källkritisk vid sökande till datorspel:

Alltså anledningen till varför jag skulle strunta i det mer är för att det är så



casual liksom, det är ingenting som påverkar någon annan än mig själv och min upplevelse om mitt spelande. Så jag tror om det skulle vara så att jag på något sätt skulle skriva ihop tips och sammanfatta grejer till någon annan och som kan påverka någon annan så hade jag nog tänkt annorlunda, men så länge det är bara jag, så tycker inte jag att det är så viktigt faktiskt

Emma

Vidare svarar Emma att om hon stötte på misinformation så hade hon inte interagerat med denna genom att uttrycka sitt missnöje, utan istället så hade hon tittat efter vad andra hade sagt om felaktigheten i kommentarerna. I varje fall anser sig informanterna betydligt mer källkritiska till vardagliga sökningar, då informanterna även anser skola och arbete höra till dessa. Därför anses konsekvenserna vara mer besvärliga om man stöter på felaktig information i vardagslivet i övrigt. Misinformation i den vardagliga sökningen kan även ha en större påverkan på ens liv, såsom bekvämligheter eller privatekonomi.

Ja, för om jag har fel där kanske det är någonting som kan ha större påverkan på mig själv... För det kan ju ha varit att jag har slösat pengar på recept och sånt exempelvis.

Jonathan

Processen av att tolka en källas trovärdighet skiljer sig åt bland informanterna. Exempelvis föredrar vissa informanter att gå till forum för att se vad andra spelare säger kring det som informanterna vill undersöka. Likväl kan populariteten av en webbplats, person (såsom någon som skapar innehåll på *YouTube*), eller gilla-markeringar göra att den ses som mer trovärdig än om den inte besatt samma popularitet. Thomas anser även att den som besitter mest popularitet inom en spelgemenskap anses trovärdig:

Antagligen finns det en kanal som anses av den generella massan som spelar, som en pålitlig eller en bra källa att kunna söka på. Om det finns vissa sidor som ofta används inom det här spelet... Då anser jag att de generellt är pålitliga. Om man tycker att man har sett personen i många sammanhang där den gör klipp om spelen, den är inblandad och den vet vad den pratar om, och har ändå ett ansikte utåt inom spelet... Sen får man ju kolla lite mer, men populariteten gör det trovärdigt tycker jag.

Thomas

Selma anser däremot inte att popularitet alltid innebär pålitlighet, utan fokuserar snarare på själva syftet med videon. Exempelvis hur väl skaparen beskriver informationen, huruvida denna använder sig av ett pedagogiskt tillvägagångssätt och inte är märkbart hungrig efter gilla-markeringar eller följare. Om detta uppfylls så får Selma en positiv inställning till videon. Hon poängterar alltså att hur många som sett en video, eller hur många som har kommenterat, inte spelar någon roll, utan det är innehållet som räknas.

Det är även informanter som uttrycker att de tycker om att söka upp information relaterat till sitt spelande på olika forumtrådar, då diskussionen kan ge en annan



slags insikt där man kan få se olika sidor av en diskussion. Av informanterna föredrar framförallt Elias att söka sig till spelgemenskaper på forum såsom *Reddit* och uttrycker att inlägg får trovärdighet beroende på popularitet och hur kommentarerna bemöter huvudartiklarna. Cornelia har ett liknande tillvägagångssätt när det kommer till att granska inlägg.

Där är det också lite ofta att jag brukar gå in på olika forumtrådar och så. De har typ relevanta titlar, men där är det oftast lättare, för där är det ju folk som spelar spelen, som ofta diskuterar med varandra. Det är vissa som är väldigt säkra på att de vet vad de snackar om, men de flesta är öppna för diskussion och är typ, de erkänner att de inte är helt säkra på den informationen.

Cornelia

En informationskälla (ex. I form av en *YouTube*-video eller hemsida med information) kan anses mer pålitlig om den ser välgjord ut eller om den uppvisas på ett visst sätt, det vill säga hur informationen presenteras. Flera av informanterna ger olika exempel på hur de kan föredra att en informationskälla ser ut eller hur de skulle värdera denna. Om informationskällan uppfyller de individuella kraven hos en person så kan källan anses lättare att förstå. Exempelvis nämner Thomas att om skaparen av en *YouTube*-video är bra på att presentera data relaterat till spelet så kan den få en nivå av pålitlighet. Cornelia lägger även vikt vid presentationen och kan välja en annan video över den hon först tittar på beroende på rösten och hur denna presenterar spelrelaterad data:

Och sen ser jag lite av alla videos och sen ja, det är nog mycket typ rösten och presentationen av information som ges ut. Jag väljer en viss video av någon annan istället för om informationen faktiskt låter bra.

Cornelia

De informanter som framförallt spelar onlinespel uttrycker också att deras förtroende för den personen som skapat en *YouTube*-video eller ett foruminlägg ökar ifall att den presterar väl inom spelet. Det är alltså både hur informationen är presenterad samt den spelprestation som videon på sätt och vis representerar som är av vikt. Huruvida författaren har presterat väl i ett spel kan i vissa fall bevisas i videon eller inlägget, men skaparna av dessa artiklar kan även vara kända profiler inom spelgemenskaper. Denna igenkänning kan vara en följd av att skaparna spelar datorspelet professionellt eller att de går att finna på ledartavlor relaterade till de spel de är aktiva inom.

5.3.1 Analys: De externa källornas trovärdighet

Vid en datorspeletsrelaterad informationssökning tillämpas inte samma mängd källkritik som det gör vid den vardagliga informationssökningen. Om en källa kopplat till datorspel hade haft misinformation eller dylikt så anses inte heller konsekvenserna vara lika allvarliga som när felaktig information stöts på i det övriga vardagliga informationsintaget. Vardaglig informationssökning relaterad till arbete, skola och ekonomi kan ha en större påverkan på en individs tillvaro och därmed anses källkritik då vara en viktigare komponent. Felaktig information om



datorspel anses snarare försämra spelarens upplevelse än att skapa besvärliga personliga konsekvenser. För att värdera en datorspelsrelaterad informationskälla används ofta kommentarer eller forumtrådar.

När kommentarer eller forumtrådar används så får sökaren olika slags information som sätter den artikel det talas om i ett annat perspektiv. Individen kan exempelvis få bekräftelse om att det som tas upp i huvudartikeln stämmer. Individen kan också få ytterligare information eller få reda på motsägelser. Detta sätt att granska information har ett starkt inslag av informationsintag som kan liknas med *Active scanning*. På så sätt kan denna form av socialt granskande av informationskällor ses som ett väldigt effektivt sätt att fylla den eventuella kunskapslucka som finns.

Likväl kan popularitet väga tyngre (såsom fler visningar eller välkända innehållsskapare) vid att välja källa. För andra spelar popularitet en mindre roll. Forum kan även användas flitigt för att se närmare på vad andra spelare har för åsikt relaterat till det som söks efter. Även detta kan användas som ett sätt att granska och värdera den information som man söker efter. Vad andra inom praktikgemenskapen ser som värdefullt är därmed av betydelse och något som vissa informanter aktivt letar efter. Vad det är som inom gemenskapen värderas högt tas således i åtanke vid granskning av de dokument som individen kommer i kontakt med, i relation till sitt datorspelande.

Slutligen kan presentationen av en informationskälla ge den mer trovärdighet än om den var presenterad på ett sämre sätt. Detta kan inkludera informationskällans utseende, ljud, eller hur pass förstäligt innehållet är. Detta kan förstås som en aspekt av kognitiva auktoriteter och ses genom vad informanterna anser skapa tillförlitlighet, nämligen presentation och popularitet. Varför dessa kriterier spelar roll kan vara då informationskällorna är belägna online och därför måste granskas på andra sätt än exempelvis traditionellt publicerade dokument. Då kognitiva auktoriteter kan vara i form av dokument såsom bilder eller videor så kan de genom att inge ett gott intryck hos individen därmed anses vara goda och trovärdiga informationskällor. Presentationen är alltså något som för informanterna påverkar tillförlitligheten hos dokument online. Hur väl en skapare av en artikel eller video har presterat inom ett datorspel påverkar också huruvida det den säger tas på allvar. Det är alltså popularitet, presentation och prestation som informanterna överlag upplever ger källor trovärdighet. Till teorin kan popularitet och presentation kopplas till tillförlitlighet hos kognitiva auktoriteter och prestation kan relateras till kompetens. I vissa situationer väger popularitet eller presentation tyngre, medan i andra så är prestationen viktigare. Ibland kan det vara expertkompetens som krävs för att göra en profil inom en spelgemenskap trovärdig. Detta beror lite på till vilken typ av spel en individ söker efter information. Bedömningen av dokument relaterade till datorspel är inte något som anses vara lika viktigt som i övrig vardaglig informationssökning, likväl är bedömning något som sker. Genom att se till popularitet, presentation och prestation sållar individerna bland den information de stöter på.



5.4 Datorspelare och *metagaming*

Metagaming är ett välkänt begrepp hos majoriteten av informanterna. De gav goda förklaringar om begreppet och hur detta kan förstås. Ett fåtal av informanterna uttrycker osäkerhet kring dess mening men kan ändå ge goda gissningar som står nära begreppets innebörd. Likväl kan informanterna se hur *metagaming* har en påverkan på spelandet. En informant hade emellertid inte stött på *metagaming* som begrepp. En annan informant hade en intressant syn på begreppets betydelse:

Jag skulle vilja säga att jag skulle vilja ta det som lite av ett slutet ekosystem av strategier som anses vara bra eller välbildade.

Elias

Begreppet *metagaming* kan relateras till både *single-* och *multiplayer*-spel. Underförstått tolkar informanterna dock *metagaming* som betydligt mer påtagligt i *multiplayer*-spel online. Denna association görs då många av informanterna ser sig själva som mer tävlingsinriktade när de spelar med och mot andra, snarare än när de spelar själva. Samma behov av att effektivisera sitt spelande finns inte vid *singleplayer*-spel utan där uttrycker informanterna snarare att de inte vill få spelets historia avslöjad. *Singleplayer*-spel skulle istället spelas i sin egen takt och att utforska dessa själv var något som lyftes fram av informanterna.

I de *singleplayer*-spel jag spelar så tenderar jag inte att söka efter så mycket information. Dels för de flesta *singleplayer*-spel jag spelar har varit ett vanligt spel, med en *story*... Då söker jag gärna inte information till dessa för jag tycker det förstör upplevelsen... Då har man inte samma behov av att vara effektiv liksom... Spelar du med andra eller mot andra så tycker inte jag att de spelen är lika roliga om jag inte är effektiv eller presterar så bra som jag kan.

Thomas

Metagaming verkar till hög grad påverka hur informanterna spelar vissa typer av datorspel och det kan också driva på informationssökning. Tre av informanterna uttrycker att *metagaming*s påverkan på deras informationssökning är påtagbar. Exempelvis att söka efter information kring hur man ska maximera sina styrkor upplevs särskilt ske i onlinespelande. Vidare uttrycker vissa hur spelet hade blivit svårare, och kanske till och med tråkigare om man inte sökte efter information för att förbättra sin prestation. Informationssökningen kan även agera som vägledning, särskilt om man vill ha den spelstil som anses bäst.

Det påverkar ju klart informationssökningen, om det är en spelstil som anses vara dålig, då kommer man inte söka information om den, då söker du efter en spelstil som du vet kommer att prestera bra. Om man söker information om den istället så behöver man inte lägga tid på att söka information om den här andra spelstilen, för att det inte är det du kommer vilja spela för att uppnå det du vill göra i spelet.

Thomas



Ett tema kan utläsas i att informationssökning har en betydande roll för deltagande i *metagames*. Av informanterna var det endast en som inte såg detta som en nödvändighet. Hen menar att information om trender och strategier tekniskt sett går att ta in genom iakttagelse och genom att introspektivt tyda det som sker i spelvärlden. Det som däremot framkommer bland informanternas svar är att informationssökningen, oavsett om det är en nödvändighet eller ej, underlättar spelandet, vilket av informanterna upplevs som önskvärt. *Metagames* kan påverka och uppmuntra informanternas externa informationsintag då information om vad som anses vara optimalt huvudsakligen finns på webben. Den information som det framförallt letas efter när det kommer till onlinespelande är enligt informanterna dold information, guider och *build*-guider. Strategier är också något som informanter beskriver att de söker upp. Thomas, som aktivt spelar *World of Warcraft* med sin *guild*, utför med jämna mellanrum *Raids* (se Bilaga A - Ordlista). Inför dessa speltillfällen har Thomas som vana att förbereda sig genom att läsa om spelstrategier specifika för det spelmoment som laget ska utföra. Att inte göra detta är något som han anser är oartigt gentemot de andra som han spelar med. Detta är något som han ser att det finns olika tankar kring, men han menar på att om man inte förbereder sig genom externt informationsintag så riskerar man att inte klara av spelmomentet. Därigenom så slösar man medspelarnas tid om man inte förbereder sig. Att inte hänga med i och följa ett *metagame* kan således ha negativa konsekvenser för gruppen och är därmed något som Thomas anser är oartigt.

Utnyttjandet av buggar och tredjepartsprogramvara är något som används frekvent bland informanterna, bland annat för att få fördelar inom spelet. Användandet av buggar är mindre vanliga, i fall de används är detta framförallt inom *singleplayer*-spel, då det inom *multiplayer*-spel kan anses vara fusk. Användandet av tredjepartsprogramvara var dock betydligt vanligare bland informanterna. Tredjepartsprogramvara är något som står på gränsen mellan att vara fusk och att vara en genväg i spelandet. En informant uttrycker att det är den större spelgemenskapens och spelutvecklarnas syn på dessa program som avgör huruvida de är fusk eller ej. I vissa fall har sådan mjukvara i början klassats som fusk för att senare accepterats som okej. Motivationen till att använda tredjepartsprogramvara kan exempelvis vara att utveckla sin karaktär, underlätta spelet samt för att få en bättre förståelse för spelet. Informanterna är alltså öppna för olika knep som kan nyttjas för att underlätta deras spelupplevelse, vare sig det är genom buggar eller genom tredjepartsprogramvara. En intressant upptäckt var att informanterna sällan aktivt sökt efter att nyttja sig av dessa, utan den informationen hade snarare utbytt från person till person. I vissa fall kan sociala kontakter tillfrågas:

Jag lärde mig från en pojkvän och hans bästa kompis. Jag var inte så duktig på de grejerna, utan jag sa: "Kan ni inte hjälpa mig göra det?", och så gjorde de det. Men jag förstår att det ju finns en hel vetenskap bakom det också. Och på den tiden så satt ju de och spelade otroligt mycket.

Selma

Som tidigare tagits upp i detta avsnitt så anses informationssökning ge övertag i spelandet. Detta då spelaren genom informationssökning kan ta del av strategier eller annan information som ger fördelar inom datorspelet. Informationssökning kan alltså ge sökaren resurser till att ta del av de normer som finns inom ett *metagame*.



De flesta informanterna anser att informationssökning ger ett påtagligt övertag i spelandet. Av de som inte höll med till samma grad anser de snarare att informationssökning kan fungera som ett sätt att hamna på samma nivå som andra spelare.

När jag tänker på övertag så tänker jag mest på onlinespel. Där känner jag inte att jag får övertag, där är det mer att komma upp på samma nivå som majoriteten. Jag är inte så superbra på sånt. Det är ofta som man ska betala eller använda väldigt mycket tid för att förstå och bli bra på spelen. Det är ofta en tävling på något sätt.

Cornelia

Den punkt där informanterna håller med varandra är framförallt att informationssökningen kan ses som en slags genväg av olika skäl, exempelvis att ta sig vidare om man fastnat i spelet, eller om man vill göra sin karaktär starkare.

5.4.1 *Achievements och trophies*

Att samla *achievements* eller *trophies* inom ett spel var en sällsynt förekomst bland informanterna. Av informanterna är det endast Cornelia och Jonathan som berättar att de brukar försöka samla dessa. Gemensamt för dem är att samlandet av *achievements* ger dem en chans att fortsätta utforska spel som de tycker om. Samlandet av *achievements* uppmuntrar informationssökning och beroende på svårighetsgraden av dessa så söker de på olika sätt. Exempelvis en *YouTube*-video för att hitta gömda saker, listor för att förklara händelseförlopp eller en bild som pekar ut hemliga skatter. Likväl kan kommentarsfält på hemsidor relaterat till *achievements* fungera som en komplettering för att bekräfta den informationen.

Det brukar ofta stå i *comments* då om man missar någonting för det brukar ju vara om det kanske är tio steg så kanske man följer de steg för sig själv, sen så märker man att det är något fel på ett av de stegen och då kollar man om *comments* sagt någonting om det steget och så kanske man fixar steget. (...) Ja, för jag tänker med den sidan så är det *like-minded folks* som också använder den och då kanske den hjälper mig på det sättet.

Jonathan

Jonathan visar på att det kan finnas element av att socialt granska huvudartikeln. Då även personerna i kommentarsfältet besitter ett större intresse för spelet så får de en viss nivå av trovärdighet, i det fall att huvudartikeln skulle ha ett fel i sig.

5.4.2 *Analys: Datorspelare och metagaming*

Metagaming kan sägas vara ett någorlunda bekant begrepp som en övervägande del av informanterna känner till. Även de informanter som inte hade hört talas om begreppet tidigare kunde känna igen dess betydelse när det blev beskrivet. Vidare anser alla informanter att *metagaming* har en påverkan på spelandet. Begreppet förknippas framförallt med *multiplayer*-spel och anses vara mest påtagligt i relation till sådana spel. Behovet av att effektivisera sitt spelande är mer märkbart i *multiplayer*-spelandet online och därför kan det finnas ett större intresse av att delta



i ett *metagame*. Denna tendens är inte lika framträdande i *singleplayer*-spel. Likväl driver *metagaming* på och uppmuntrar till informationssökning. På sätt och vis ses informationssökning inte som en nödvändighet för att delta i ett *metagame*. Detta då det går att inom spelet observera och tolka de intryck som tas in. Däremot ses den externa informationen till hög grad underlätta deltagandet. Dessutom går mycket av informationen relaterad till effektivisering av spelandet främst att hitta via externa informationskällor. Vidare finns det ytterligare en motivering till att finna information, nämligen att inte ses som oartig gentemot sina lagspelare. På så sätt kan en spelare se sig tvungen att delta i ett *metagame* då det annars kan få negativa konsekvenser för sin egen och spel-lagets prestation. Gemenskapen skapar alltså påtryckningar på spelaren att söka sig till externa informationskällor.

Olika kognitiva auktoriteter i form av bland annat profiler i gemenskaper, foruminlägg och *YouTube*-videor är något som datorspelare behöver ta ställning till för att lättare kunna delta i ett *metagame*. *Metagames* kan tydligt sammanlänkas med praktikgemenskaper då det är normerna som dikterar vilka spelstrategier och *builds* som primärt används i datorspelen. Foruminlägg, *YouTube*-videor, guider och *Discord*-kanaler kan ses sammanställa normer och fungerar som nav från vilka normerna sprids vidare. En informant beskrev *metagames* som en form av ekosystem. Det är en intressant tolkning ur ett informationspraktiskt perspektiv, då deltagare anpassar sig efter varandra och på så vis uppehåller ett *metagame* genom gemensamma praktiker. Man kan se de gemenskaper som kretsar kring datorspel som *små världar*. Den information som informanterna upplever spelar mest roll i onlinespelens små världar är den som handlar om effektivisering och att prestera väl inom spelet. Motivationen som ligger till grund ses här ses som självklar och det är denna som påverkar vilken information det är som är värdefull inom gemenskapen.

Användning av tredjepartsprogramvara förekommer hos informanterna och används exempelvis för att underlätta spelandet. Hos informanterna upplevs det att information om tredjepartsprogramvara oftast sker personer emellan, snarare än att den aktivt söks upp. Det handlar återigen om praktiker som sprids i sociala gemenskaper. Huruvida denna typ av programvara är accepterad är något som från fall till fall förhandlas fram av spelgemenskaperna över tid. Att samla *achievements* är däremot inte så vanligt bland informanterna. Dock sker samlandet av *achievements* till följd av viljan att utforska spelet mer. Samlandet av *achievements* tyder på en motivation bakom spelandet som på flera sätt kan vara lika stark som att klara av själva datorspelet. Denna motivation har bland annat att göra med identitet, att känna sig kapabel, eller att uttrycka och visa hur mycket man tycker om ett spel. Det är både ett individuellt mål men också något som visas upp för andra. Informationssökningen som sker i samband med *achievements* är bred och mångfacetterad. Socialt granskande av guider och artiklar ses som ett komplement till denna informationssökning.



6 Diskussion och slutsatser

I detta avsnitt av uppsatsen kommer resultatet av analysen att diskuteras. Detta sker genom en form av diskurs med tidigare forskning och genom att uppmärksamma det som uppenbarades i det empiriska materialet. Diskussionen kommer att ske utifrån de forskningsfrågor som har influerat studiens utformande. Den övergripande frågeställningen som studien ämnar besvara är följande:

- *Hur uppfattar vuxna datorspelare den roll informationsintaget har i relation till spelandet?*

För att mer specifikt kunna få insikt hur detta informationsintag ser ut formulerades fyra forskningsfrågor som gavs särskilt utrymme i presentationen av det empiriska materialet. Dessa frågor kommer nu att var och en besvaras.

6.1 *Singleplayer*-spelande, *multiplayer*-spelande och informationspraktiker

Denna del kommer att ägna uppmärksamhet till forskningsfrågan:

- *Hur skiljer sig informationspraktikerna mellan *singleplayer*-spelande och *multiplayer*-spelande?*

I analysen visas det att de två spelkategorierna har helt skilda informationspraktiker. *Singleplayer*-spelande karaktäriseras av ett flitigt användande av den information som finns tillgänglig inom spelet, samt ett informationsundvikande i förhållande till den information som finns tillgänglig utanför spelet. *Multiplayer*-spelandet online kännetecknas däremot av i princip motsatta praktiker. Den information som framkommer genom spelets egna system och genom icke-spelbara karaktärer upplevs ofta som ineffektiv. Denna typ information kan ändå användas för översiktligt och passivt informationsintag, men mycket av den mer kritiska informationen befinner sig utanför spelvärlden.

Undvikandet av extern information till datorspelande är inget som är nytt inom forskningen. Gumulak och Webber (2011) visar i sin intervjustudie på att den yttre informationssökningen kan upplevas som fusk av yngre datorspelare. Detta stämmer väl överens med det som i denna studie iakttagits gällande hur vuxna datorspelare resonerar kring sin upplevelse. Informationsundvikandet motiveras emellertid inte endast av synen på vad som är rättvist spelande, utan de vuxna datorspelarna ser även andra fördelar med att undvika yttre informationsintag. En av dessa är att det tillåter dem att uppleva ett datorspel som de spelar för första gången genom en direkt upplevelse. Spelarna vill alltså att datorspelandet i de fallen inte ska påverkas av tidigare kunskap eller erfarenhet. Vidare får de uppleva spelets narrativ utan risk för att få upplevelsen av det förstört. Liknande praktiker kan ses i hur de vuxna och yngre datorspelarna använder sig av system och icke-spelbara karaktärer inom datorspel för att kunna komma vidare. Gumulak och Webbers studie gör dock ingen distinktion mellan *single*- och *multiplayer*-spel på samma sätt som det görs i denna studie. Likväl kan det genom båda studier utläsas att datorspelare överlag vill



använda sig av sin egen kompetens för att klara av *singleplayer*-spel (Gumulak & Webber, 2011, s. 249). Båda studier kommer också fram till att extern information i form av paratext eller sociala informationskällor används reaktivt, när spelare fastnar och inte vet hur de ska komma vidare. Det framkommer ur denna studies empiriska material, att reaktivt sökande sker både till *singleplayer*-spelande och onlinespelande.

Till onlinespel sker det utöver den reaktiva informationssökningen ofta proaktiv informationssökning. Att aktivt söka information till *multiplayer*-spelande online framställs i det empiriska materialet som en accepterad praktik. Detta är något som av datorspelarna godkänns eftersom de flesta andra spelarna antas göra likadant. Gemenskapens påverkan på praktikerna är således påtaglig. I *singleplayer*-spelande förhåller sig spelaren till sin egen upplevelse och sin kulturella förståelse för vad som gör spelet rätt och riktigt. De vill ha en upplevelse som är så nära datorspelets *orthogame* som möjligt, det vill säga spelets kärna (Carter, Gibbs & Harrop, 2012, s. 14). Datorspelare vill spela *singleplayer*-spel på det vis de tror att de är tänkta att spelas. *Multiplayer*-spelande online spelas däremot efter gemenskapens regler och *metagaming* är betydligt mer påtagligt. Reglerna kan vara både mer eller mindre restriktiva, när det kommer till vilken typ av informationsintag som accepteras. Tredjepartsprogramvara kan ses utgöra en typ av informationsintag som i vissa fall kan accepteras och i vissa fall kan ses som fusk. Detta beror på vad gemenskapen i stort anser och förhandlar fram. I onlinespel finns det en form av underförstådd vilja i att prestera som genomsyrar informationspraktikerna. Att söka efter och effektivisera datorspelet är därav i sig inte problematiskt. Den underförstådda viljan att prestera kan ses vara ett exempel på *paragaming*, det vill säga en motiverande faktor som driver på en viss typ av spelande (Carter, Gibbs & Harrop, s. 14). Denna *paragaming*, har i onlinespelens fall av gemenskaperna förhandlats fram som de uppenbart korrekta sätten att vilja spela på.

Mer riktad forskning hade troligt varit förmånlig för att undersöka exakt hur *singleplayer*-spelare ser att normer influerar de praktiker som följs. Huruvida de känner att de tillhör en löst sammanhållen gemenskap eller ifall att deras praktiker framkommit på andra sätt, hade kunnat undersökas ytterligare.

Informationspraktiker är en lins genom vilket det är förmånligt att undersöka datorspelsgemenskaper. Genom detta perspektiv har det kunnat bekräftas att gemenskapens påverkan på hur vissa typer av informationsintag ser ut är tydlig. Gemenskapens påverkan är mer påtaglig i *multiplayer*-spelande, medan den i *singleplayer*-spelande är mer diffus. Frågan är ifall att den kultur som omger *singleplayer*-spelande ens kan ses som en gemenskap över huvud taget. För att någonting skall kallas en praktikgemenskap krävs det att vissa kriterier uppfylls. Dessa kriterier kan vara något begränsande när det kommer till att undersöka löst ihopsatta gemenskapers beteenden. Det är framförallt att individer i grupper konkret behöver känna ett gemensamt ansvar som gör det svårt att analysera *singleplayer*-spelet, då detta upplevs ske på egen hand. *Singleplayer*-spelets informationsundvikande tyder emellertid på ett delat perspektiv och detta kan ses som en indikerande faktor på att en större, löst sammansatt praktikgemenskap skulle kunna existera.



6.2 Datorspelares informationssökningsprocess

För denna del är forskningsfrågan som ämnas besvaras följande:

- *Hur ser datorspelares informationssökningsprocess ut?*

I analysdelen gav det empiriska materialet belägg för att flera typer av informationsintag sker relaterat till datorspelet. Informationssökningen sker genom flera olika format och på skiftande platser online. Sociala kontakter används även flitigt i form av antingen chattar online eller genom att fråga bekanta. Att ställa frågor till sociala kontakter ses som särskilt fördelaktigt då det både blir lätt att ställa följdfrågor och att sökaren får möjlighet att komma i kontakt med information som den annars inte hade sökt efter. De källor som oftast används och som anses vara värdefulla är wikis, forum och *subreddits*. Underförstått så ses de informationskällor som är skapta av en spelgemenskap som mer angelägna och lättförstådda än de som sökaren kan stöta på vid en extern informationssökning. Därför används de officiella externa informationskällorna inte lika flitigt. En datorspelares informationssökningsprocess kan på många sätt ses som en social aktivitet då denna oftast påverkas av de spelgemenskaper som hen är delaktig inom. Analysen visar att informationsintaget kan ses som flytande då information aktivt letas efter, upptäcks genom serendipitet och sprids mellan individer i sociala gemenskaper.

Den sociala informationssökningsprocess som blivit beskriven i det empiriska materialet kan liknas med det som beskrivs inom Martin och Steinkuehlers (2010) artikel. I denna undersöktes den betydelse chattfunktionerna inom datorspel kan ha för informationssökning. En datorspelare kan ställa en fråga till gemenskapen om en viss typ av information, som sedan blir besvarad. Beroende på hur frågan blir besvarad kan flera mönster uppenbara sig (Martin & Steinkuehler, 2010, s. 360). Flera av de fem begrepp (*Call and Response*, *Call and Avalanche*, *Call and Refer*, *Simultaneous*, *not sequential* och *Fluid*) som myntades av Martin och Steinkuehler kan tydas i det empiriska materialet. Särskilt tydligt är det bland spelarna som spelar *multiplayer*-spel då det är inom dessa spel som vikten av ett socialt deltagande betonas. Med anledning av betoningen på socialt deltagande vävs spelarnas informationspraktiker samman med spelgemenskapen. I det empiriska materialet syns detta framförallt genom att många spelare föredrar sociala webbplatser i form av wikis eller forum. Informationskällor skapade av andra spelare anses av informanterna ha ett gott rykte och föredras därför. Även deltagande inom chattar är utspritt, där vissa antingen väljer att aktivt delta medan andra befinner sig där utan att själv kommunicera. De mönster som beskrivs inom Martin och Steinkuehlers artikel ses även i informanternas beskrivning av informationsintag på forum och kan troligen fungera på liknande sätt som chattar i datorspel.

Sköld (2017, s. 1301-1304) lyfter i sin artikel hur kunskapsproduktion på ett wiki kan se ut och hur det på dessa wikis skapas egna informationspraktiker. I denna studie framkommer wikis som en populär informationskälla bland informanterna. Dock är det ingen som uttrycker att de är med och deltar aktivt i ett wikis kunskapsproduktion.



Den sociala informationssökningen är även ett faktum som kan ses bland unga datorspelare (Gumulak & Webber, 2011, s 249). Här framgår det att både släktingar och bekanta används flitigt som informationskällor, men att detta tillvägagångssätt inte alltid uttryckligen ses som ett sätt att söka information på. Så är inte fallet i denna uppsats empiriska material. Sociala kontakter förstås av informanterna som en typ av informationssökning och de har oftast en positiv inställning till att fråga personer i sin närhet, eller att söka sig till sociala webbplatser online. I den tidigare forskningen visas det även att yngre datorspelare gärna söker sig till forum som ett sätt att finna information på, vilket stämmer överens med hur de vuxna datorspelarna gör (Gumulak & Webber, 2011, s. 249).

Artikeln av Adams (2009, s. 689) visar även på att datorspelare snarare söker sig till andra informationskällor än de konventionella webbplatser som vanligtvis används för övrigt informationsintag. Istället används forum och menyerna inom spelet. Denna studie stämmer väl överens med det som framkommer i det empiriska materialet. Informanterna ger uttryck för en bred informationssökningsprocess där många olika slags källor används, både mer eller mindre sociala. Alltså kan de sägas besitta en bred och varierad informationslitteracitet. Framförallt är forum den mediatyp som används mycket. Adams (2009, s. 689) uttrycker att både foruminlägg och bloggposter anses ha mycket välformulerad information kring exempelvis spelguider eller *build*-guider. Här avviker sig det empiriska materialet då ingen informant ger uttryck för att använda bloggposter. En spekulation kan här vara att artikeln av Adams (2009) skrevs under en tid när bloggar var betydligt vanligare än vad de är idag, vilket kan vara varför de nu inte syns i denna studie. Bloggar kan tänkas ha ersatts av andra medietyper idag, som exempelvis *YouTube*-videor. Anledningen till varför datorspelare använder sig av forum är dock densamma idag som då. Att information på forum anses fördelaktig för spelaren är delvis då man får ta del av andra spelares perspektiv (Adams, 2009, s. 689). Detta syns tydligt i det empiriska materialet. Det ses som särskilt gynnsamt att få ta del av vad andra spelare skriver. Detta kan vara ett tecken på att datorspelsgemenskapen har en vägande roll vid utvecklandet av en datorspelares informationspraktiker.

6.3 Informationens trovärdighet

Här ska den följande forskningsfrågan ägnas fokus:

- *På vilka sätt bedömer datorspelare trovärdighet hos den information de tar in?*

Vid en vardaglig informationssökning så tillämpas ett källkritiskt förhållningssätt då konsekvenserna av misinformation kan komma att påverka en individs tillvaro. Samma mängd av källkritik appliceras inte vid en datorspelsrelaterad informationssökning då konsekvenserna av felaktig information inte upplevs som lika allvarliga. Felaktig information som är datorspelsrelaterad upplevs inte som skadlig utan snarare som någonting irriterande. Likväl när en datorspelsrelaterad informationskälla utvärderas så används ofta kommentarer eller forumtrådar där en diskussion förs över informationen i fråga. Alltså är behovet av social granskning av informationskällor stort bland informanterna. Popularitet, presentation och



prestation är de faktorer som informanterna uttrycker sig särskilt använda för att granska och bedöma trovärdigheten hos en källa.

Sköld (2017, s. 1301) nämner hur olika deltagarkulturer förekommer kring datorspel. Social granskning är exempelvis en vanlig företeelse och kan länkas samman med hur vanligt det är med gemenskaper kring datorspel. Med detta menas att datorspelare anser att informationskällor skapade av andra spelare ges en viss trovärdighet jämfört med externa informationskällor där detta inte är fallet. Att wikis, som är skapade av andra spelare, tas upp som en vanlig källa kan tolkas som ett belägg för denna slutsats. Forskning utförd av Adams (2009, s. 689) visar på att andra typer av informationspraktiker föredras framför användandet av formella källor. Forum eller chattar inom spelet är exempel på källor som används för att fylla kunskapsluckor. Alltså är det andra datorspelares perspektiv som värderas högt.

Överlag har inte den tidigare forskningen lagt särskilt mycket vikt vid hur datorspelare bedömer externa informationskällors trovärdighet. Att datorspelare hanterar och tolkar information är dock något som lyfts upp av exempelvis Gumulak och Webber (2011). Emellertid tar de inte upp vad det är för kriterier som krävs för att en datorspelare ger informationskällor trovärdighet. Däremot kan det i denna studie genom användning av det informationspraktiska perspektivet, samt begreppet kognitiv auktoritet, identifieras tre särskilt väsentliga faktorer. Först och främst är det en individs eller ett dokumentets popularitet som är betydelsefullt. Vidare är det av relevans hur denna information blir presenterad. Slutligen är det av vikt hur den individ som förmedlar informationen själv presterar i spelet. Dessa tre faktorer, som har en inverkan på vad som blir kognitiva auktoriteter inom datorspelsgemenskaper, är dock inte helt oproblematiska. Att någonting är väl presenterat eller populärt gör det inte till sanning. Dock är denna typ av bedömning säkerligen ingenting som är unikt för datorspel, utan sker troligtvis i alla typer av vardagligt informationsintag. Forskning som mer precist undersöker datorspelares källkritik hade inte desto mindre kunnat bidra med ytterligare kunskap.

6.4 *Metagames* effekt på informationsintag

Denna del har för avsikt att besvara forskningsfrågan:

- *Vilken påverkan har metagaming på informationsintaget?*

Metagaming kan inom onlinespel ses som någonting som är svårt att undvika. *Metagames* av olika slag representerar de olika praktiker som dominerar datorspel, i synnerhet onlinespel. Att delta i ett *metagame* kan tänkas vara en handling som alltid kräver någon form av informationsintag. *Metagaming* kräver åtminstone att spelaren observerar och tolkar de olika mönster den stöter på i datorspelsvärlden eller i sin interaktion med andra spelare. Extern informationssökning behöver alltså inte klassas som helt nödvändigt för att tävlingsinriktat konkurrera med de strategier som är mest framträdande inom *multiplayer*-spel. Däremot framkommer det i det empiriska materialet att den yttre informationssökningen underlättar deltagandet. *Metagaming* ses också som en drivande faktor bakom både reaktivt och proaktivt informationssökande. Sociala aspekter relaterade till *metagaming* får också



datorspelare att söka sig till externa informationskällor. I vissa spelmiljöer är det yttre informationsintaget så pass normaliserat att det kan ses som oartigt gentemot sitt lag att inte förbereda sig genom att studera dessa källor. Detta är något som Donaldson (2017, s. 436-437) tar upp och som även visade sig bland informanternas upplevelser.

Metagames som en drivande kraft med påverkan på informationsintaget är alltså tydligt framträdande. Den information som det externt letas efter är ofta guider, *build*-guider, dold information och strategier. Denna information hittas i forum, på wikis, i chattar, genom sociala kontakter, genom sökmotorer, på *YouTube*, samt genom tredjepartsprogramvaror. Detta är något som delvis stämmer överens med Adams (2009, s. 689) forskning, då han särskilt lyfter foruminlägg och bloggposter som användbara informationskällor för strategier och för *build*-guider. Det är särskilt andra datorspelares perspektiv som anses vara av värde (Adams, 2009, s. 689). Information som skapas och diskuteras inom gemenskapen är den som gärna inhämtas av spelarna i samband med *metagaming*. Detta är logiskt då det som anses vara goda praktiker inom spelet är något som gemenskapen på sätt och vis förhandlat fram. Informationen som tas in hittas sällan i formella källor, som förvisso är paratext, men som ofta representerar ett spelbeteende som kan liknas mer med *orthogaming*. *Paragaming*, i form av motivation som ligger till grund för att vilja samla *achievements* och troféer, driver också på informationssökning. Samlande av *achievements* är emellertid inte något som de flesta deltagarna inom denna mindre kvalitativa studie sysselsätter sig med. Likväl utgörs denna typ av informationsintag av sådant som guider, listor, *builds* och videor.

Både *metagaming* och *paragaming* hade inom informationsvetenskapen med fördel kunnat ägnas mer uppmärksamhet. Forskning som angriper koncepten ur mer specifika synvinklar hade troligt kunnat frambringa ny kunskap om dessa begrepps betydelse. Informationens betydelse och förstådda värde kan ses som sammanlänkade till begreppen *metagaming* och *paragaming* och därav ter det sig särskilt passande att behandla dem inom den informationsvetenskapliga disciplinen. Sådan forskning hade kunnat vara inriktad på hur tävlingsinriktade datorspelare på hög nivå (exempelvis inom en särskild E-sport) ser på *metagames* påverkan på informationsintaget. Likaså hade en studie som ämnar besvara mer specifikt hur *achievement*-jägares informationssökningsprocess ser ut kunnat bidra med ny kunskap. Detta är sådant som denna studie berör, men eftersom denna är mer översiktlig i precision så finns det utan tvekan mer att upptäcka.

6.5 Avslutande sammanfattning

Uppsatsen undersöker datorspelares informationsintag ur ett informationspraktiskt förhållningssätt. Syftet med denna uppsats är att skapa djupare förståelse för motivationen bakom informationssökningen, samt för informationssökningens händelseförlopp. Målet är även att se närmare på informationsintagets roll både inom datorspelen, samt det externa informationsintaget som bland annat sker i spelens tillhörande gemenskaper. Studien som utförs utarbetas efter en övergripande frågeställning som är formulerad på följande sätt:



- *Hur uppfattar vuxna datorspelare den roll informationsintaget har i relation till spelandet?*

Fyra forskningsfrågor som mer konkret används för att besvara den övergripande frågeställningen formuleras, dessa lyder enligt följande:

- *Hur skiljer sig informationspraktikerna mellan singleplayer-spelande och multiplayer-spelande?*
- *Hur ser datorspelares informationssökningsprocess ut?*
- *På vilka sätt bedömer datorspelare trovärdighet hos den information de tar in?*
- *Vilken påverkan har metagaming på informationsintaget?*

Inom den tidigare forskningen finns det en brist i undersökningen av informationspraktiker hos vuxna som spelar datorspel. Till följd av detta så görs en kvalitativ intervjustudie som ämnar skapa djupare förståelse för just vuxna datorspelares upplevda informationsintag. Det insamlade empiriska materialet analyserades utifrån fem teoretiska perspektiv, begrepp och modeller:

- *Informationspraktiker*
- *Praktikgemenskaper*
- *Kognitiva auktoriteter*
- *Små världar*
- *McKenzies Information Practice Model*

Dessa tillämpas på den insamlade datan och leder till att en djupare insikt formas för hur informationsintaget ser ut. De fyra valda forskningsfrågorna bearbetas särskilt i uppsatsens diskussionsdel. I uppsatsens resultat- analys- och diskussionsdel tydliggörs det att informationsintaget i relation till datorspelande är mångfacetterat och att den typ av spel som spelas har en påverkan på hur informationsintaget ser ut. Gemenskaper och praktiker identifieras och påverkan av dessa är tydlig. Gemenskaper kan i synnerhet ses ha en inverkan på onlinespelande genom normer som kan manifesteras i form av *metagaming*, *paragaming* och vilka *kognitiva auktoriteter* det är som datorspelarna förlitar sig på. *Metagames* påverkan på informationsintaget upplevs av informanterna som påtaglig. I framförallt *multiplayer*-spel online upplevs *metagaming* och extern informationssökning som accepterat och ofrånkomligt. *Singleplayer*-spelande kännetecknas däremot av andra praktiker där informationsundvikande är en särskilt förekommande beståndsdel.

Datorspelares informationssökningsprocess framkommer i studien som nyanserad. Information hittas både aktivt och passivt och information letas efter både reaktivt och proaktivt. Vid bedömningen av informationskällors trovärdighet så antas inte ett källkritiskt förhållningssätt i samma bemärkelse som vid värderingen av källor i övrigt vardagligt informationsintag. Popularitet, presentation och prestation är dock de kriterier som särskilt används för att granska trovärdigheten hos paratext.

Genom denna uppsats framkommer det några luckor inom den informationsvetenskapliga forskningen. Studien har kunnat fylla några av dessa, emellertid har studien varit förhållandevis bred i sitt omfång. De upptäckter som



sker väcker också ytterligare frågor som kräver mer riktade undersökningar för att besvaras. Studier som mer djupt undersöker hur datorspelare bedömer trovärdighet hos paratext, hur spelare på hög nivå anser att *metagaming* påverkar informationsintag, samt huruvida praktikerna som observeras i *singleplayer*-spelade kan vara ihopbundna av gemenskaper, är sådant som på sikt hade kunnat bidra med mer kunskap.



Källförteckning

Opublicerat material

Cornelia, 12 april 2023. *Intervju*. Tidsåtgång: ca 45 minuter

Elias, 16 april 2023. *Intervju*. Tidsåtgång: ca 57 minuter.

Emma, 13 april 2023 *Intervju*. Tidsåtgång: ca 68 minuter.

Jonathan, 11 april 2023 *Intervju*. Tidsåtgång: ca 59 minuter

Selma, 14 april, 2023 *Intervju*. Tidsåtgång: ca 62 minuter.

Thomas, 15 april 2023 *Intervju*. Tidsåtgång: ca 64 minuter.

Publicerat material

Adams, S.S. (2009). What Games Have to Offer: Information Behavior and Meaning-Making in Virtual Play Spaces. *Library Trends*, 57(4), 676-693.

Ahlryd, S. (2019). *På gränsen till en ny värld : studenters informationspraktiker på väg mot arbetslivet* (Doktorsavhandling, Högskolan i Borås). Hämtad från <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:lnu:diva-93145>

Ahrne, G. & Svensson, P. (2015). *Handbok i kvalitativa metoder*. Stockholm: Liber.

Carter, M., Gibbs, M., & Harrop, M. (2012). Metagames, paragames and orthogames. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, 11–17. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282346>

Dalen, M. (2015). *Intervju som metod*. Malmö: Gleerups Utbildning AB.

Davies, E. (2005). Communities of Practice. I K. E. Fisher, S. Erdelez & L. McKechnie (red.), *Theories of information behavior* (s. 104-107). Information Today.

Donaldson, S. (2017). Mechanics and Metagame: Exploring Binary Expertise in League of Legends. *Games and Culture*, 12(5), 426–444. <https://doi.org/10.1177/1555412015590063>

Eriksson-Zetterquist, U. & Ahrne, G. (2015). Intervjuer. I G. Ahrne & P. Svensson (red.), *Handbok i kvalitativa metoder* (s. 34-54). Stockholm: Liber.

Guegan, J., Moliner, P. & Buisine, S. (2015). Why are online games so self-involving: A social identity analysis of massively multiplayer online



role-playing games. *European Journal of Social Psychology*, 45(3), 349–355.
<https://doi.org/10.1002/ejsp.2103>

Gumulak, S. & Webber, S. (2011). Playing video games: learning and information literacy. *Aslib Proceedings*, 63(2), 241-255.

Haider J. & Sundin, O. (2019). *Invisible search and online search engines: the ubiquity of search in everyday life*. Abingdon, Oxon: Routledge.

ISFE (2021). *Key facts from 2021 Europe video games sector*. Hämtad 23 mars 2023 från
<https://www.isfe.eu/data-key-facts/key-facts-from-2021-europe-video-games-sector/>

Martin, C. & Steinkuehler, C. (2010), Collective information literacy in massively multiplayer online games. *E-Learning and Digital Media*, 7(4), 355-365.

McKenzie, P. (2003). A model of information practices in accounts of everyday-life information seeking. *Journal of Documentation*, 59(1), 19–40.
<https://doi.org/10.1108/00220410310457993>

Newman, J. (2013). *Videogames*. Taylor & Francis Group, Oxon: Routledge.

Pilerot, O. & Limberg, L. (2011). Information sharing as a means to reach collective understanding: A study of design scholars' information practices. *Journal of Documentation*, 67(2), s. 312-333

Rieh, S. Y. (2005), Cognitive Authority. I K. E. Fisher, S. Erdelez & L. McKechnie (red.), *Theories of information behavior* (s. 83-87). Information Today.

Rivano Eckerdal, J. & Sundin, O. (2014). Inledning: Från informationskompetens till medie- och informationskunnighet. I J. Rivano Eckerdal. & O. Sundin (red.), *Medie och informationskunnighet i en biblioteks och informationsvetenskaplig belysning*. Stockholm: Svensk biblioteks förening.

Savolainen. (2008). *Everyday information practices : a social phenomenological perspective*. Scarecrow Press.

Savolainen, R. (2010). Everyday Life Information Seeking. I J. D. McDonald (red.), & Levine-Clark, M (red.), *Encyclopedia of Library and Information Sciences* (s. 1780-1790). Boca Raton: Taylor & Francis.

Sköld, O. (2017). Getting-to-Know: Inquiries, Sources, Methods, and the Production of Knowledge on a Videogame Wiki. *Journal of Documentation*. 73(6), 1299-1321.

Svensson, P. (2015) Teorins roll i kvalitativ forskning. I G. Ahrne & P. Svensson (red.), *Handbok i kvalitativa metoder* (s. 208-219). Stockholm: Liber.



Wilson. (1983). *Second-hand knowledge : an inquiry into cognitive authority*.
Westport, Conn.: Greenwood P..



Bilagor

Bilaga A - Ordlista

Achievements/trophies - Troféer eller ikoner spelare får genom att klara mål inom datorspelet. Dessa existerar åtskilt från spelvärlden och är skapade av spelutvecklarna.

Buggar - Ej avsiktliga defekter i mjukvaror. Inom datorspel kan de ha negativ påverkan på spelupplevelsen. De kan även nyttjas för att få fördelar inom datorspelet.

Buils - Hur spelkaraktärer väljs att byggas upp. Information om hur dessa kan göras på optimala sätt kan bland annat behandlas i guider.

Discord - En social plattform som kan användas för chattar och digitala röstsamtal. *Discord* ger även användare möjligheter att skapa kanaler där en stor mängd deltagare tillsammans kan kommunicera.

Dold information - Information som inte uttryckligen ges inom datorspelet, men som likväl har en påverkan på spelandet. Dold information behöver hittas genom externa informationskällor, eller genom experimentering i spelvärlden. Kännedom om dold information kan underlätta datorspelet.

E-sport - Organiserat tävlande i datorspel.

First Person Shooter (FPS) - En datorspelegenre där man i ett förstapersonsperspektiv använder sig av skjutvapen.

Guild - En organiserad grupp spelare som spelar tillsammans online. *Guilds* är ofta kopplade till specifika spel. Inom MMORPG-spel finns det ofta interna system för att hantera *Guilds*.

Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) - En typ av rollspel som spelas online med en stor mängd andra datorspelare. Stora mängder sociala interaktioner kan ske inom MMORPG-spel.

Metagaming - Ett begrepp med flera betydelser. *Metagaming* kan förstås som de praktiker som är accepterade inom en spelgemenskap, till följd av att de anses vara optimala.

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) - En strategispelgenre där två lag möter varandra.

Multiplayer-spel - Ett datorspel där man spelar tillsammans med, eller mot andra spelare.

Nintendo Switch - Nintendos spelkonsol som lanserades 2017.



Non-player character (NPC) - En karaktär i ett datorspel som inte kontrolleras av en människa. NPC:er är skapade av spelutvecklarna.

Onlinespel - Datorspel eller delar av datorspel som endast spelas online.

Orthogaming - Datorspelet i sin grundform. *Orthogaming* kan förstås som datorspel när de spelas på de sätt som dess utvecklare ursprungligen tänkt att de ska spelas på.

Paragaming - De mål som motiverar en spelare till att spela på ett visst sätt. Olika typer av motivation kan uppstå hos spelaren och behöver inte nödvändigtvis vara likadan som den motivation som spelutvecklaren föreställt sig. Att samla *achievements* är ett exempel på *paragaming*.

Raids - En typ av speluppdrag inom MMORPG-spel där flera spelare samlas och försöker avklara ett spelmoment. *Raids* kan exempelvis gå ut på att besegra en svår datorstyrd fiende.

Reddit - En webbplats som fungerar främst som ett diskussionsforum där användare kan läsa och dela med sig av olika typer av information.

Redstone - Ett element som används i spelet *Minecraft* för att skapa mekaniska kreationer, exempelvis automatiskt öppnande och stängande dörrar.

Simulationsspel - En datorspelsgenre där den riktiga världen, eller fiktiva världar simuleras.

Singleplayer-spel - Ett datorspel där man spelar ensam.

Spelguider - Guider om särskilda spel som detaljerat förklarar spelets uppbyggnad men även strategier.

Subreddit - Användarskapade sektioner inom *Reddit* som fungerar som diskussionsforum, ofta kopplade till ett specifikt ämne.

Tredjepartsprogramvara - En mjukvara som existerar inom eller parallellt med ett program. Tredjepartsprogramvara kan ge programmet utökad funktionalitet. I datorspel kan tredjepartsprogramvara exempelvis ändra på spelets gränssnitt, eller presentera särskild information om spelet.

Tutorial - En grundläggande genomgång av spelets mekaniker. *Tutorials* kan exempelvis förklara hur man rör sig, slår eller använder menyer.

Twitch - En webbtjänst där individer kan titta på liveströmmar av datorspelande och själva strömma ut sitt spelande.

Wikis - Webbplatser ofta kopplade till särskilda ämnen där flera användare kan redigera artiklar.



Bilaga B - Intervjuguide

- Presentation
 - Välkommen till denna intervju som kommer att handla om hur du söker information i relation till ditt datorspelande
 - Vi kommer att gå in på sådant som
 - Motivationen bakom informationssökningen
 - Informationssökningsprocessen
 - Vad för typ av information du letar efter
 - Forskningsetik
 - Du får självklart avbryta intervjun om det känns nödvändigt, oavsett anledning.
 - Likaså får du när som helst lov att avbryta din medverkan i studien helt och hållet.
 - Intervjun kommer att spelas in
 - Dina svar kommer att användas i vår kandidatuppsats, men svaren kommer inte att kopplas till dig personligen
 - Du kommer att vara anonym i uppsatsen, vi kommer använda fiktiva namn eller dylikt
 - Vi kommer att lagra ljudfiler och transkriberingar på ett säkert sätt (de kommer att vara krypterade)
 - När uppsatsen är färdig kommer den att laddas upp på Diva (diva-portal.org) där du kan läsa den
 - Samtycker du till detta och har du några frågor om detta?
 - Upplägg
 - Detta är en semistrukturerad intervju. Vi kommer att börja med lite övergripande frågor - men kan också ställa eventuella följdfrågor.
 - Kommer ha en planerad längd på 40-60 minuter
 - Är du redo att påbörja intervjun?

Frågor

- **Isbrytare**
 1. Kan du berätta din ålder för oss och hur länge du har spelat datorspel?
 2. Kan du berätta för oss vilka typer av datorspel som du spelar?



3. Vill du berätta för oss varför du spelar dessa spel, vad gör dem roliga eller intressanta för dig?
 - a. Lyssna efter vad som motiverar
- **Intervjufrågor**
1. Hur går du tillväga när du vill söka efter information i ditt vardagsliv (alltså inte sökning inför datorspelande)
 - a. Försök att gräva djupare i själva händelseförloppet - när kunskapsgap uppstår etc.
 - b. Böcker, sökmotorer, sociala kontakter?
2. Hur går du tillväga när du söker efter information inför ditt datorspelande?
 - a. Skiljer det sig från den vardagliga sökningen och händelseförloppet?
 - b. Används böcker, sökmotorer, sociala kontakter?
 - c. Har du använt spelens chattfunktioner som sökverktyg?
 - d. Hur används spelens system - npc:er, spelets menyer etc?
3. Hur värderar du sökresultaten? Vad gör informationen värdefull?
 - a. Hur värderar du källornas trovärdighet?
 - b. Tänker du källkritiskt till den information du tar till dig för spelet?
 - c. När känner du att du inte kan lita på ett svar?
 - d. Har du stött på felaktig information eller misinformation om ett spel online?
 - i. Hur hanterade du det?
4. Vad för sorts information letar du efter? Ex. Guider för spelet? strategier? *Builds*?
 - a. Dold information? (*drop-rates*)
 - b. Vilka av dessa typer letar du oftast efter?
5. Känner du att du ofta söker efter information i relation till ditt spelande?
 - a. Hur ofta?
6. På vilket sätt balanserar du viljan i att utforska ett spel på egen hand gentemot utvecklandet, effektiviseringen eller förbättrandet av ditt spelande?
 - a. Söker du aktivt information eller sker det framförallt när du stöter på hinder?
 - b. Skiljer det sig beroende på vilken sorts spel du spelar?
7. Kan du beskriva ett tillfälle då du var tvungen att söka information för att du skulle kunna fortsätta i ett spel?
 - a. Hur gick du tillväga för att hitta denna information?
8. Har du hört talas om begreppet *metagaming*? Hur tolkar du begreppet?
 - a. (Vi förstår det som) Extern informations påverkan på spelstrategier - Vanligaste praktiker som spelarna är överens om
 - b. Hur tror du att *metagaming* påverkar din informationssökning?
 - c. Känner du att informationssökning blir en nödvändighet för att kunna delta i *metagamet*?



- d. Tycker du att tillgängligheten av information och resurser online har förändrat sättet du närmar dig spelandet?
 - i. På vilka sätt?
9. Har du någonsin använt "*metagaming*-strategier", som att exempelvis utnyttja buggar eller använda tredjepartsprogramvara, för att få fördelar i ett spel?
 - a. Hur lärde du dig om dessa strategier?
10. Bryr du dig om *achievements* eller *trophies* när du spelar?
 - a. Hur ser din informationsökning ut i din strävan efter att få *achievements/trophies*?
11. Finns det tillfälle när du inte vill söka efter information inför ditt datorspelande?
 - a. Beskriv varför
 - b. Hade du föredragit spel där du slapp söka efter information? Är detta en möjlighet?
12. Tror du att informationsökning ger dig ett övertag i spelet?
 - a. Känns det som en genväg eller fusk?
 - b. Vad kan man gå miste om när man söker efter information till spelet?
13. Vad tror du är de vanligaste anledningarna till att spelare söker efter information om spel online?
 - a. Är det för att hitta lösningar på problem, för att införskaffa sig fördelar eller för att bättre kunna förstå spelets historia eller värld?
14. Föredrar du video eller text? Hur tänker du kring de olika sätten man kan ta in information, wikis, text, *YouTube*, *Twitch*, etc.
 - a. Har du några favoritkällor, som *subreddits*, *YouTube*-kanaler eller *Twitch*-kanaler?
 - i. Vad värderar du mest med dessa källor?
 - b. Vilka källor föredrar du till vad?
15. Hur brukar du gå tillväga för att lära dig ett nytt spel? Söker du information online, kollar *YouTube* videos, läser du olika guider, eller testar du dig hellre fram?
16. Hur hanterar du den informationsöverbelastning som kan uppstå när du spelar ett komplext datorspel med flera system och mekaniker?
 - a. Har du några strategier för att organisera eller prioritera information?
17. Har du någonsin deltagit i en spelgemenskap? Har du bidragit, exempelvis genom att skapa en guide eller aktivt delta i (exempelvis) en *Discord*-kanal?
 - a. Vad motiverade dig att göra det?
18. Har du någonsin använt information som du lärt dig från ett spel i en annan kontext (i ett annat spel eller i ditt vardagsliv)?
 - a. På vilket sätt skulle du beskriva att du använder denna informationen på?

● **Avslutning**

1. Tack för att du deltog!



2. Har du några frågor så är det bara att höra av sig till oss



Bilaga C - Informationsbrev

Hej!

Vi är två studenter från Linnéuniversitetet som läser vårt tredje år av programmet Biblioteks- och informationsvetenskap och som ska påbörja vår kandidatuppsats.

Syftet med vår kandidatuppsats är att undersöka hur vuxna spelare av komplexa datorspel ser på sin informationssökning. Framförallt vill vi se närmare på vad det är som motiverar eller driver individer till att söka efter information, vilka slags informationskällor som används samt på vilka sätt informationssökningen kan komma att påverka datorspelsupplevelsen.

Vi hör av oss till dig för att fråga om du vill ställa upp på en 40-60 minuters lång intervju som kommer att spelas in för att sedan användas som empiriskt material till vårt arbete. Du får närsomhelst avbryta intervjun eller din medverkan och du och de svar som ges kommer att vara anonymiserade. Slutligen kommer denna kandidatuppsats att läggas ut på portalen Diva (<https://www.diva-portal.org>) där den görs läsbar för andra utanför vårt lärosäte.

Hör gärna av dig till oss om du är villig att ställa upp på intervjun och bestämma en tid. Om du väljer att delta kommer vi att skicka ett dokument med några frågor till dig som du kan fundera över till intervjun.

Stort tack på förhand!

Med vänlig hälsning,
Beatrix Dahlman och Sebastian Bengtsson.

Kontaktinformation:

Beatrix Dahlman: bd222dv@student.lnu.se

Sebastian Bengtsson: sb224cu@student.lnu.se

Hanna Carlsson (handledare): hanna.carlsson@lnu.se



Bilaga D - Frågor som informanterna fick i förväg

Frågor som du gärna kan fundera över fram till intervjun

- Vilka typer av datorspel spelar du?
- Varför spelar du dessa spel, vad gör dem roliga för dig?
- Hur går du tillväga när du vill söka efter information i ditt vardagsliv (alltså inte sökning inför datorspel)
- Hur går du tillväga när du söker efter information inför ditt datorspel?
- Hur värderar du sökresultaten? Vad gör informationen värdefull?
- Vad för sorts information letar du efter? Ex. Guider för spelet? Strategier? *Builds*?
- Känner du att du ofta söker efter information i relation till ditt spel? Hur ofta?
- På vilket sätt balanserar du viljan i att utforska ett spel på egen hand gentemot utvecklandet, effektiviseringen eller förbättrandet av ditt spel?
- Har du varit med om ett tillfälle (eller flera) då du var tvungen att söka information för att du skulle kunna fortsätta i ett spel?
- Har du hört talas om begreppet *metagaming*? Hur tolkar du begreppet?
- Har du någonsin använt "*metagaming*-strategier", som att exempelvis utnyttja buggar eller använda tredjepartsprogramvara, för att få fördelar i ett spel?
- Bryr du dig om *achievements* eller *trophies* när du spelar? Om ja, hur ser informationssökningen ut i din strävan efter att samla *achievements/trophies*?
- Finns det tillfällen när du inte vill söka efter information inför ditt datorspel?
- Tror du att informationssökning ger dig ett övertag i spelet?
- Vad tror du är de vanligaste anledningarna till att spelare söker efter information om spel online?
- Föredrar du video eller text? Hur tänker du kring de olika sätten man kan ta in information, wikis, text, *YouTube*, *Twitch*, etc.
- Hur brukar du gå tillväga för att lära dig ett nytt spel? Söker du information online, kollar *YouTube*-videos, läser du olika guider, eller testar du dig hellre fram?
- Hur hanterar du den informationsöverbelastning som kan uppstå när du spelar ett komplext datorspel med flera system och mekaniker?
- Har du någonsin deltagit till en spelgemenskap? Har du bidragit, exempelvis genom att skapa en guide eller aktivt delta i (exempelvis) *Discord*-kanal?
- Har du någonsin använt information som du lärt dig från ett spel i en annan kontext (i ett annat spel eller i ditt vardagsliv)?

Tack på förhand, vi ses till intervjun!

Med vänlig hälsning

Beatrix Dahlman & Sebastian Bengtsson