

Henrik Vilén

Spel på användarnas villkor

Datorspelet Counter-strike och dess omringande modifieringskultur

För en komplett förteckning över bokutgivningen vid
Medie- och kommunikationsvetenskap, Lunds universitet,
se slutet av boken

© Henrik Wilén 2015

Sättning & Grafisk design
Stefan Andersson, Media-Tryck

ISBN 978-91-7267-381-6

Tryck

Media-Tryck, Lund University, Lund Sweden 2015



Förord

Det här är en rapport i serien Förtjänstfulla examensarbeten i medie- och kommunikationsvetenskap (FEA). Rapportseriens syfte är att uppmärksamma och belöna uppsatser av särskilt hög kvalitet. De arbeten som publiceras fyller också en viktig pedagogisk funktion då de visar hur man framgångsrikt genomför ett självständigt examensarbete, vilket kan fungera som inspiration för andra studenter. Tanken är därtill att på detta sätt göra dessa intressanta och väl genomförda studier tillgängliga för en större publik

Henrik Viléns arbete om hur användarna av datorspelet Counter-strike skapar gemenskaper som bidrar till att utveckla såväl spelet som förhållandet mellan producent och konsument, är en sådan uppsats.

Innehållsförteckning

Förord	3
Bakgrund	7
Tidigare forskning	8
Mål, syfte och frågeställningar	9
Studiens genomförande	10
Att förstå videospel	10
Metodologiska val	11
Förförståelsens fördelar och nackdelar	12
Empiri och urval	12
Perspektiv på deltagarkultur	15
En konvergerande diskurs	17
När användarna tar kulturen i sina egna händer	19
Modifieringen – den approprierade texten	19
Att spela Counter-strike – en övning i ständig appropriation	23
Appropriering via socialt engagemang	24
Appropriering via ej tillåtna praktiker	26
Demokratirelaterade frågor i konvergenskulturens kölvatten	35
Referenser	41
Tryckta källor	41
Otryckta källor	42

Bakgrund

Videospelens plats i gemene mans medvetande har gjort en intensiv resa sedan dess start på 1980-talet. Utvecklandet av spel gick från att vara unga hobbyisters spelplats till en miljardindustri på bara 20 år, för att sedan från 2000-talet och framåt vara en arena där små utvecklare och stora mediekonglomerat lever i symbios på den allt mer onlinedrivna marknaden. Onlinetjänster som *Steam*, *Playstation Network* och *Xbox Live Arcade* fick sina genombrott under mitten på 2000-talet, och samtliga har sedan starten explicit satsat på att ge små utvecklare utrymme att sälja och marknadsföra sina spel. Denna utveckling har under 2010-talet fortsatt med videospelsutveckling till mobiltelefoner via tjänster som *Apple Store* och *Google Play*. Under denna tid har spel gått från att vara ett nischat intresse till att vara ett medieformat som delar plats i människors hem på lika villkor som filmer och television.

Denna uppsats gör nedslag i detta teknologiska och mediebaseade skifte som skedde i början av 2000-talet. Videospel gick från att primärt vara fysiska produkter till att vara en konsumtionsvara som endast existerar i människors datorer eller spelkonsoler i form av kod. Denna uppsats kommer inte gå in i detalj på de tekniska aspekterna av detta, men det viktiga i detta skifte, och det som är av högsta relevans för denna uppsats syfte, är att kod är förändringsbar, modifierbar på ett sätt som fysiska varor inte är. Det som detta skifte förde med sig var inte bara nya konsumtionsmönster utan även nya produktionsmönster, där användare och fans av produkterna fick, och skapade sig själva, möjlighet att göra tillägg och modifieringar till sina favoritvideospel.

Denna utveckling skedde samtidigt, och tack vare, internets intåg som en självklar del av människors liv. Genom internet började vi interagera medierat mer än vi någonsin gjort tidigare. Förutom att fungera som en arena där vi kunde utveckla våra redan existerande sociala band blev även internet en plats där likasinnade kunde hitta varandra och diskutera sina intressen. Diskussionsforum och mötesplatser centrerade kring specifik populärkultur gjorde konsumerandet till mer än individuella praktiker: det blev nätverksangelägenheter där populärkulturen allt mer tog en aktiv plats i identitetsskapandet hos människor. Från 2000 och framåt har sidor som *Youtube*, *Facebook* och *Wikipedia* gått från att vara idéer hos en eller ett par hobbyister till att vara mångmiljardsuccéer. Vad de alla har gemensamt är att de bygger på idén om att människor älskar att dela med sig av sina liv, sina kunskaper och sina erfarenheter. Detta delandets praktik som människor ständigt är aktiva med via internet har skapat en enorm kunskapsbas gällande allt från knyppleriets intrikata metoder och metallgjutningens optimala kemi till svensk succesionsordning och förutsättningar för att

bli amerikansk senator. Oavsett vad ens intresseområde är går det att hitta något om det på internet. Detta är givetvis inte ett resultat av att det sitter ett par anställda som skriver guider eller handböcker, utan det är ett resultat av vår förmåga att dela med oss av det vi är passionerade inför. Videospel har precis som annan populärkultur en stark förmåga att attrahera passionerade fans. Det är denna relation mellan fans och populärkulturellt fenomen som denna uppsats kommer studera.

Tidigare forskning

Den forskning om spel som hittills har skapats av medievetare går att dela in i tre kategorier (Dovey och Kennedy 2006). För det första har det handlat om vad spel är: vad karaktäriserar ett spel, vad för typ av medietext är det och är det något som skiljer sig från andra medietexter? Följt av dessa definitioner och kännetecken har forskning handlat om hur mening skapas både via spelet som text men också via spelandet som aktivitet, det vill säga vad användarna gör med medierna. Den tredje kategorin är den som syns mest i nyhetsmedier där spel studerats genom att förstå de effekter som spelandet har på de människor som spelar spelen, vad medierna gör med användarna.

Den kategori av forskning som denna uppsats gör nedslag i är den som handlar om spel som aktivitet. Inom detta fält har forskningen till stor del handlat om modifiering av spel. *Gender and Identity in Game-modifying Communities* av Hanna Wirman (2014) handlar om modifiering av *The Sims 2* som genuskonstruerande praktik genom att studera hur fans skapar tillägg till spelet som kompletterar begränsande möjligheter i spelet vad gäller frågor om genus. Inom denna modifieringspraktik ryms vidare frågor om ägandeskap, intellektuellt innehåll och relationen mellan fans och producenter. Hector Postigo (2007) skriver i *Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications* om fans motivationer och deras roll i spelindustrins finansiella succéer. Denna relation skriver även Walt Scacchi (2010) om i *Computer Game Mods, Modders, Modding and the Mod Scene*, där han studerar hur de som skapar modifieringarna och de som skapar originalen tjänar varandras intressen, men hur det inte alltid sker på ett jämställt vis där de stora företagen ofta tjänar pengar på fanskapade succéer.

Den studie som är mest lik denna uppsats fokus är Hector Postigos (2008) *Video Game Appropriation through Modifications: Attitudes Concerning Intellectual Property among Modders and Fans* där han, med teoretisk förankring i Henry Jenkins teori om mediekonvergens, analyserar spelindustrin med fokus på att illustrera relationen mellan fanproduktioner och copyrighthållare. Postigo beskriver det som ofta händer i olika fangemenskaper, det vill säga hur konsumenter approprierar innehåll på sätt som relaterade industrier inte uppskattar. I sin studie visar Postigo på hur fans både expanderar de texter som modifieras, men även expanderar andra kulturella texter genom att inkorporera dem i den modifierade texten. Det som Postigo inte

gör och det som denna uppsats gör är att utforska praktikerna i spelet och hur dess sociala natur är medverkande i den approprieringsprocess som är relevant för hur spelet kan förstås. Även James Newman (2005) studerar i *Playing with Videogames* videospel utifrån Jenkins begreppsvärld. Hans fokus ligger på kreativiteten inom deltagarkulturen och de spelarskapade texter som produceras runtomkring originaltexterna samt hur detta kopplas till ett ständigt pågående identitetsskapande där han ifrågasätter videospelens status som något som brukar ha associerats med antisocialt beteende. Medan Newman beskriver sociabilitet som en identitetsskapande markör väljer denna uppsats att studera sociala praktiker inom texten som ett producerande medel, vilket kan vara mer lämpligt för att förstå relationen mellan användare och producenter.

Mål, syfte och frågeställningar

Syftet med denna uppsats är att undersöka processen från original till modifiering, samt den kultur av gemenskaper som frodas kring modifieringskulturen. Det som länkar samman dessa är hur de båda bygger på användarnas appropriering, där fans både är delaktiga i hur spelet utvecklas men även hur det spelas på sätt som ibland rör sig utanför ramarna med vad utvecklarna av spelet tänkt sig. Det är denna uppsats mål att förstå de praktiker och processer både utanför och inuti spelet som en del av en samhällelig process där gränser mellan producenter och konsumenter i en framväxande konvergenskultur blir allt mer otydliga och där fans involvering i skapandet av mening kring texter blir allt mer signifikant för hur texten kan se ut och förstås.

Frågeställningar:

- Hur kan fansens involvering i textens utformning förstås via modifieringsprocesser?
- Hur sker appropriering via användarnas deltagande i sociala gemenskaper?
- Vad sker när användarna bryter mot reglerna i texten och hur kan detta förstås som en del i en pågående approprieringsprocess?
- Vad har detta för konsekvenser i termer av ett demokratiserande av populärkulturen?

Studiens genomförande

Denna uppsats är analysmässigt indelad i två teman. Detta gäller även metodologiskt, då de teman jag studerat krävt olika ansatser för förståelse, även om de båda lutar sig mot en hermeneutisk förståelse av kunskap, det vill säga att tolkningen av det empiriska materialet och upplevelserna av det står i fokus (Østbye et al 2004). Men innan vi går in på det bör det sägas några ord om det medium, videospel, som texterna utspelar sig på och några metodologiska avvägningar som behöver göras i förhållande till det. Detta avsnitt kommer bli informationsrikt och beskrivande, men det behöver vara det för att analysen av det empiriska materialet senare ska bli begripligt för de som inte har förkunskap om det fält som studeras.

Att förstå videospel

Dovey och Kennedy (2006) problematiserar i *Game Cultures: Computer Games as New Media* det akademiska skrivandet om videospel. De menar att de som studerar och studerat videospel ofta har varit eller är filmvetare eller litteraturvetare och således har lånat metoder som filmvetare och litteraturvetare varit skolade i, ofta någon form av semiotisk textanalys. Detta kanske till en början ter sig lämpligt när man studerar videospel: när vi studerar *Super Mario Bros.* kan vi se att det finns ett narrativ (ensamvarg ska rädda dam i nöd), en protagonist (*Super Mario*) och en antagonist (*Bowser* och hans armé av *Koopas*). Genom att studera texten som åtskild från den som konsumerar texten, vilket ofta är fallet vid semiotisk analys, missar man den viktigaste beståndsdel i vad som skiljer videospelen från ovanstående medier: interaktivitet. Det är spelaren som styr protagonisten. I fallet *Super Mario* kan det vara lätt att avfärda denna interaktivitet som banal, det enda interaktiviteten handlar om är egentligen hur bra spelaren är när den navigerar genom banorna. Det finns inga moraliska överväganden och spelarens beslut får inga vidare konsekvenser. Men det som denna uppsats kommer studera är vad som sker när denna interaktivitet blommar ut i sociala gemenskaper. *Super Mario Bros.* är år 2015 inte bara ett gammalt spel som en person av nostalgiska skäl spelar ensam eller med en vän. Det finns folk som tävlar i att klara spelet så fort som möjligt (Westlake 2015), folk som modifierar spelet för att komma åt gömda bitar av spelets kod (Gilbert 2014) och folk som klär ut sig till karaktärerna ur spelet tillsammans med likasinnade (Lee 2014). Vi lever i en kultur där ovanstående vidareutvecklingar, tolkningar och approprieringar av populärkulturen frodas. Videospel behöver förstås som en del av ett intermedialt kulturellt landskap där de mediala erfarenheterna är spridna på olika relaterade plattformar (Dovey och Kennedy 2006). Detta kommer vi återkomma till senare, men redan här behöver det nämnas då det är relevant för vilka metodologiska val som gjorts.

Metodologiska val

Till det första temat, som kommer handla om processen från original till modifiering, har jag gjort textanalys på originaltexten, *Half-life*, och den modifiering som följde, *Counter-strike*. I denna del fokuserar jag på innehållet i originalspelet och modifieringen, vad som särskiljer spelen och hur originalet blivit approprierat och modifierat av de fans som skapade *Counter-strike*. Texter är dialogiska (Ledin & Moberg 2010) i den mening att texter ständigt omformulerar kontexter, och samtidigt är svar på de kontexter som andra texter skapat. Att studera texternas intertextualitet blir extra viktigt när målet för analys är att studera appropriering (Fernández-Vara 2015), då det är publikens relation till, och konsumtion och internaliserande av originaltexten som skapandet av modifieringen bygger på. På så vis har jag gjort en kombination av en objektiverande läsart och en symptomal läsart (Østbye et al. 2013), där fokus både har legat på textens struktur men även på den omgivande kulturen.

Mitt andra tema som kommer handla om hur spelare approprierar innehållet i modifieringen dels via social interaktion via gemenskaper¹ online, dels via icke-tillåtna praktiker i spelet har jag valt att kombinera deltagande observation med studier av tillhörande gemenskaper. Till att börja med valde jag deltagande observation för att inte gå miste om den interaktiva förståelsen av spelet. Vid deltagande observation sker analysen parallellt med insamlingen av data. Observationen handlar med andra ord inte bara om att ”se vad som händer”, utan även om att reflektera över vad som händer och att förstå det i samband med ens egna deltagande. Metoden ger därför möjlighet att se över det jag ursprungligen var intresserad av att studera, medan jag studerar det (Fernández-Vara 2015). Min analys kommer till stor del bygga på hur användare approprierar innehållet i spelet genom interaktion med varandra, och om jag inte hade valt att delta i detta samspel mellan användare och text hade risken varit stor att jag hade haft svårare att bilda förståelse kring upplevelsen av texten och de sociala praktiker som existerar både inuti och utanför spelet (Boelstorff 2012). Dessa metodologiska val har med andra ord gjorts med den teoretiska inramningen i åtanke. Konvergenskultur, deltagarkultur och kollektiv intelligens är drivande begrepp i det teoretiska fält jag studerat och kommer att behandlas vidare i kommande avsnitt. Dessa begrepp är inte en ändpunkt utan en process (Jenkins 2012), så för att bilda förståelse inom detta fält kan ett deltagande i processen spela en viktig roll. Den andra delen av det andra temat bygger jag på studier av de mest aktiva och populära gemenskaperna där fans av spelet kontinuerligt bidrar med egenskapat innehåll i form av videos, bilder, historier från spelet, strategier i spelet, diskussioner av spelets innehåll och förslag på förändringar av spelets innehåll. De plattformar jag studerat är spelets officiella diskussionsforum på *Steam*, populära videoproducenter på *Youtube* och fangemenskapen på *Reddit*/*GlobalOffensive*. Detta utvecklades även till en form av deltagande observation då jag under arbetets gång började delta i dessa olika fangemenskaper genom att skriva foruminlägg och använde mig av de tips som *Youtube*-personligheterna lär ut.

1 Begreppet community är problematiskt att använda då det inte riktigt finns en etablerad översättning till svenska vad gäller de aspekter som denna uppsats syftar till. Jag har valt ordet gemenskaper av språkliga skäl, men det kan vara värt att ha i åtanke att det är begreppet community som detta syftar till.

Förförståelsens fördelar och nackdelar

Min förförståelse ser olika ut beroende på hur det empiriska fältet avgränsas. *Counter-strike* har utgivits i ett flertal upplagor genom åren: från ett hobbyprojekt av två studenter år 1999 till den senaste installationen *Counter-strike: Global Offensive*², där mina kunskaper om spelet härstammar från att ha spelat spelet i dess tidigaste upplagor mellan 1999 och 2002. Sedan dess har jag enbart följt spelet på avstånd genom att ta del av nyheter om spelet och genom att följa olika fangemenskaper. Min kunskap om spelet som text och om spelet som ett socialt fält vägledde mig därför i mitt empiriska insamlande. Den deltagande observation jag utfört har därför varit en ickeformell, retroaktiv observation (Davies 2007), då det jag utgått från, min förförståelse och min förståelsehorisont, har varit präglad av mina upplevelser på fältet sedan tidigare.

Ett problem med min förförståelse av fältet skulle kunna vara att mina erfarenheter av spelet blir för avgörande för uppsatsens slutsatser. Mina erfarenheter är färgade av vem jag är och vilka upplevelser jag haft sen tidigare (Fay 1996). Det faktum att jag är en man som är van vid videospel och videospelsgemenskaper gör att de upplevelser jag har av spelet sätts i relation med tidigare upplevelser jag haft inom samma fält. Det är mycket möjligt, till och med oundvikligt, att dessa upplevelser och fokus för uppsatsen hade sett annorlunda ut om denna studie hade genomförts av någon som aldrig spelat ett videospel tidigare. En som aldrig varit delaktig i en videospelsgemenskap tidigare hade eventuellt reagerat starkare på den ofta hårda mentalitet som råder och valt att lägga sitt fokus på aspekter som hör till mer normativa eller beteendeariktade perspektiv.

Empiri och urval

De medietexter som denna uppsats empiriska material består av är ett original, *Half-life* och en modifiering av detta original, *Counter-strike*. *Counter-strike* utvecklades av Minh Le och Jess Cliffe 1999 som en modifiering till det då nyutkomna actionspelet *Half-life*. Medan *Half-life* gick ut på att spelaren i ett framåtskidande narrativ besegrade datorkontrollerade motståndare spelades *Counter-strike* användare mot användare i ett lagbaserat tävlingsläge. *Counter-strike* blev snabbt en succé, Le och Cliffe fick anställning på Valve och modifieringens intellektuella rättigheter köptes upp. Sedan 1999 har spelet genomgått en rad förändringar och utkommit i många upplagor. Denna uppsats kommer att studera *Counter-strike* som fenomen och specifikt den senaste upplagan.

2 För enkelhetens skull kommer samtliga utgåvor benämnas *Counter-strike*. Det finns skillnader mellan upplagorna som är relevanta för uppsatsen, men dessa kommer jag i så fall nämna.

I den senaste upplagan finns ett par olika förinställda sätt att spela. Det mest populära är ett tävlingsbaserat läge där spelarnas ranking, som baseras på deras prestation i spelet, står på spel. Väl inne i spelet blir användaren ihopparad med fyra andra spelare som spelar samtidigt. Efter en kort väntetid har spelet matchat ihop tio spelare och delat in dem i två lag, ett anfallande och ett försvarande lag bestående av spelare som efter deras ranking ska ligga på en jämn nivå. Spelet går sedan ut på att spelarna ska neutralisera det andra laget eller att det anfallande laget utför ett uppdrag beroende på vilken av spelets banor som denna omgång utspelar sig på. Varje runda tar som mest två minuter och detta görs i bäst av 30 rundor där spelarna efter 15 rundor skiftar sida. Under spelets gång belönas spelarna med spelspecifik valuta beroende på hur bra det går för dem. Valuta genereras exempelvis genom att neutralisera en motståndare, genom att utföra uppdraget och genom att vinna en runda. Detta gäller även det förlorande laget, som ifall de förlorar flera rundor i lag får mer och mer valuta för att få en chans att komma ikapp. Dessa resurser använder spelarna för att köpa utrustning. Spelarna startar varje runda med det som de hade i slutet på föregående runda, med förutsättning att de överlevde rundan. De som dog under föregående runda startar endast med en kniv och en pistol och behöver således köpa ny utrustning, vilket de har möjlighet att göra under en köpesperiod i början av varje runda. Spelarna kan då beroende på hur mycket resurser de har köpa skyddande utrustning, starkare vapen, granater av olika slag och andra tillbehör.

Spelet centreras som sagt kring en tävlingsaspekt som kräver olika typer av skicklighet av spelarna. Spelarna behöver vara bra på att sikta och att skjuta där de olika vapnen agerar på olika vis beroende på om spelarna rör på sig eller står stilla och har olika mönster i hur skotten landar beroende på vapnens rekyl. Spelarna behöver även vara bra på att kommunicera, vilket de kan göra både via en inbyggd röstchatt men även via text, för att ge sina lagkamrater information om vad det andra laget gör och var de befinner sig. Utöver det behöver spelarna göra strategiska val genom den utrustning de köper, genom hur de rör sig på banan utan att ge motståndarna information om var de befinner sig, genom de vinklar de täcker, de positioner de intar med mera. Ju längre spelare spelar spelet ju mer lär de sig om dessa skickligheter, vilka är direkt avgörande för hur bra en spelare är på spelet.

De videospel och tillhörande gemenskaper som jag valt att studera har gjorts av två sammanlänkande skäl. För det första är *Counter-strike* en del av de spel som dominerar listor över mest spelade spel och mest aktiva gemenskaper (Statista.com 2015). Flertalet av de spel som ligger högst på dessa listor har ett par gemensamma drag: de är från början skapade av fans (*Counter-strike*, *DOTA 2*), de är gratis att spela men det finns kosmetiska, till viss del fanskapade, tillägg att köpa (*Counter-strike*, *DOTA 2*, *League of Legends*, *Hearthstone*), de är alla spel som går ut på att spelare spelar mot andra spelare i tävlingsbaserade moment där spelarna tjänar rankingpoäng, och samtliga spel har fanskapade hemsidor som ständigt stöter och blöter optimala sätt att spela spelen på. Denna studie hade med andra ord kunnat genomföras med annat empiriskt material utan att de slutsatser eller resultat som denna uppsats landar i skulle bli nämnvärt annorlunda. Detta knyter an till det andra skälet till varför jag gjort detta urval: jag har genom mina initiala observationer tyckt mig se hur denna

trend inom populära videospel går att härleda till den konvergensparadigm som är en del av denna uppsats teoretiska ramverk. På så sätt är urvalet både relevant i fråga om en generaliserbarhet på det empiriska fältet och även i relation till kontemporär medie- och kommunikationsvetenskaplig forskning.

Perspektiv på deltagarkultur

Denna uppsats teoretiska ramverk tar avstamp i Henry Jenkins inflytelserika teorier om mediekonvergens. Med konvergens menar Jenkins (2012) flödet mellan olika medieplattformar, samarbetet mellan olika medieindustrier och rörligheten hos dagens mediekonsumenter som allt mer anpassar sin konsumtion på identitetsbyggande grunder. Dagens medielandskap består både av de beslut som görs uppifrån av de stora mediekonglomeraten med målet att nå så många konsumenter som möjligt över en allt mer påtagande djungel av medieplattformar men även underifrån av konsumenter som konsumerar när och hur de vill, approprierar och omformulerar detta innehåll och sedan sätter nytt innehåll i cirkulation (Ibid.). Konvergensbegreppet inbegriper konvergens som är teknologisk, ekonomisk, kulturell och social: helt enkelt är det ett begrepp och perspektiv som rör sig fritt genom hela samhället, även utanför medierna och påverkar institutioner överallt och kan ses som ett perspektiv för att beskriva vårt nutida samhälle och hur det är influerat av mediernas utveckling. Det är i konvergensen mellan gräsrotsrörelser och mediekonglomerat som Jenkins identifierar ett potentiellt maktskifte och en demokratiserande potential.

Gräsrotsmediernas makt består i att de diversifierar; de breda mediernas makt i att de förstärker. Det är därför vi borde fokusera på flödet mellan de två: att utöka möjligheterna att delta är det bästa sättet att skapa kulturell mångfald. Om man slänger bort de breda mediernas makt har man bara kulturell fragmentering kvar. Deltagandets makt består inte i att förgöra den kommersiella kulturen utan i att skriva om, modifiera och sedan sprida den på nytt, tillbaka in i de breda medierna (Ibid.:265).

Förutom konvergens består perspektivet av två nyckelbegrepp som kommer stå som grund för denna uppsats analytiska del: deltagarkultur och kollektiv intelligens. Nya medieteknologier har givit publiken verktyg att arkivera, appropriera och rekonstruera innehåll. Jenkins (2012) menar dock att konvergens inte framförallt ska förstås som en teknologisk process där olika mediefunktioner sammanstrålar i våra prylar utan istället ska förstås som ett kulturell skifte där konsumenters aktiva deltagande i vad som konsumeras, hur det konsumeras och vad som händer efter att det konsumerats inte bara är nödvändigt för att denna nya form av medieinnehåll ska fungera,

utan även att konsekvenserna av det blir att de som tidigare varit åskådare och konsumenter allt mer blir involverade i skapandet av de produkter som de konsumerar. Jenkins är inte ensam på det teoretiska fältet när det gäller att beskriva detta skifte från en passiv åskådarpublik till en engagerad och aktiv deltagarkultur. David Gauntlett (2013) beskriver hur det ligger i människors natur att skapa och att dela, och att människor inte behöver ekonomiska incitament för att göra det. Snarare handlar deltagarkultur om känslan av att känna sig levande i världen, att *making is connecting* som Gauntlett beskriver det, det vill säga att skapandet i sig är socialt i och med att vi via skapandet hela tiden förhåller oss till vår omvärld. Gauntlett beskriver detta skifte genom att säga att vi gått från att leva i en *sit back and be told-kultur* till att leva i en *making and doing-kultur* där vår roll som konsumenter har förändrats från att vara en passiv åskådarroll till att bli aktiva i våra konsumtionsmönster. Medicinnehållet som producenter skapar är inte längre enbart en konsumtionsvara, det blir även en katalysator för individers kreativitet där fans ständigt kan bygga vidare på de produkter och idéer som andra har skapat - eller sett utifrån fansens perspektiv: påbörjat. Både Jenkins (2012) och Gauntlett (2013) betonar denna sociala dimension i de allt mer flytande gränser som existerar mellan att vara konsument och att vara producent.

De sociala dimensionerna av Jenkins begreppsapparat bygger han vidare på med hjälp av begreppet kollektiv intelligens. I den medievärld som har växt fram efter internets intåg i gemene mans liv är det omöjligt för var och en att ta in all den information som ständigt produceras. På grund av detta överflöd av information finns det incitament för oss att dela med oss av det vi tagit in, och ta del av det andra tagit in, vilket resulterar i en acceleration av hur mycket medicinnehåll var och en av oss tar in (Jenkins 2012). Detta knyter an till det Gauntlett menar med *making is connecting*: tack vare vår vilja och förmåga att skapa och dela med oss, och dess självreproducerande natur, blir internetgemenskaper kring populärkulturella fenomen ofta en grogrund för samarbeten av användarskapat innehåll (Gauntlett 2013). Dessa olika tolkningar av originaltexten öppnar upp nya möjligheter av den, framförallt om den inte är hårt kontrollerad av den som innehar det intellektuella ägandet. Jenkins (2012) menar att kollektiv intelligens kan fungera som ett alternativ till den etablerade mediemaktordningen, där konsumenterna på ett sätt som aldrig förr blir synliggjorda, kan organiseras och kan nå ut med budskap som strider mot etablerade diskurser.

Det som ovanstående har gemensamt är hur användare av medieprodukter approprierar innehållet i de medietexter de är intresserade av och skapar produkter som är modifieringar av redan existerande produkter. I filmens värld kan vi exempelvis se hur användare tog de delar av den senast utkomna *Star Wars*-trilogin och klippte ner innehållet till en film på 90 minuter (Sciretta 2012), i böckernas värld kan vi se hemsidor dedikerade till erotisk fan fiction från *Harry Potters* värld (Grossman 2011) och i spelens värld kan vi se hur användare modifierar innehållet i spelen på sätt som skapar helt nya upplevelser, exempelvis när ett par fans av spelet *Battlefield* och kultklassikern *GI Joe* sammanförde dessa två i en modifierad version av *Battlefield* (Postigo 2008). I det rådande medielandskapet sker inte innovation enbart genom produktion, utan konsumtion och användande är avgörande beståndsdelar i inno-

vationsprocessen (Silverstone och Haddon 1996). Med andra ord kan kulturindustrierna och i förlängning relationer mellan producenter och konsumenter förstås genom den approprieringsprocess som modifieringar är ett resultat av.

En konvergerande diskurs

Kritik som kan riktas mot Jenkins är hans övertro på de demokratiserande effekter som finns inbäddade i konvergenskultur och deltagarkultur. I *Theorizing Participatory Intensities: A Conversation About Participation and Politics* (Jenkins och Carpentier 2013) som består av ett panelsamtal mellan Henry Jenkins och Nico Carpentier, betonar Carpentier att deltagarkultur inte kan kopplas bort från hur det är inbäddat i demokratin och påminner om hur deltagarkultur i allra högsta grad kan vara odemokratisk och destruktiv. Jenkins menar att han är medveten om det och att kulturell politik under rätt omständigheter kan ha en direkt påverkan på institutionaliserad politik men att det finns mycket vi ännu inte vet om de omständigheter som fordrar en positiv och demokratisk deltagarkultur. Detta håller Carpentier med om, men betonar hur den konceptuella dekonstruktionen av kulturellt deltagande och politiskt deltagande separerar dem på ett sätt som inte nödvändigtvis överensstämmer med verkligheten. Även det skifte som Jenkins beskriver i maktbalansen mellan producent och konsument finns det utrymme att kritisera. Mark Deuze skriver i *Convergence Culture in the Creative Industries* (2007) hur samma trender som skapar utrymme för kreativa organisationer, produktutveckling och relationer mellan utvecklare och användare har potential att exploatera de som arbetar eller strävar efter att arbeta inom medieindustrierna på sådana vis att det ofta resulterar i en grupp människor som tvingas arbeta gratis.

Medan Carpentier och Deuze förvisso är kritiska mot Jenkins teori så är det kritik som med välvilja kan ses som kompletterande av de slutsatser som Jenkins drar. Mer kritisk är Fuchs (2011) som även han är kritisk mot Jenkins begrepp deltagarkultur på grund av dess kopplingar till en etablerad statsvetenskaplig term gällande deltagardemokrati och menar att Jenkins ignorerar relevanta frågor om kollektivt beslutsfattande, ägandeskap och klass som normalt sett förstås i samband med deltagardemokrati. De modifieringar som fans skapar och som denna uppsats kommer studera existerar inte fritt från sina original utan medieras ofta av dess producenter och exploateras på så sätt till att göra reklam för dem. Fuchs menar att det finns ett grundläggande problem i Jenkins dualistiska argumentation kring att deltagarkultur både kan resultera i njutning och exploatering och hur Jenkins väljer att enbart fokusera på det förstnämnda medan andra får fokusera på det senare. Detta menar Fuchs är att inte förstå den dialektik som pågår mellan dessa och hur dominansrelationer formas på internet. Den kreativitet som Jenkins vill studera existerar inte separat från den exploatering som andra får studera, utan de båda ryms inom de byggstenar som internetgemenskaper skapas av och kan därför inte separeras. Han menar även att

Jenkins överskattar hur aktiva ”vi” är på internet, där den klyfta mellan de som deltar och de som inte deltar är större än vad Jenkins beskriver.

Jenkins (2012) är inte främmande för ovanstående kritik. Han menar själv att medieindustrierna anammar konvergens av anledningar som inte verkar demokratiserande, där konvergens framförallt skapar nya möjligheter för företag att nå sina konsumenter och sälja innehåll till dem. Det som Fuchs menar med exploatering kallar Jenkins konsumentlojalitet. Han menar att de största förändringarna vi ser är de som sker i konsumtionsgemenskaperna. Konsumtionen av varor har rört sig från att vara en individuell handling till att bli nätverksangelägenheter, det vill säga har konsumtion blivit något som vi använder i vår sociabilitet. Samma nätverksangelägenheter menar Fuchs (2011) är vilseledande i den mån att det är marknadens krafter som ligger bakom dess existens och det är marknaden som gynnas av dess framgångar. Vi kan här se hur en diskurs målas upp där det pågår en kamp på fältet som handlar om hur dessa konvergens effekter ska förstås. Detta kommer vi nu försöka bidra med genom att analysera *Counter-strike* och dess omgivande gemenskaper.

När användarna tar kulturen i sina egna händer

Analysen av det empiriska materialet inleds med en beskrivning och tolkning av den modifiering som denna uppsats centreras kring. Efter det följer en analys av omringande gemenskaper och de praktiker som kan ses som uttryck för användarnas appropriering.

Modifieringen – den approprierade texten

Detta avsnitt kommer beröra processen från original till modifiering och den appropriering av originaltexten som utvecklarna av modifieringen gjort. Avsnittet kommer inledas med en kontextualisering av originaltexten och modifieringen och kommer sedan utmynna i en analys av relevanta beståndsdelar som genom fansens approprieringsprocess utslutits, tillagts eller förändrats. Denna analys är fokuserad på tematiska, spelmekaniska³, regel- och strukturmässiga beståndsdelar och hur spelarna relaterar till dem. Meningen är att vi genom analys av dessa nedslag i texten kan se hur Jenkins begrepp deltagarkultur och kollektiv intelligens kan förstås som aktiva processer inom vilka spelet pågående produceras och reproduceras, approprieras och reapproprieras.

För att förstå *Counter-strike* måste vi först förstå det original som modifieringen använde som grund: *Half-life* (1998), ett av de mest hyllade PC-spelen genom tiderna och för att förstå spelets framgång behöver vi sätta det i sin dåtida kontext. Vad var det som gjorde just detta spel så speciellt när det på ytan framstår som ett spel i

3 Begreppet spelmekanik beskriver vad spelaren kan göra i spelet och relaterar således till de regler i ett spel som avgör vad spelaren kan göra men inte till de regler som avgör hur annat i spelet beter sig (Fernández-Vara 2015). I *Counter-strike* inkluderar spelmekaniken att gå, skjuta, kommunicera medan andra regler inkluderar hur olika verktyg fungerar eller vad som krävs för att vinna en match.

mängden för sin genre? Innan *Half-life* kom var *FPS* (*first person shooter*)-genren entydig i vad den betydde. Spelaren styrde en actionhjärte utifrån förstapersonsperspektiv, det vill säga sett ur spelarens avatars ögon, där det enda målet var att skjuta allt som kom i spelarens väg. Inom denna ram gjordes uppskattade spel som *Wolfenstein 3D* (1992) och *Doom* (1993) och genren i sig kom att identifieras med PC-spelandet som ett vuxnare alternativ till samtidens plattformsspel, ofta producerade av japanska Nintendo med *Super Mario Bros.* (1985) och *Super Mario World* (1990) som fanbärare.

Det som utmärkte *Half-life* var att det införde narrativa element till *FPS*-genren. Omgivningarna och karaktärerna betydde mer än att vara bakgrundsetetik eller kurios, och för första gången i *FPS*-genren användes så kallade skriptade händelser: när spelaren rörde sig vid en specifik punkt sattes programmerade händelser igång som fick det att kännas som att världen existerade oberoende av spelaren. Omvärlden interagerade inte längre bara med spelaren utan även med sig själv. Spelets popularitet förde med sig en engagerad gemenskap, inte minst tack vare att *Valve*, utvecklarna av spelet, redan från början gav sitt stöd till sina fans genom att låta de verktyg de själva använde vid skapandet av spelet ingå vid köpet av spelet (*Valve* 2015a). Detta innebar att fansen utan några teknologiska hinder kunde producera modifieringar till spelet. *Day of Defeat*, *Pirates*, *Vikings and Knights* och *Counter-strike* var bara ett par av de modifieringar som utvecklades och som blev varmt mottagna av fans som kopplade upp sig över internet för att spela dessa modifieringar med och mot varandra.

Som nämdes tidigare köptes rättigheterna till modifieringen upp av *Valve* och skaparna erbjöds anställning kort efter modifieringens utgivning. Den klassiska produktionskedjan har länge varit en enkelriktad gata där producenter skapar produkter som konsumenterna sedan konsumerar. Det vi ser i detta fall är hur en produkt konsumeras, sedan omskapas av fansen, för att sedan åter bli inkorporerade i originalproducentens stall av produkter. Detta verkar vara en uttalad strategi av *Valve* då de har gjort samma sak flera gånger, exempelvis när de anställde utvecklarna av *Warcraft 3*-modifieringen *Defense of the Ancients* samt själva producerade dess uppföljare (Shoemaker 2009). Detta sätt för spelföretag att expandera sin produktion och sina varumärken är något som *Valve* inte är ensamma om. Utvecklarna *Firaxis* inkorporerade två fanskapade modifieringar i det officiella tilläggs paketet, *Beyond the Sword*, till det framgångsrika strategispelet *Civilization 4* (Butts 2007). På så sätt kan vi se hur de praktiker som existerar i fankulturer kring videospel inte existerar i konflikt med utvecklarna av originalprodukterna utan snarare tvärtom: de tjänar på varandras intressen i den konsumtionskedja som Jenkins (2012) beskriver är en del av den rådande konvergensparadigmen.

Användare av videospel hade på 90-talet länge spelat mot varandra. Dock var denna typ av spelande framförallt hänvisat till *Nintendos* och *Segas* tidiga konsoler, *NES* och *SNES* respektive *Sega Genesis* och *Sega Mega Drive*. Dessa konsoler var inriktade mot familjer och användare kunde köpa kontroller som de kopplade in i konsolen som gjorde att användarna kunde spela med och mot varandra, med kravet att de befann sig på samma plats. PC-spelandet å andra sidan var framförallt använt av

ensamma spelare, där PCns plats i hemmet, ofta i ett hörn eller i ett arbetsrum med en ensam stol och datorns tekniska uppbyggnad med mus och tangentbord gjorde det otympligt att spela flera på samma plats. De tidiga spelen till PC var således uppbyggda med detta i åtanke: ofta spelade spelaren mot datorn, vare sig det handlade om en schacksimulator, ett flipperspel eller ett av tidigare nämnda *FPS*-spel. Men när internet började göra sitt intåg i allt fler hem blev inte bara människor uppkopplade till varandra via chattsystem, forum och digitala anslagstavlor, det dök även plötsligt upp en ny arena för spelande. Detta kan vara en anledning till varför samtliga ovanstående modifieringar hade sitt fokus på speltypen *användare mot användare*. Det var ett sätt att spela som av teknologiska skäl varit en bristvara på PC-marknaden men vars möjligheter nu var närmast oändliga.

Originaltextens struktur var som sagt en narrativ sådan, i den mening att spelet hade en handling som drev spelet framåt och att spelet tog slut när denna handling var avklarad. Spelet utspelade sig i en högteknologisk miljö och inleddes med att ett experiment gick fel på ett amerikanskt forskningsinstitut vilket resulterade i att en utomjordisk dimension öppnades upp. De verktyg och vapen som spelaren hade till sitt förfogande var anpassat därefter och innehöll både verktyg och vapen som existerar i verkligheten men också mer futuristiska versioner. De motståndare som spelaren mötte var de utomjordingar som invaderade jorden men även den amerikanska regeringen som försökte mörklägga institutets forskning och misstag. *Counter-strikes* miljö och den kontext inom vilka spelet utspelar sig är istället helt fokuserat på nutida konflikter och verktyg där spelaren använder vapen direkt tagna ur hela världens militär där de som försvarar utrustar sig med vad som ger konnotationer till en amerikansk eller västvärldsliknande militär medan de som anfaller använder sig av utrustning som ofta associeras till terrorism från mellanöstern. Skaparna av *Counter-strike* uteslöt således en av de viktigaste miljöbaserade egenskaperna från originalet, nämligen de futuristiska och utomjordiska undertonerna och inkorporerade en mer internationell konfliktmiljö. Detta sätt att förflytta händelserna i spelet kan ses som fansens praktiskt iscensatta önskemål att förflytta spelets narrativ till en arena som är mer i fas med aktuella konflikter. Fans behöver inte längre skriva brev till sina favoritproducenter om förslag angående framtida produktioner. De kan skapa sina önskemål själva med sin favoritproduktion som kanvas.

Denna skillnad i hur spelen försöker efterlikna verkligheten ses ovan tematiskt och grafiskt, men kan även ses spelmekaniskt. Båda spelen innefattar som sagt vapen men vad det är för typ av vapen och hur de beter sig skiljer sig. En viktig aspekt som skaparna av *Counter-strike* införde var ett rekylsystem som gjorde det omöjligt för spelare att vara pricksäkra utan att överväga ett par olika faktorer. Framförallt kunde de inte längre bara hålla inne skjutknappen och tro att skotten skulle träffa där de siktade. Medan de första tre skotten kanske hamnade där man kunde ana hamnade resten lite överallt. Ännu värre blev det om spelarna samtidigt rörde på sig. Denna förändring medförde ett helt annat sätt att spela. När spelarnas rörelse blev begränsad blev istället deras positionering viktig, och vapnens rekyl innebar att spelarnas förmåga att hantera och förutsäga den blev en skicklighet som blev ännu en faktor i vad som skiljde bra spelare från sämre spelare. Det finns mängder av resurser online för

att lära sig, inte bara hur vapnen agerar i förhållande till deras rekyl, utan även andra spelmekaniska aspekter. Hemsidan *Twowordbird.com* (Bird 2014) visar exempelvis de mönster som olika vapen skjuter i ifall spelaren skulle hålla inne skjutknappen tills magasinet är tomt, *Youtube*-kanalen *Warowl* visar i klippet *Aiming Sidestep Shooting & When To Rotate* (Sills 2014) hur spelarens precision nollställs under en väldigt kort period efter att de ändrat riktning medan de rör på sig, vilket spelarna kan använda till sin fördel för att kika runt hörn och *Youtube*-kanalen *3klicksphilip* visar hur spelarna kan och bör använda en annan spelmekanisk skillnad från originalet, spelets radar i klippet *CS:GO Hud and Radar tutorial* (Philips 2015). Dessa förändringar i spelmekanik som genomfördes i modifieringen har visat sig spela stor roll i engagemanget hos fansen, något vi kommer gå in på mer i nästkommande avsnitt.

En annan aspekt som skiljer sig från originalet till modifieringen är vad som driver spelaren att spela dem. Medan *Half-life* är ett spel som är drivet av ett mål är *Counter-strike* drivet av sina regler och hur spelarna interagerar med dem. Detta bör inte misstolkas som att *Half-life* inte har regler eller att *Counter-strike* inte har mål, utan snarare att den ena eller den andra är mer signifikant för vad spelaren faktiskt gör i spelet. I *Half-life* är det huvudsakliga målet att besegra den sista fienden, *slutbossen*, medan delmålen består av att besegra de datorkontrollerade fiender som den möter på vägen, lösa de pussel som spelet presenterar och navigera runt på de banor som spelet består av. Målet i *Counter-strike* är att ens lag ska besegra det andra laget i bäst av 30 rundor, där en vinst i varje runda, med vissa reservationer för strategiska val av spelarna, kan ses som delmål. Hur detta går till är beroende på ett antal olika regler och det är i spelarnas interaktion med dessa regler som strategier och taktiker utmynnas. Generellt sett hänvisar regler i detta sammanhang till hur spelarna interagerar med de förutsättningar som finns i spelet. Spelarna behöver hela tiden ta hänsyn till vad de förväntar sig att deras motståndare ska göra, samtidigt som deras motståndare gör samma sak. Detta leder till en situation där spelarna hela tiden behöver vara anpassningsbara och lära sig nya strategier för att ligga steget före sina motståndare. Det är spelets uppbyggnad i form av regler och struktur som ger förutsättningar för de omfattande gemenskaper som existerar kring spelet på internet.

Interaktionen mellan spelarna och reglerna kan ses som en approprieringsprocess i den mån att spelarna aktivt rekonstruerar det optimala sättet att spela spelet på. På forum och gemenskaper diskuteras ständigt strategier och motstrategier och sätt att lura motståndarna genom att låtsas göra vissa vanliga strategier och motstrategier. Det är genom mängden av deltagande på skiftande plattformar som en enorm kunskapsbas har skapats kring spelet, och spelarnas förståelse av dessa kunskaper påverkar sedan hur de spelar spelet. Det har med andra ord utvecklats ett *metaspel* som består av kunskap om den möjliga interaktionen med reglerna i spelet och det psykologiska spel som detta resulterar i. Ett exempel på detta är hur ett lag fördelar de resurser som laget vinner beroende på hur bra en runda har gått för laget. Det var länge etablerad kunskap att spara sina pengar efter man förlorat första rundan, eftersom man då inte har tillräckligt mycket resurser för att köpa något av signifikans. Detta gör att laget som vunnit första rundan inte köper mer än nödvändigt för att kunna besegra det lilla som det andra laget köpt. Genom att bryta mot detta eta-

blerade sätt att spela spelet på kan spelarna överraska sina motståndare och genom tillräckligt mycket användning skiftar långsamt *metaspelet* åt det ena eller det andra hållet beroende på spelarnas intuition och förmåga att läsa av det andra lagets taktik. Det är med andra ord inte bara kunskaperna som dikterar vem som får övertaget i spelet, utan även kunskaper om kunskaperna.

Det vi kan se är att det inom spelets regler och struktur finns mängder med val, och alla dessa val resulterar i fortsatta val som förgrenar sig genom en hel match. Hur spelarna väljer att göra dessa val består till stor del av trender som härstammar från de mest aktiva fansidorna. Detta kan exempelvis ses i forumtråden *The SMG meta* (Hatton 2015) där fans diskuterar de förändringar som gjordes i april 2015 till en kategori av vapen som tidigare inte användes särskilt mycket. Förändringarna bestod i att dessa vapen nu var lite lättare att sikta med medan spelarna är i rörelse, vilket gjorde dem till ett bättre alternativ än de mer kraftfulla vapnen i spelet i vissa situationer, framförallt de inledande rundorna. Medan utvecklingarna av spelet är de som genomfört förändringarna och säkerligen har särskilda avsikter med det, är det slutligen upp till användarna hur de väljer att adoptera dessa förändringar till sitt spelande. Dessa små förändringar i förutsättningarna för hur spelet spelas sker konstant både på spelarnas begäran men även utan deras involvering. Vad det resulterar i är olika trender för hur spelet skapas, och det blir därför av vikt att hela tiden hålla sig uppdaterad med hur andra spelare anpassar sig till förändringarna. Återigen handlar det om ett *metaspel*, ett spel utanför spelet där produktionen har en viktig roll i hur spelet spelas.

Det vi ser är hur mekaniken i spelet, hur spelet fungerar och betar sig, och hur denna mekanik gjorts mer komplicerad, är viktig för hur spelarna närmar sig spelet men också närmar sig gemenskaper kring spelet för att försöka förstå det. Svårigheten att kontrollera och att bemästra spelet gör det mer socialt i den mån att användare behöver konsultera varandra och samarbeta för att bli så bra som möjligt, och spelets fokus på samarbete gör att användare måste ta hjälp av varandra för att nå spelets mål. *Counter-strikes* struktur gör det till att bli en nätverksangelägenhet, vilket för oss in på nästa avsnitt.

Att spela Counter-strike – en övning i ständig appropriering

Detta avsnitt kommer beröra hur de mest aktiva gemenskaperna runt spelet är med och formar hur spelet används. Det kommer handla om hur användare via olika sociala plattformar hjälper varandra att bli bättre på spelet, om hur användare följer professionella lag och på så viss anpassar sitt beteende i spelet därefter och om hur självutnämnda *Youtube*-lärare sprider strategiskt tänkande. Det kommer även handla om de sociala praktikerna som sker inuti spelet där spelarna interagerar och kommu-

nicerar med varandra och hur det kan spela in i den approprieringsprocess som resulterar i hur spelet används. Slutligen kommer vi besöka och problematisera det som av fansen ofta anses vara onlinespelandets mörkaste sidor för att se vad som sker när användare bryter mot de regler som producenterna skapat. Dessa analytiska teman har valts för att de illustrerar den interaktion mellan fans och spelet som på många sätt skapar upplevelsen av spelet. Detta kapitel kommer undersöka denna process där spelarna tillsammans skapar kunskapsbaser för spelet och på så sätt modifierar de villkor som gäller för spelet och i slutändan hur det spelas.

Appropriering via socialt engagemang

Som vi var inne på i föregående kapitel om struktur är *Counter-strike* regelfokuserat och det ligger i regelfokuserade spels natur att inbjuda till diskussion och förhandlade om optimala sätt att spela. Detta gör de gemenskaper som fans bedriver och besöker till en central arena för hur spelet används och i förlängningen hur spelet ser ut. Detta är inget som är unikt för *Counter-strike*, utan detsamma gäller för många olika typer av spel som har samma fokus. Ett av de allra mest klassiska spelen, Schack, har samma fokus, där målet är att besegra motståndaren, men där vägen dit och den framgång spelaren har består av kunskaper om den uppsjö av taktiker och strategier en spelare kan tillämpa. Dessa kunskaper är sociala i den mån att de lärs via interaktion med andra spelare. Om vi ser texten som en uppsättning av regler blir det genom fansens interaktion med reglerna som potentialen i texten lyfts fram.

Counter-strike är till skillnad från schack ett lagspel, där flera människor behöver samarbeta för att nå sitt mål. En viktig aspekt av spelandet är därför kommunikationen med sina lagkamrater. Under spelets gång, när man hör det andra lagets fotsteg, om de har kastat en granat eller om de på något annat sätt har gjort sin position tydlig berättar spelare för varandra var de befinner sig. Detta gäller inte bara om lagkamraterna är vid liv, de kan även kommunicera efter att de har blivit besegrade den rundan och är satta att passivt följa det perspektiv som sina lagkamrater har. Då och då händer det att man hamnar i en situation där man är ensam mot ett flertal av det andra lagets medlemmar. Under en av mina första sessioner hamnade jag i ett sådant läge. Mina lagkamrater försökte hjälpa mig genom att berätta var mina motståndare befann sig, men på grund av min bristfälliga kunskap och skicklighet i spelet var deras råd mest förvirrande, och det slutade med att jag snabbt blev besegrad av mina motståndare till ljudet av högljudda suckar. Minuten efter denna händelse kände jag mig märkbart skakad, bokstavligen talat då jag kände att mina händer hade svårt att vara stilla, och jag kände både en skam över min låga förmåga men samtidigt en stark vilja att imponera på mina ganska otrevliga, men vad jag kände kunniga, medspelare.

Dessa ögonblick är enligt en av de mest populära *Youtube*-personligheterna, *Warowl*, de ögonblick man som *Counter-strike*-spelare lever för. De är uppjagande, adrenalinfulla ögonblick där spelaren fylls av en känsla av ansvar inför laget och en

möjlighet att vara den som gör skillnad. Men det jag märkte när jag var inne på hans *Youtube*-kanal och tittade på hans videos var att det är fler än jag som har misslyckats och lämnats ensam som ett skakande asplöv. Det blev även uppenbart att de mer skickliga och de mer kunniga inom spelet inte hade uppskattat vad mina medspelare gjorde, utan att det bästa sättet, enligt de professionella spelarna, är att låta den som är ensam spela utan att göra ljud ifrån sig om det inte är absolut nödvändigt, då det mest är distraherande. Att spelet är fullt av negativ energi är dock något som det råder konsensus kring. *Warowl* beskriver därför i sitt videoklipp *Maintaining Your Calm* (Sills 2015) att en av de viktigaste egenskaperna en nybliven spelare kan lära sig är att hålla sig lugn och inte bli irriterad på spelet, sina lagkamrater eller sina motståndare, samt att inte hetsa upp sig när man befinner sig i sådana situationer som ovan beskrivet. Jag tog till mig hans råd och kände mig mentalt starkare i mina kommande matcher, kanske på ett liknande sätt som en elev kan känna sig mer själv-säker efter att den fått ett par uppmuntrande ord från sin lärare.

För en van medieanvändare på 2010-talet är det antagligen inte så mycket som sticker ut i ovan nämnda scenario. Förutom att man kanske inte är en van datorspelare så är nog de flesta vana vid att konsultera *Youtube* eller andra liknande hemsidor när de stöter på problem i sina hobbies. Kanske förstår man inte varför ens nybakade bröd inte svällde som det skulle, eller så försöker man förstå de olika tidslinjerna i filmen *Primer*. Poängen är att vi inte längre primärt vänder oss till ursprungskällan av det vi konsumerar. Istället för att plocka fram instruktionsboken till det spel jag spelar ger jag mig ut på *Youtube* för att söka svar på mina frågor, istället för att ringa *Pågens* för att klaga på deras recept letar jag upp en matlagningsblogg som kan förklara för mig var de flesta går fel i brödbakningsprocessen och istället för att kontakta regissören till *Primer*, vilket i sig antagligen aldrig varit en effektiv metod, kan jag spendera timmar med att söka runt i diskussionstrådar om filmen. Vi skapar ständigt kunskap om de saker vi är passionerade av, och hur tillgänglig och synlig denna kunskap är i vår kultur har vi alla erfarenhet av när vi söker efter information på internet om det vi är intresserade av.

Ett kanske ännu tydligare exempel på hur gemenskaper och fanskapade hemsidor försöker bidra till spelarnas kollektiva intelligens är hemsidan *The Warm Up*. I *Counter-strike* finns det fem typer av granater som spelarna kan använda: granater som gör direkt skada, granater som under en kort period gör att marken brinner, granater som skapar ett rökmoln under cirka 15 sekunder, granater som gör spelare blinda och döva, och granater som skapar ljud som är till för att distrahera motståndaren. På denna hemsida kan användare genom en interaktiv överblick på spelets banor klicka på de platser på banan där spelarna på effektivast sätt kan kasta granater för att få så bra resultat som möjligt. I mina upplevelser av banan *Mirage* hade jag problem med att ta mig från en avdelning som kallas *Ramp* till platsen där det anfallande laget ska plantera bomben, eftersom försvarande spelare som sitter i avdelningen *Jungle* har ett strategiskt övertag på den positionen. Efter att ha varit i den här situationen flera gånger började jag söka runt på lösningar till detta problem. Det visade sig att genom att stå på ett specifikt ställe, utan risk för att bli skjuten av andra lagets spelare, kunde jag kasta en rökgranat som gjorde den försvarande spela-

rens position oanvändbar tack vare den rök som då skymde hens sikt. På hemsidan kan man klicka in sig på alla de platser där man kan kasta bland annat rökgranater för att göra populära positioner och vinklar oanvändbara. När man klickar på dessa delar i den interaktiva kartan dyker det upp en kort video på någon som gör denna manöver, och detsamma går att göra på alla spelets banor. Det vi ser är hur användare konstant bygger på en kunskapsbas för spelet och förändrar hur spelare närmar sig de olika strategiska situationer som infinner sig i varje match. Detta i sig får konsekvenser i form av antistrategier och bygger på det som varit inne på i föregående kapitel, det *metaspel* som är ett resultat av ständigt förhandlande och omförhandlade om hur spelet ska spelas.

Det som verkar ha hänt ovan är att jag blev bättre på spelet utan att spela spelet. Jag blev istället bättre på spelet genom att vara social och delaktig i de gemenskaper som existerar utanför spelet. Genom att vara involverad i de sociala aspekterna av det som sker runt omkring spelet sker en process där potentialen i spelet låses upp. Oavsett om det rör sig om medspelare som skäller på mig när jag gör något fel, *Youtube*-klipp som beskriver en specifik strategi för att röra mig på en specifik del av en bana eller en hemsida som hjälper mig att använda verktygen i spelet mer effektivt handlar det om en process där spelarna approprierar innehållet. Denna form av appropriering kan i *Counter-strikes* fall delas upp i två olika processer. Den första, som vi varit inne på i tidigare kapitel, handlar om hur beståndsdelarna är ett resultat av en approprieringsprocess där fans skapat ett helt nytt spel till skillnad från originalet. Den andra processen handlar om hur fans via aktivt deltagande och via medium-överskridande kunskapsspridande ständigt omförhandlar hur fans interagerar med dessa beståndsdelar. Detta har vi nu pratat om i form av gemenskaper som existerar runt omkring spelet och via sociala praktiker i spelet, men det kan vidare belysas och förstås genom att analysera praktiker inom spelet som inte nödvändigtvis är sociala eller tillåtna.

Appropriering via ej tillåtna praktiker

Detta avsnitt kommer beröra två aspekter av ett fenomen i onlinekulturen kring *Counter-Strike*. Det kommer handla om hur användare via sina praktiker approprierar innehållet i spelet via *smurfande* och *fuskande*. Dessa aspekter är inte unika för *Counter-strike* utan återfinns i de flesta onlinespel. Anledningen till varför de är intressanta för analys är för att de kan säga något om användarnas förhållningssätt till texten, och genom det kan vi bättre förstå hur användare på ett meningsskapande sätt interagerar dels med varandra men även med textens struktur.

När veteraner möter nybörjare – Smurfandets praktik

Först och främst behöver framförallt en av ovanstående termer förklaras. Troligtvis har de flesta en förståelse kring vad fuskande innebär, även om vi kommer förklara det specifika i just denna text senare, men vad *smurfande* är är antagligen inte lika självklart. Termen uppstod cirka 1996 i anslutning till datorspelet *Warcraft 2* (Hugo 2011). Ett par välkända och skickliga spelare sökte nya sätt att underhålla sig själva på och bestämde sig för att under pseudonymerna *PapaSmurf* och *Smurfette* låtsas spela dåligt och sen plötsligt, när moståndarparet hade börjat slappna av, växla upp och börja spela på den nivån de var kapabla till. Numera är termen välkänd och välanvänd inom de flesta gemenskaper kopplade till onlinespel och används för att oftast på ett nedlåtande sätt beskriva användare som genom att skapa nya konton låtsas vara nykomlingar och således får spela mot andra nykomlingar och på så sätt skapar ett nöje för dem själva men troligtvis inte för nykomlingarna som inte är på samma nivå skicklighets- och kunskapsmässigt.

Det finns flera anledningar till varför användare *smurfar* och fuskar och dessa anledningar verkar vara ungefär desamma inom denna subgenre av *onlinemultiplayer*-spel som är rankingbaserade. Användaren *Security Agent* skriver på ett forum för onlinespelet *League of Legends* (Riot Games 2012) att den främsta anledning till att *smurfa* är att hen känner att en plåtå har nåtts i den rankingpool som användaren befinner sig i och känner stress inför att spela mot andra på samma ranking. För att kunna slappna av och ha kul med spelet behöver användaren *smurfa*. Användaren *DGGP* listar sina anledningar i samma forumtråd vilka inkluderar att det tar lång tid att hitta matcher mot spelare med hög ranking, att hen vill testa olika strategier utan pressen att förlora ranking och att det är roligare att spela på lägre rankingar i och med att man får nöjet att se sin ranking stiga, vilket den sällan gör om man spelar mot användare som är lika en själv skicklighets- och kunskapsmässigt.

Som vi ser finns det ett par olika anledningar till varför användare väljer att *smurfa*, men det finns ett par gemensamma drag i samtliga resonemang. För det första går det att förstå via Jenkins (2012) resonemang kring användares relation till populärkulturella produkter, nämligen att fans inte längre accepterar tanken om en slutgiltig version som är bestämd av originalproducenten. Istället har användare ett individuellt förhållningssätt till produkten där de ger sig själva rätten att modifiera och anpassa regler, strukturer, och, som vi varit inne på när vi pratade om den modifierade texten, även själva essensen i originalprodukten. Användarna bryr sig mer om sin upplevelse av produkten än om den kollektiva upplevelsen, även om spelets essens ligger i en kollektiv upplevelse av den. Istället för att låta spelet diktera reglerna tar sig dessa användare reglerna i egna händer och omformulerar det som producenterna av spelet avsett med sin design. På så vis kan vi se dessa användare som mer aktiva i sitt meningsskapande än de som följer reglerna genom att de via aktivt interagerande med spelets struktur skapar sina egna upplevelser som skiljer sig från de menade upplevelserna. Användarna har approprierat spelets struktur genom att anpassa de belöningsmekanismer som är inbäddade i spelets rankingsystem. Med andra ord väl-

jer spelarna att förbigå strukturen och låta spelet och övriga användare anpassa sig till dem själva istället för att anpassa sig till den av utvecklarna valda strukturen.

Vad får då *smurfandet* för konsekvenser för övriga användares förhållande till spelet? Är det enbart ett symptom på ett dysfunktionellt system eller kan *smurfandet* vara funktionellt för de nykomlingar som drabbas av det? För att resonera kring det tänker jag återgå till mina tidiga spelsessioner. Under spelets gång pratar spelarna med varandra, inom laget. De säger var de tror att motståndarspelarna befinner sig, koordinerar rörelser mellan olika punkter på banan, kallar på hjälp och så vidare. När en spelare ropar ”de är på cat!” och en annan spelare samtidigt säger ”blå, rotera till A och sikta mot mid” säger det troligtvis läsare av denna uppsats utan förkunskap om *Counter-strike* lika lite som det gjorde mig som nybliven spelare. Vad som följde var att jag ständigt gick till fel ställen, gjorde fel saker och följdaktligen blev skrattad åt, blev kallad ”korkad nybörjare” och mina lagkamrater bad mig att sluta spela spelet då det uppenbarligen inte var något för mig. Ifall dessa personer var *smurfar* eller inte var inte något jag hade en aning om, jag visste vid denna tidpunkt inte ens om att termen existerade. Aningen nedslagen förstod jag att jag nog behöver lära mig mer om spelet innan jag fortsätter och började läsa runt på olika forum vad de olika punkterna på banorna heter, hur banorna ser ut och vad man ska tänka på när man spelar. Jag tittade på *Youtube*-klipp där det som nämnts tidigare finns ett flertal lärorika personligheter som likt instruktörer för vilken hobby som helst noggrant och pedagogiskt går igenom vad nybörjare bör veta om spelet. Jag lärde mig att ”cat” var en förkortning för ”catwalk”, det vill säga en gångbro och att denna typ av struktur finns med på flera av spelets banor. De olika spelarna i ens lag är tilldelade olika färger på en radar som man har uppe i vänstra hörnet på skärmen och blå var således min identifikationsmarkör. A och B är den plats där det anfallande laget ska plantera en bomb som det försvarande laget ska hindra eller efter att den planterats avvärja och ”mid” är en förkortning för ”middle”, som betecknar mitten på de banor där platserna A och B befinner sig på motsatta sidor av banan.

Det finns ett par konsekvenser av detta första möte med, vad jag antar till viss del bestod av *smurfar* med tanke på deras kunskap om spelet. Jag hade antagligen inte haft någon motivation att leta upp ovanstående information om de jag hade spelat mot i mina första matcher hade varit på samma nivå som jag, och jag hade antagligen inte känt ett ansvar gentemot mina medspelare om de inte hade låtit mig veta att jag förstörde för laget genom att inte ha grundläggande kunskap om banorna. Originalproducentens syfte med rankingsystemet var att ovanstående situation inte skulle få hända. Poängen med att nybörjare möter nybörjare är att det ska vara en förlåtande miljö där nybörjarna kan testa sig fram och inte förväntas komma in med förkunskaper och att spelet således ska kunna locka till sig allt fler konsumenter. Men som vi ser i konvergenskulturen blir det inte alltid (eller särskilt ofta) så som företagen har tänkt sig. När användarnas, och ofta de mer insatta och passionerade användarnas vision om hur spelets struktur ska se ut inte stämmer överens med producentens vision blir det ofta användarna som på ett eller annat sätt dikterar villkoren. *Smurfandet* som praktik är inte tillåten enligt producenterna, men precis som

fuskandet, som jag ska gå in på närmare i nästa avsnitt och som är nära besläktat med *smurfandet*, lyckas de inte stoppa denna aktiva approprieringsprocess.

Jag förstod ganska snabbt att ovanstående situation inte var unik för mig. På de olika gemenskaper som spelets fans konstant bidrar med innehåll till förs det ständigt diskussioner om *smurfande* och huruvida det bidrar till en hämmande miljö för nykomlingar eller om dess effekter bidrar till att sälla ut dem som inte ”har vad som krävs” och således är en positiv och till och med önskvärd praktik. *Smurfandet* kan således förstås som en nybörjares första möte med spelets kollektiva kunskapsbas, där den nytillkomna spelaren i princip måste röra sig ut mot fanskapade gemenskaper för att lära sig om spelet för att på så sätt snabba på den inlärningsprocess som annars hade varit betydligt långsammare om motståndarna som spelaren mötte var på samma nivå. Även om detta inte är *smurfarens* intention eller motivation skapas en spelmiljö som till en början lockar spelaren ut från det rum där spelet äger rum mot de fanskapade rum som existerar på internet och blir på så sätt snabbare en del av den gemenskap som frodas runt spelet. *Smurfande* som praktik blir då mer än enskilda spelares nöje, det blir en genväg mot en ständigt växande kollektiv intelligens.

När spelet inte räcker till – Fuskande som verklighetsflykt

Med detta avsnitt kommer en annan aspekt av hur fans aktivt omformulerar och approprierar spelet belysas. Fuskande i datorspel har en lång historia och har i princip alltid varit en del av upplevelsen av spel ifall användaren har önskat det. I tidiga spel som *Doom* och *Wolfenstein 3D* var fusken inkorporerade i spelet och kunde aktiveras om användarna kunde särskilda knapptryckningar eller koder. Dessa fusk handlade på den tiden om att göra sin avatar i spelet odödlig, att kunna gå genom väggar eller på andra sätt manipulera de villkor och regler som är menade att balansera svårighetsgraden i spelet. På den tiden var fuskande inte en problematisk företeelse i spelkulturen. Visserligen går det fortfarande att föra resonemang om spelarnas val att fuska eller inte fuska, men det var först när spelarna började möta varandra och konsumtionen av de populärkulturella produkterna blev en nätverksangelägenhet (Jenkins 2012) som fuskandet blev ett problem.

Fusk kan rent generellt förstås som ett slags intrång i texten, där användaren förändrar de villkor som utvecklaren av spelet utarbetat. I spel som *Counter-strike*, och andra *multiplayer-spel* är fusk oftast inkorporerade, men avaktiverade när spelare möter varandra. Fusken kan således användas av spelare som verktyg när de övar sina färdigheter. Exempelvis kanske en spelare vill öva sitt granatkastande och kan således ställa in så att de granater spelaren har till sitt förfogande aldrig tar slut. Detta fungerar endast under just dessa omständigheter och hade varit omöjligt för en spelare att använda när den möter andra spelare då det hade varit för lätt både för spelet men även för andra användare att upptäcka fusket. Istället är de fusk som spelare använder program som är skapade av mer eller mindre anonyma fans, och i vissa fall företag, som är utformade på sätt som manipulerar det som en spelare normalt sett kan göra i spelet. Exempelvis finns det fusk som gör att spelet skjuter så fort spelaren siktar på

en motståndare. Detta görs i form av ett bildigenkänningsprogram som temporärt tar kontroll över de inputs som spelaren gör via sin mus och sitt tangentbord. Med detta i åtanke är det alltså inget fysiskt intrång i textens kod utan snarare ett intrång i en mer abstrakt bemärkelse där fusken gör vägar runt de moment som kräver skicklighet i spelet.

De fusk som används i *Counter-strike* är framförallt verktyg som är till för att automatisera spelarens sikte samt att kunna se genom väggar på de banor som spelet utspelas på. Anledningen till att just dessa fusk är mest populära beror på att de spelmekaniker som dessa fusk kringgår är de mest centrala i spelet. Som vi har varit inne på tidigare är det spelarens uppgift att neutralisera det andra lagets spelare, och givetvis att göra detta utan att själv bli neutraliserad. De skickligheter som normalt sett krävs men som via dessa fusk automatiseras är att snabbare och med större precision än sin motståndare kunna sikta och träffa motståndaren samt att via deduktionsförmåga kunna lista ut var motståndaren befinner sig med hjälp av den information som det egna laget ger via kommunikation under spelets gång, de ljud som motståndarna ger ifrån sig samt förståelse om vanliga taktiker och strategier. En annan anledning till att det är just dessa fusk som är populära är att de kan användas av en skicklig användare utan att bli påkommen. Det mest optimala fuskverktyget ur ett effektivitetsperspektiv hade varit att helt enkelt avsluta matchen med en vinst innan den ens börjat, men ett sådant fusk hade blivit påkommet direkt och är därför inget som gemenskaperna kring fusk arbetar med.

Ovan nämnda fusk, *siktesassistans* och *vägghack* är de fusk som utvecklarna av spelet arbetar aktivt med att förhindra. Med hjälp av ett automatiserat antifusk-program vid namn *Valve Anti-Cheat* (Valve 2015b) försöker de identifiera de program eller script som fuskarna använder och när någon blivit påkommen med att använda ett ej tillåtet verktyg blir de avstängda från spelet på livstid och måste således köpa spelet på nytt för att spela igen. Detta är en vanlig metod för att hindra fuskare i tävlingsbaserade spel, och vi kommer därför inte gå in djupare på det. Det som däremot är av extra intresse i förhållande till deltagarkultur och denna uppsats syfte är det användarbaserade antifusk som finns i spelet kallat *Overwatch*. Systemet går ut på att användare som nått en viss rank i spelet, och således kan antas ha en del förståelse och kunskap om spelet, via detta system kan titta på automatiskt inspelade matcher där utvecklarnas verktyg upptäckt misstänksamt beteende men där deras officiella antifusk-verktyg inte lyckats avgöra om spelaren fuskar eller inte. Efter att användaren har tittat på matchen får den klicka i olika alternativ som passar det som den sett, exempelvis om användaren misstänker utan tvivel om en spelare använder fusk för att se genom väggar. Om en användare har haft rätt i sin bedömning får hen poäng i detta system och får bekräftelse att den fuskande spelaren blivit bestraffad. På så sätt blir användarna en del av processen mot fuskande, vilket både kan ses som ett sätt att göra processen transparent och ge användarna mer makt över de förhållanden som råder i spelet, men även som ett sätt för utvecklarna att exploatera sina användare till att utföra gratisarbete.

Det är dock inte alla former av utomstående program eller andra tekniska åtgärder som är betecknade som fusk, och alla former av fusk består inte av användandet av

sådana program. Exempelvis kan en användare, i enlighet med spelets regler, med teknisk expertis justera antalet *frames per second*, vilket kortfattat påverkar hur snabbt spelet uppdaterar den grafiska information som ges till användaren under spelets gång. På spelets officiella banor kan spelarna ibland ta sig till ställen som de inte är avsedda att kunna ta sig till, exempelvis genom såkallad *boostning*, vilket innebär att ett par spelare hoppar upp på varandra och tar sig utanför en banas gränser. Detta är inget som spelare blir avstängda för utan något som spelets utvecklare brukar vara snabba att korrigera efter att sådana brister i spelets nivådesign blivit upptäckt. Det har dock gett upphov till kontroverser inom den professionella delen av spelet. Under kvartsfinalen i den prestigefyllda tävlingen *Dreamhack Winter 2014*, som är en av fyra såkallade *eventmajors* och har en prissumma motsvarande två miljoner kronor, mellan favorittpade svenska *Fnatic* och franska *LDLC* använde sig *Fnatic* av sådan *boostningsteknik* på ett tidigare oupptäckt ställe för att få ett stort övertag mot sin moståndare i ett läge i matchen där franska *LDLC* såg ut att ta hem matchen (Sawant 2014). Reaktionerna lät inte vänta på sig och många fans ansåg att spelets integritet stod på spel och att *Fnatic* skulle diskas. Administratörerna för tävlingen ansåg dock att det som *Fnatic* gjorde inte förtjänade diskvalificering men höll med om att *Fnatics* beteende inte var rättvist och lät meddela att matchen skulle spelas om. I detta läge var fansen i uppror, händelsen kallades för ”det grymmaste som hänt inom *Counter-strike*” (Jpon9 2014) och livechatten och olika gemenskaper fylldes av aktivitet som krävde diskvalificering (Ibid.). Kort därpå lät *Fnatic* meddela att de hade valt att lämna *walkover* och att vinsten i matchen därmed gick till *LDLC* (Ehrnberg och Gill 2014).

Den gräns som finns mellan vad som är fusk och vad som inte är fusk verkar med andra ord vara något som fansen i allra högsta grad är med och förhandlar om. Medan *Overwatch* finns i spelet som ett officiellt verktyg för användare att avgöra om en misstänkt spelare fuskar eller inte är kanske hur gemenskapernas aktivitet och åsikter påverkar officiella beslut den tydligaste markören för hur fans och användare är med och avgör hur spelet ska fungera. På diverse forum för mer traditionella, icke-digitala sporter som ishockey eller fotboll sker dagligen diskussioner om hur olika handlingar i matcher borde ha varit utvisningar, mål som borde ha varit bortdömda och spelare som borde bli avstängda utan att detta har en direkt inverkan på sporternas ansvarigas beslut. Men i *Counter-strike* kan vi se hur producenterna, administratörerna och användarna lever i symbios för att förhandla fram de villkor som utgör regelstommen för spelet. På samma sätt som hur Jenkins (2012) beskriver relationen mellan producent och konsument som flytande i en konvergerande kultur kan vi i detta exempel se hur de gränser som normalt sett finns mellan de som skapar reglerna och de som följer reglerna i högsta grad är utsuddade till förmån för ett system där reglerna ständigt är i förändring efter användarnas önskemål.

Att studera varför användare väljer att fuska kan säga något om användarnas förhållande till texten. Genom de gemenskaper jag studerat blir det snabbt uppenbart att fuskan är mer tabubelagt än *smurfande*. Medan diskussionstrådar om *smurfande* oftast formuleras i stil med ”Varför jag smurfar” (Shwick 2015) och innehåller diskussioner och berättelser från spelare som är aktiva inom denna praktik har dis-

kussionstrådar gällande fuskande framförallt en dåtidskontext, det vill säga titlar i stil med: ”Föredetta fuskare, varför gjorde ni det och varför slutade ni?” där inläggen består av användare som berättar om varför de en gång i tiden fuskade men inte längre gör det. Att fuskande och smurfande pågår ständigt är något som alla användare är medvetna om, och, i och med att varje spelomgång består av 10 spelare räcker det med att 10% fuskar för att det ska vara stor sannolikhet att varje match ska innehålla en fuskare. Det verkar med andra ord mer eller mindre vara en självklarhet att framförallt fuskare är en naturlig del av de högre rankade spelarnas vardag när de spelar spelet.

Varför fuskar då användare i spelet, och vad får det för konsekvenser för övriga användarnas förhållande till spelet? I *Counter-strike* och andra liknande spel möter människor varandra och rankas utifrån deras prestation. Vad denna ranking betyder för den individuella användaren skiljer sig åt, men i och med att användarnas ranking är synlig för varandra (och som nämnts tidigare ett krav för att använda *Overwatch*) blir den en form av statusmarkör. När användare interagerar med varandra på gemenskaper visar de gärna sin ranking för varandra, och via denna interaktion skapas värden som når utöver rankingssystemets ursprungliga syfte: att se till så att likvärdiga spelare möter varandra. När användarna lägger till andra värden än de ursprungliga påverkas det ursprungliga syftet, vilket vi kan se genom hur användare hjälper varandra att nå rankingar som de inte hade klarat att nå själva och inte minst genom att känna sig nödgad att fuska för att nå dessa statusbepryddade rankingar.

Förekomsten av fusk verkar i sig också vara något som motiverar användare att fuska. Användaren Nexezz (2015) skriver exempelvis att hen använde fusk ett tag efter att ha mött fuskare tre matcher i rad och att hen hade tröttnat på att förlora. Användarnas praktiker smittar av sig på varandra, och vad som verkar ske är ett omförhandlande om vilka villkor det är som gäller i spelet. När en användare, antingen korrekt eller felaktigt, upptäcker att en motståndare bryter mot spelets regler och själv börjar fuska innebär det att de har omförhandlat de regler som gäller i spelet. En användare (Ibid.) beskriver att hen aldrig fuskat i rankingbaserade matcher utan enbart på specifika servrar som var avsedda för fuskare att möta andra fuskare. Användaren beskriver att detta sätt att spela spelet är roligare och skapar mindre stress medan det rankingbaserade spelet ger ångest över att förlora ranking och att det dessutom finns implikationer rörande ens skicklighet som spelare kopplat till självförtroende. Hur spelet spelas och vilka regler det är som gäller är med andra ord inte en självklarhet eller något som producenterna till hundra procent kan kontrollera. Istället skapar användarna sina egna deltagarrum där deras approprierade version av spelet utspelas.

Inom de fangemasker jag studerat finns det ett konsensus kring att de högsta och mest prestigefyllda rankingarna i spelet är fyllda med spelare som har fuskat eller aktivt fuskar för att nå denna ranking. Hur många användare som fuskar är svårt att avgöra då det ligger i fuskarens motivation att inte bli påkomna. Enligt *Valves* officiella statistik (Valve 2015b) har cirka 1.25% av de konton som spelat spelet en anmärkning för fusk. Detta ska dock inte nödvändigtvis tolkas som att 1.25% av användarna fuskar. *Counter-strike* kostar cirka 150kr, så när en hängiven fuskare blivit

avstängd kan denne köpa en ny version av spelet och börja om på nytt. Detta gör att en och samma spelare kan registreras fler gånger i detta system, vilket skulle göra siffran mindre. Samtidigt föreligger det ett stort mörkertal bland de fusk som inte blivit upptäckta av *Valves* program. Det finns egentligen ingen som kan säga exakt hur många det är som fuskar, men genom att läsa berättelser från användare med hög ranking och stor erfarenhet av spelet verkar de flesta användare uppskatta mängden fuskare till cirka 3-5% (Nexezz 2015), vilket skulle innebära att det finns minst en fuskare i var och varannan match.

Denna statistik är relevant då den hjälper oss att förstå *smurfares* motivation. När en erfaren spelare gång på gång möter fuskare och således går miste om det som gör spelet roligt, nämligen att i en tävlingsinriktad miljö besegra sina motståndare, blir den enda utvägen till att få ta del av denna aspekt att skapa ett nytt konto och möta spelare som inte fuskar. Å andra sidan har vi de nybörjare som blir ihopparade med de erfarna spelare som startat nya smurfkonton som går miste om samma aspekt, och således börjar fundera på hur de kan få ett övertag mot dessa spelare, vilket kan leda till att de söker upp sätt att fuska. Genom hur användare approprierar hur spelet ska spelas kan vi se hur dessa ej tillåtna praktiker reproducerar varandra och hur spelare på jakt efter att ha roligt i spelet underminerar de regler och den struktur som producenterna av spelet skapat.

Demokratirelaterade frågor i konvergenskulturens kölvatten

Vi har i denna uppsats sett hur spelare och fans av *Counter-strike* både skapar hur spelet ser ut men även hur det spelas. Vi har sett hur ett spel har gått från en fanskapad modifiering till ett av världens mest populära spel, hur spelarnas kreativitet och kunskap bidrar till ett *metaspel* och hur deras både tillåtna och ej tillåtna aktiviteter inom spelet ger svallvågor som påverkar andra spelare. Vi har genom att studera spelarnas praktiker i spelet sett hur användare inte nödvändigtvis följer de regler och strukturer som producenterna avsett, och hur användarnas tolkning av hur spelet ska spelas spelar stor roll för hur det ser ut. Är detta symbiotiska förhållande mellan producent och konsument, med fokus på konsumenternas förmåga och tillgång till att forma spelupplevelsen något som är specifikt för spelbranschen, eller är detta något som sker inom andra populärkulturella fält samtidigt? Är nya konsumtions- och produktionsmönster en fråga om ett demokratiserande av kulturen eller är marknadens krafter för starka för att tillåta det? Finns det anledning att vara optimistisk inför framtidens medielandskap eller är det en naiv förenkling av de uttryck som vi ser i samtidens deltagarkultur? Jag kommer använda denna avslutande del av denna uppsats till att resonera kring dessa frågor.

Star Wars är en av världens mest kända populärkulturella *franchise* och den mångmiljardindustri som omringar originalprodukterna kan användas för att belysa det förhållande mellan producent och konsument som varit ett övergripande tema i denna uppsats. Det finns *Star Wars*-gemenskaper som handlar om DIY-skapelser i form av kläder, smycken och andra attiraljer (Craftyamy 2012), historieskrivande i form av *fan-fiction* (Alter 2012) och teorier, tankar och analyser av originalprodukterna (Fantheories Wiki 2015). Samtliga dessa är exempel på när deltagarkultur på ett mer eller mindre harmlöst sätt lever i symbios med originalprodukterna. Men det finns andra exempel som mer liknar de modifieringar som denna uppsats har handlat om: den fanskapade långfilmen *Star Wars: Episode III.5: The Editor Strikes*

Back (Sciretta 2012). Denna ej utgivna film skapad av Topher Grace ska ses som en kritik mot den trilogi av Star Wars-filmer som gavs ut mellan 1999 och 2005 och består av en 90 minuter lång ihopklippt version av de tre filmerna, med vissa tillagda scener. Detta är gjort utan tillstånd eller involvering från originalproducenterna, och reaktionerna efteråt ekar med sin frånvaro. Även om både detta och *Counter-strike* är isolerade exempel kan vi se vitt skilda strategier för att handskas med denna typ av fanapproprierade modifieringar. Å ena sidan har vi *Counter-strike*, där två fans skapade en modifiering med hjälp av utvecklarnas verktyg för att sedan få sin modifiering uppköpt av originalproducenterna och själva få anställning och en gemenskap som lever i symbios med producenterna. Å andra sidan har vi *Star Wars* där fans skapar modifieringar i hemlighet (Sciretta 2012) för att inte bli stämnda och där det skapats en klyfta mellan producent och konsument.

En fråga som vi behöver ställa oss i anslutning till detta är om huruvida *Counter-strike* verkligen är representativt för spelbranschen, eller om det snarare bör ses som ett isolerat lyckat exempel. För att göra det kan vi se hur spelvärldens mest framgångsrika företag har ställt sig till fanskapade kreationer. *Mega Man 2.5D*, skapat av Peter Sjöstrand, är ett fanskapat spel som följer den formel som alltid varit gällande för *Capcoms* klassiska *Mega Man*-serie, med det enda undantaget att spelet innefattar något som ska efterlikna en ”nästan 3D”-effekt. *Capcom* har stolt visat upp spelet på sin officiella hemsida flera gånger (Snow 2009) och låtit projektet existera trots att det bryter mot deras intellektuella rättigheter. Detsamma gällde *Seo Zong Huis Street Fighter X Mega Man*, som var en *mash up* på två av *Capcoms* mest hyllade spelserier, där *Capcom* efter en kort period efter att fanspelet släpptes gav sitt stöd i form av pengar och marknadsföring och eleverade spelet till att få officiell *Mega Man*-licens (Minish *Capcom* 2012).

Något som ofta verkar hända i spelbranschen är hur företag ändrar beslut efter påtryckningar från sina fans. *Vivendi Universals* populära *King's Quest*-serie såg länge ut att lämnas oavslutad efter sju år utan uppföljare. Ett par fans tog sig då rätten att göra *King's Quest 9: Every Cloak Has a Silver Lining*. Till en början ställde sig *Vivendi* skeptiska till projektet och valde att inte ge sin tillåtelse till fansen att använda deras intellektuella rättigheter, men efter påstridigt arbete från fansen lät till slut *Vivendi* meddela att de tillät det fanskapade spelet att existera om *King's Quest* togs bort ur titeln (Adams 2005). På ett liknande sätt kan vi se hur upprörda fans i april i år (Alden 2015) direkt påverkade *Valves* beslut att börja ta betalt för att ladda ner spelmodifieringar via deras officiella spelbiblioteksklient *Steam*. Efter ett par dagar av ständigt pågående kritik mot beslutet, där både modifieringsgemenskaper och entusiaster som spelar modifieringarna stod på samma sida och menade att de som skapar modifieringarna fick alldeles för liten del (cirka 25%) av vad modifieringarna kostade, att de som skapar modifieringarna inte kan ge några garantier att de kommer fortsätta jobba på sina modifieringar eller att de kommer fortsätta fungera om det görs förändringar i originalspelet och orosmoln började målas upp angående *Valves* position som spelbibliotek och onlinehandel av spel på PC inte bara är en marknadsledande aktör utan nästan innehar ett monopol på sitt fält och att detta beslut endast är ett i många led av steg där så mycket pengar som möjligt kan tjänas

på konsumenter som inte har något annat alternativ. De ofta hatfyllda debatterna gick så långt att fans började utveckla verktyg för att piratkopiera modifieringar. Det tog sedan inte många dagar innan *Valve* tog tillbaka sitt beslut och gjorde ett officiellt uttalande där de beskrev sin tankeprocess, medgav att den ledde dem till fel beslut och att de ville visa uppskattning till de som gör modifieringar till spel men att detta sätt att göra det var fel (Alden 2015).

Det skulle gå att fortsätta att rada upp exempel på tillfällen då företeelser inom spelvärlden är direkta svar på fans krav och önsningar och hur det även ibland tar sig uttryck genom fanskapade produktioner. Det är betydligt svårare att hitta exempel på när motsatta förhållanden har rådit även om de naturligtvis existerar. *Nintendo* är exempelvis ett företag som under lång tid haft rykte kring sig att inte på ett fridfullt sätt samexistera med sina fans. Exempelvis har de stängt ner fanskapade filmproduktioner där deras spelkaraktärer varit involverade. Men även *Nintendo* lyssnar på sina fans reaktioner. På *Evo 2013*, världens största turnering för genren *beat 'em up*-spel, lät de först meddela att deras spel *Super Smash Bros.* inte skulle få äga rum på de hemsidor som visade evenemanget på internet. Efter bara ett par timmar av fansens vädjande ändrade *Nintendo* sitt beslut och lät aktiviteterna äga rum (McWhertor 2013). Även de som anses som stofiler på fältet verkar med andra ord följa med på den våg av deltagarkultur som råder inom videospelsbranschen. Samtidigt ser vi ständigt exempel som talar om ett motsatt förhållande inom filmbranschen där inte bara *Lucas Arts* (numera ägt av *Disney*) ställer sig skeptiska mot fanskapade produktioner utan där även J.K. Rowling har stämt fans som skapat en *Harry Potter*-relaterad encyklopedi (Hartocollis 2008) och där *Warner Bros.* stämde en bilaffär som specialiserade sig inom att göra modifieringar på bilar som efterliknande sådana ur populära filmer och tv-serier (Gardner 2013), exempelvis *Batman* och *Knight Rider*. Utöver detta pågår det en ständigt kamp mot fildelning av filmer, ett problem som inte uppmärksammas på samma sätt inom spelvärlden eller musikvärlden längre efter att lösningar som *Steam* och *Spotify* inkorporerats för att svara på nya konsumtionsmönster.

Det är inte bara nya konsumtionsmönster som med rask takt förändrar kulturindustrierna. I den här uppsatsen har vi sett hur nya produktionsmönster ger utrymme för nya perspektiv, där utvecklarteam bestående av enbart ett fåtal personer når framgångar som går att jämföra med etablerade storstudios. Den växande marknaden för indiepel på *Steam*, *Playstation Store* och *Xbox Live Arcade* är bara en del av en trend som gäller för kulturindustrierna i stort där hemsidor som *Kickstarter* driver en renässans för indieproduktion spritt över flera fält samtidigt. Varje dag samlar människor ihop pengar genom donationer och investeringar för att få igång sina drömprojekt, vilket exempelvis har inneburit att produktioner som *Ouya*, en spelkonsol för mobilspel, kunnat se dagens ljus. Vi ser varje dag hur idéer får fäste i människors medvetanden, där samlade bidrag från många människor till viss del tar över den roll som de stora företagens fokusgrupper har haft vad gäller att avgöra vad folket vill ha. Samtidigt ser vi hur produktioner inom spelbranschen aldrig riktigt är färdiga, där användare har mer kontroll än någonsin över sin upplevelse vad gäller intrång i texten via fuskande, appropriering och tolkning av de regler och förutsättningar

som gäller samt ett kollektiv inflytande över de förändringar som ständigt görs till populära spel.

Detta sätt som fans allt mer är involverade i hur produkterna ser ut kan diskuteras i termer av ett demokratiserande av populärkulturen. Å ena sidan kan vi förstå populärkulturen som mer inkluderande när fler människor kan skapa spel, samt hur upplevelsen av den kan skraddarsys och approprieras av de som konsumerar den. De som normalt sett varit på den mottagande änden av populärkulturen tar en allt större roll i hur den ser ut, vilket borde resultera i att fler tolkningar får utrymme i det totala mediala innehållet. Samtidigt har vi i denna uppsats sett en trend där populära modifieringar reapproprieras av originalproducenterna genom hur de anställer de som modifierat och köpt rättigheterna till deras modifieringar. Med andra ord kan det vara så att de tolkningar och approprieringar som skulle kunna fungera demokratiserande egentligen aldrig får fungera så, där även de mest lysande exempel på fanproduktioner hamnar inom samma maktstruktur där konsumenternas egenmakt går hand i hand med jakt på profit. Dessa exempel visar även på hur fans bidrar till att göra reklam för originalprodukterna utan att få betalt, vilket stärker den kritik som går att rikta mot Jenkins ofta utopiska tankar kring deltagarkulturens demokratiserande effekter. Det är dessutom långt ifrån alla fanproducerade produkter och modifieringar som blir populära, och ännu färre som ens får se dagens ljus. De som blir populära är ofta de som baseras på populära original, exempelvis det fall som denna uppsats centreras kring, vilket innebär att även dessa produkter behöver följa rådande marknadslogik. I sken av detta kan det vara svårt att se fanproducerade produkter som något åtskilt från produkter som skapas av företag, med skillnaden att de ekonomiska insatser som fanproducenter gör oftast slutar i ekonomisk katastrof. En likvärdigt illavarslande trend är hur stora företag och etablerade artister söker sig in på *Kickstarter* (O'Hehir 2014) som på kort tid har gått från att vara en arena för indieproduktion till att allt mer tas över av de som redan har resurserna för att skapa sina produktioner.

En annan aspekt som kan diskuteras i förhållande till demokratiserandets vara eller inte vara när vi talar om fanproduktioner är deltagandets ojämlikhet. När Jenkins beskriver hur konsumenter i konvergenskulturen kommer få större makt gör han det som en framtidsvision, för det finns många hinder på vägen. De klassiska faktorerna som brukar kopplas till maktklyftor som kön, etnicitet och klass är i allra högsta grad fortfarande aktuella när vi talar om deltagande och synlighet på internet. Detta är antagligen inte något som kommer som en chock för någon, internet är inte en arena som är så pass separerad från andra arenor att gamla maktstrukturer plötsligt slås åt sidan. Jenkins (2012) pratar därför om medielitteracitet där skolor och andra utbildningsväsen behöver ta fasta på mediernas utveckling och hur människor samspelar med den med mål att skapa fler skapare av innehåll. Frågan är om denna medielitteracitet är en realistisk lösning eller enbart ett sätt för Jenkins att slå undan den kritik som kan riktas mot hans slutsatser. Även om skolor och andra utbildningsväsen lyckas utbilda folket i deltagandets frukter innebär inte det att människor i framtiden har mer möjlighet än i dag att vara kreativa producenter av innehåll. Och även om vi ser hur röster som normalt sett inte hade blivit hörda via diverse sociala

plattformarna innebär inte det att dessa röster lyckas tränga igenom det allt påtagande mediebruset som samma fenomen orsakar.

Det må vara hänt att det är en optimistisk vision av framtidens medielandskap att anta att ett ökat deltagande resulterar i en utökad demokrati, och att förutspå framtiden är en vanskelig syssla, och även om etablerade maktstrukturer kommer försöka forma deltagarkultur till att bli en del av det etablerade har vi i denna uppsats sett approprieringens styrka genom modifierandet som produkt och praktik, hur samlade bidrag från många människor skapar kunskapsbaser och människors vilja att lära ut dessa kunskaper. Medan det kanske kan vara svårt att hålla med Jenkins i hans demokratiserande förhoppningar kanske det kan vara lättare att känna igen denna modifiering- och kunskapskultur när Gauntlett föreställer sig framtiden. Han menar att människor behöver få möjlighet att uttrycka sin kreativitet med verktyg som inte söker att bestämma eller styra utfallet, där människornas vision får synas i arbetet och där dessa visioner kan delas utan förhinder (Gauntlett 2013). I en mening sammanfattar Gauntlett i denna framtidsvision både den modifieringskultur som *Counter-strike* kan ses som uttryck för samt de plattformar som vi talat om, exempelvis *Steam Workshop* där dessa modifieringar äger rum. Så även om kanske inte konvergenskulturen slår hål på de maktstrukturer som finns i samhället kan vi åtminstone se en kunskapsbildning- och spridning som når fler människor och kreativa möjligheter som gäller för betydligt fler människor än vad tidigare medielandskap tillåtit. Den kanske största obesvarade frågan som vi behöver undersöka vidare i den allt mer konvergerande kulturen blir då: är detta enbart en marknadens rökridå eller kommer framtidens medieanvändares involvering i populärkulturen sprida sig vidare i samhället och påverka mer övergripande maktstrukturer?

Referenser

Tryckta källor

- Boelstorff, T. (2012) "Rethinking Digital Anthropology" i Heather, A. och Miller, D (red.) *Digital Anthropology*. London: Berg
- Davies, C.A (2007). *Reflexive Ethnography: A Guide to Researching Selves and Others*. 2:a uppl. London: Routledge
- Dovey, J och Kennedy, H. (2006). *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Berkshire: Open University Press.
- Fay, B. (1996). *Contemporary Philosophy of Social Science*. London: Blackwell.
- Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge
- Gauntlett, D. (2013). *Making is connecting: the social meaning of creativity, from DIY and knitting to YouTube and Web 2.0*. Cambridge: Polity.
- Jenkins, H. (2012). *Konvergenskulturen – där nya och gamla medier kolliderar*. 2:a uppl. Göteborg: Daidalos.
- Ledin, J och Moberg, U. (2010) 'Textanalytisk metod' i Ekström, M och Larsson, L-Å (red.) *Metoder i kommunikationsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur.
- Østbye, H, Knapskog, K, Helland, K & Larsen, L. (2004). *Metodbok för medievetenskap*. Malmö: Liber.

Otryckta källor

Vetenskapligt granskade källor

- Deuze, M. (2007). *Convergence culture in the creative industries*. Tillgänglig: <http://ics.sagepub.com/content/10/2/243.abstract>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Jenkins, H och Carpentier, N. (2013). *Theorizing participatory intensities: A conversation about participation and politics*. Tillgänglig:
- Newman, J. (2005). *Playing with Videogames*. Tillgänglig: <http://con.sagepub.com/content/11/1/148.abstract>. Senast besökt 20:e maj 2015.
- <http://con.sagepub.com/content/early/2013/04/22/1354856513482090>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Postigo, H. (2007). *Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications*. Tillgänglig: <http://gac.sagepub.com/content/2/4/300.short?rss=1&source=mfc>. Senast besökt 20:e maj 2015.
- Postigo, H. (2008). *Video Game Appropriation through Modifications: Attitudes Concerning Intellectual Property among Modders and Fans*. Tillgänglig: <http://con.sagepub.com/content/14/1/59.abstract>. Senast besökt 20:e maj 2015.
- Scacchi, W. (2010). *Computer Game Mods, Modders, Modding and the Mod Scene*. Tillgänglig: <http://firstmonday.org/article/view/2965/2526>. Senast besökt 20:e maj 2015.
- Silverstone, R och Haddon, L. (1996). *Design and the Domestication of ICTs: Technical Change and Everyday Life*. Tillgänglig: <http://grammatikhilfe.com/media@lse/WhosWho/AcademicStaff/LeslieHaddon/DesignandDomestication.pdf>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Wirman, H. (2014). *Gender and Identity in Game-modifying Communities*. Tillgänglig: <http://sag.sagepub.com/content/early/2014/01/28/1046878113519572>. Senast besökt 20:e maj 2015.

Ej vetenskapligt granskade källor

- Adams, D. (2005). *King's Quest Lives Again*. Tillgänglig: <http://www.ign.com/articles/2005/12/10/kings-quest-lives-again>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Alden (användarnamn). (2015). *Removing Payment Feature From Skyrim Workshop*. Tillgänglig: <http://steamcommunity.com/games/SteamWorkshop/announcements/detail/208632365253244218>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Alter, A. (2012). *The Weird World of Fan Fiction*. Tillgänglig: <http://www.wsj.com/articles/SB10001424052702303734204577464411825970488>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Bird, C. (2014). *CS:GO Recoil Mechanics*. Tillgänglig: <http://twowordbird.com/articles/csgo-recoil-mechanics/>. Senast besökt 21:a maj 2015.

- Butts, S. (2007). *Fall From Heaven: Age of Ice*. Tillgänglig: <http://www.ign.com/articles/2007/06/15/fall-from-heaven-age-of-ice>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Craftyamy (användarnamn). (2012). *25 Star Wars Craft Projects – May the Force Be With You*. Tillgänglig: <http://www.babble.com/crafts-activities/25-star-wars-craft-projects-may-the-force-be-with-you/>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Ehrnberg, B och Gill, M. (2014). *Fnatic lämnar walk over – LDLC till final*. Tillgänglig: <http://esport.aftonbladet.se/csgo/fnatic-lamnar-walk-ldlc-till-final/>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- FanTheories Wiki. (2015). *FanTheories Wiki*. Tillgänglig: http://fantheories.wikia.com/wiki/FanTheories_Wiki. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Fuchs, C. (2011). *Against Henry Jenkins. Remarks on Henry Jenkins' ICA Talk "Spreadable Media"*. Tillgänglig: <http://fuchs.uti.at/570/>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Gardner, E. (2013). *Warner Bros. Wins Lawsuit Against Maker of Batmobile*. Tillgänglig: <http://www.hollywoodreporter.com/thr-esq/batmobile-lawsuit-warner-bros-wins-419661>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Gilbert, H. (2014). *Mario's most secret secrets*. Tillgänglig: <http://www.gamesradar.com/marios-most-secret-secrets/>. Senast besökt 20:e maj 2015.
- Grossman, L. (2011). *The Boy Who Lived Forever*. Tillgänglig: <http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,2081784,00.html>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Hartocollis, A. (2008). *Sued by Harry Potter's Creator, Lexicographer Breaks Down on the Stand*. Tillgänglig: <http://www.nytimes.com/2008/04/16/nyregion/16potter.html>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Hatton (användarnamn). (2015). *The SMG Meta*. Tillgänglig: https://www.reddit.com/r/GlobalOffensive/comments/320p9o/the_smg_meta/. Senast tillgänglig 21:a maj 2015.
- Hugo (användarnamn). (2011). *Where does the term "Smurfing" come from?* Tillgänglig: <http://english.stackexchange.com/questions/17209/where-does-the-term-smurfing-come-from>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Jpon9 (användarnamn). (2014). *Discuss: The Fnatic Boost on Overpass*. Tillgänglig: https://www.reddit.com/r/GlobalOffensive/comments/2nowkw/discuss_the_fnatic_boost_on_overpass. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Lee, D. (2014). *Cosplay: It's effort, not bare skin, that matters most*. Tillgänglig: <http://www.bbc.com/news/technology-28047122>. Senast besökt 20:e maj 2015.
- McWhertor, M. (2013). *Super Smash Bros. Melee dropped from Evo livestream at Nintendo's request (update: Smash is back)*. Tillgänglig: <http://www.polygon.com/2013/7/9/4508826/super-smash-bros-melee-pulled-from-evo-livestream-nintendo>. Senast besökt 21:a mars 2015.
- Minish Capcom (användarnamn). (2012). *Street Fighter X Mega Man coming December 17*. Tillgänglig: <http://www.capcom-unity.com/brelston/blog/2012/12/08/street-fighter-x-mega-man-coming-december-17>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Nexezz (användarnamn) (2015). *Ex-cheaters of CS:GO, why do you cheat and what made you stop?*. Tillgänglig: https://www.reddit.com/r/GlobalOffensive/comments/2w5q4e/excheaters_of_csgo_why_do_you_cheat_and_what_made/. Senast besökt 21:a maj 2015.

- O'Hehir, A. (2014). "Wish I Was Here": Zach Braff's controversial Kickstarter comeback. Tillgänglig: http://www.salon.com/2014/07/17/wish_i_was_here_zach_braffs_controversial_kickstarter_comeback/. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Philips, P. (2015). CS:GO Hud and Radar tutorial. Tillgänglig: <https://www.youtube.com/watch?v=rYVZezwknL8>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Riot Games (2012). Reason why I smurf. Tillgänglig: <http://forums.na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=1940118>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Sawant, S. (2014). Dreamhack Winter 2014: admins rule fnatic's Overpass boost illegal, fnatic retaliate. Tillgänglig: <http://www.gosugamers.net/counterstrike/news/29193-dreamhack-winter-2014-admins-rule-fnatic-s-overpass-boost-illegal-fnatic-retaliate>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Sciretta, P. (2012). Topher Grace Edited The 'Star Wars' Prequels Into One 85-Minute Movie and We Saw It. Tillgänglig: <http://www.slashfilm.com/topher-grace-edited-star-wars-prequels-85minute-movie/>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Shwick (användarnamn). (2015). Why I Smurf. Tillgänglig: <http://us.battle.net/sc2/en/forum/topic/16411252104>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Shoemaker, B. (2009). The Next DOTA, Coming To You From... Valve? Tillgänglig: <http://www.giantbomb.com/articles/the-next-dota-coming-to-you-from-valve/1100-1717/>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Sills, C. (2014). Aiming Sidestep Shooting & When To Rotate. Tillgänglig: <https://www.youtube.com/watch?v=e5YFQurINNA>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Sills, C. (2015). Maintaining Your Calm. Tillgänglig: <https://www.youtube.com/watch?v=e5YFQurINNA>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Snow (användarnamn). (2009). Fan Made Mega Man 2.5D Gets Cooler. Tillgänglig: http://www.capcom-unity.com/snow_infernus/blog/2009/05/29/fan_made_mega_man_25d_gets_cooler. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Statista.com. (2015). Most played PC games on gaming platform Raptr in April 2015, by share of playing time. Tillgänglig: <http://www.statista.com/statistics/251222/most-played-pc-games/>. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Valve. (2015a). Main page. Tillgänglig: https://developer.valvesoftware.com/wiki/Main_Page. Senast besökt 21:a maj 2015.
- Valve. (2015b) Valve Anti-Cheat System (VAC). Tillgänglig: https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=7849-Radz-6869/. Senast besökt 21:a maj 2015
- Westlake, A. (2015). Super Mario 64 player sets new speedrun world record. Tillgänglig: <http://www.slashgear.com/super-mario-64-player-sets-new-speedrun-world-record-28370920/>. Senast besökt 20:e maj 2015.

Publikationer från Medie- och kommunikationsvetenskap Lunds universitet

Beställning och aktuella priser på: www.lu.se/media-tryck/bokfoersaljning
Böckerna levereras mot faktura.

Lund Studies in Media and Communication (ISSN 1104-4330)

- 4 Åsa Thelander, *En resa till naturen på reklamens villkor*
216 sidor ISBN 91-7267-125-4 (ak. avh. 2002)
- 5 Ulrika Sjöberg, *Screen Rites: A study of Swedish young people's use and meaningmaking of screen-based media in everyday life* 314 sidor ISBN 91-7267-128-9 (ak. avh. 2002)
- 6 Charlotte Simonsson, *Den kommunikativa utmaningen: En studie av kommunikationen mellan chef och medarbetare i en modern organisation*
272 sidor ISBN 91-7267-131-9 (ak. avh. 2002)
- 7 Mats Heide, *Intranät – en ny arena för kommunikation och lärande*
244 sidor ISBN 91-7267-130-0 (ak. avh. 2002)
- 8 Helena Sandberg, *Medier & fetma: En analys av vikt*
297 sidor ISBN 91-7267-170-X (ak. avh. 2004)
- 9 Michael Karlsson, *Nätjournalistik – En explorativ fallstudie av digitala mediers karaktärsdrag på fyra svenska nyhetssajter*
240 sidor ISBN: 91-7267-212-9 (ak. avh. 2006)
- 10 Jakob Svensson, *Kommunikation Medborgarskap och Deltagardemokrati – En studie av medborgarutskotten i Helsingborg*
302 sidor ISBN 978-91-628-7512-1 (ak. avh. 2008)
- 11 Malin Nilsson, *Att förklara människan – Diskurser i populärvetenskapliga tv-program*
252 sidor ISBN 91-7267-296-X (ak. avh. 2009)
- 12 Michael Krona, *Från orsak till verkan – Berättarstrategier i Sveriges Televisions inrikespolitiska nyhetsförmedling 1978-2005*
305 sidor ISBN 978-91-628-7876-4 (ak. avh. 2009)
- 13 Sara Hamquist, *Dagspress, sport och doping – Mediaskandaler i ett samtida Sverige* 250 sidor ISBN 978-91-628-7979-2 (ak. avh. 2009)
- 14 Inger Larsson, *Att bygga broar över kulturgränser – Om svenskars kommunikation med icke-svenskar* 231 sidor ISBN 91-7267-312-5 (ak. avh. 2010)
- 15 Marja Åkerström, *Den kosmetiska demokratin – En studie av den politiska diskursiva praktiken i Sjöbo och Ystad* 261 sidor ISBN 91-7267-324-9 (ak. avh. 2010)
- 16 Veselinka Möllerström, *Malmös omvandling från arbetarstad till kunskapsstad – En diskursanalytisk studie av Malmös förnyelse*
243 sidor ISBN 978-91-7473-171-2 (ak. avh. 2011)
- 17 Tina Askanius, *Radical Online Video – YouTube, video activism and social movement media practices* 260 sidor ISBN 978-91-7473-393-8 (ak. avh. 2012)

Media and Communication Studies Research Reports (ISSN 1404-2649)

- 1998:1 Linderholm, Inger *Miljöanpassad trafik i Vetlanda kommun: En första utvärdering av ett informationsprojekt om förbättrat trafikbeteende till förmån för miljön, på uppdrag av Vägverket* 104 sidor ISBN 91-89078-50-0
- 1999:1 Linderholm, Inger *Själv Säker 1996, 1997 och 1998: En utvärdering av tre års trafiksäkerhetskampanj riktad till unga trafikanter i Skaraborgs län* 54 sidor ISBN 91-89078-73-X
- 1999:2 Jarlbro, Gunilla *Miljöanpassad trafik i Vetlanda kommun: En andra utvärdering av ett Community Intervention-projekt på uppdrag av Vägverket* 51 sidor ISBN 91-89078-90-X
- 2000:1 Jarlbro, Gunilla *Miljöanpassad trafik i Vetlanda kommun: En tredje utvärdering av ett Community Intervention-projekt på uppdrag av Vägverket* 42 sidor ISBN 91-7267-023-1
- 2001:1 Palm, Lars *Istället för höjda bensinskatter? En analys av projektet "Miljöanpassad trafik i Vetland"* 50 sidor ISBN 91-7267-104-1
- 2001:2 Palm, Lars & Marja Åkerström *Vem utmanade vem? En utvärdering av projektet "Utmanarkommunerna"* 56 sidor ISBN 91-72667-106-8
- 2001:3 Jarlbro, Gunilla *Forskning om miljö och massmedier: En forskningsöversikt* 35 sidor ISBN 91-7267-112-2
- 2003:1 Jarlbro, Gunilla *Manliga snillen och tokiga feminister: En analys av mediernas rapportering kring tillsättningen av professuren i historia vid Lunds universitet våren 2002* 35 sidor ISBN 91-7267-145-9
- 2004:1 Jarlbro, Gunilla *Mellan tonårssyfleri och prisvärda lädviner: En analys av pressens rapportering av alkohol första halvåret 1995, 1998 och 2003* 45 sidor ISBN 91-7267-172-6
- 2004:2 Olsson, Tobias *OUNDGÄNGLIGA RESURSER: Om medier, IKT och lärande bland partipolitiskt aktiva ungdomar* 122 sidor ISBN 91-7267-176-9
- 2005:1 Olsson, Tobias *ALTERNATIVA RESURSER: Om medier, IKT och lärande bland ungdomar i alternativa rörelser* 122 sidor ISBN 91-7267-194-7
- 2006:1 Sandberg, Helena *"Välkommen till professor Godis" – En studie om reklam, ohälsosam mat och barn* 97 sidor ISBN 91-7267-223-4
- 2006:2 Ringfjord, Britt-Marie *"Fotboll är livet ☺" – En studie om fotbollstjejer och TV-sport* 142 sidor ISBN 91-7267-224-2
- 2007:1 Olsson, Tobias & Danielsson, Martin *Webbplatser som medborgarligena resurser – En explorativ studie av den politiska webben* 122 sidor ISBN 91-7267-228-5
- 2007:2 Rudefelt, Karin *Unga medborgares bloggande som demokratiskt deltagande* 104 sidor ISBN 91-7267-232-3

Media and Communication Studies Working Papers (ISSN 1404-2630)

- 1998:1 Bengtsson/Hjorth /Sandberg/Thelander *Möten på fältet: Kvalitativ metod i teori och praktik* 150 sidor ISBN 91-89078-34-9
- 1998:2 Jonsson, Pernilla & Lars Uhlin *Digital-TV: Inte bara ett och nollor. En mångdimensionell studie av digital-TV i allmänhetens intresse* 113 sidor ISBN 91-89078-41-1

- 1999:1 Sandberg, Helena & Åsa Thelander *När miljökrisen är här: Fallet Hallandsåsen – människors oro, deras upplevelser av myndigheters agerande och medias roll* 114 sidor ISBN 91-89078-71-3
- 1999:2 Åkerström, Marja *Internet och demokratin* 100 sidor ISBN 91-89078-86-1
- 1999:3 Sjöberg, Ulrika *I dataspelens värld: En studie om hur barn använder och upplever dataspel* 89 sidor ISBN 91-89078-98-5
- 2000:1 Heide, Mats *Metateorier och forskning om informationsteknik* 92 sidor ISBN 91-7267-005-3
- 2000:2 Jonsson, Pernilla & Lars Uhlin ... *och nu blir det digital-TV!: Vision och verklighet bland vanligt folk* 80 sidor ISBN 91-7267-016-9
- 2008:1 Jarlbro, Gunilla & Rübtsamen, Michael *Dissad och missad – Funktionshinder i Sveriges Television* 50 sidor ISBN 91-7267-253-6

Förtjänstfulla examensarbeten i MKV

- 2008:1 Charlotte Anderberg & Leo Eriksson *Kära doktorn... – En analys av genusrepresentationerna i sjukhusserierna Grey's Anatomy och House* 43 sidor ISBN 91-7267-253-6
- 2008:2 Henrique Norman & Fredrik Svensson *It's a Man's Man's Man's World – En studie av kvinnans gestaltning i svenska musikmagasin* 46 sidor ISBN 91-7267-277-3
- 2009:1 Jörgen Gotthardsson & Mikael Lahti *Snurr på interaktionen: Kommunikation, makt och miljö* 51 sidor ISBN 91-7267-297-8
- 2011:1 Jenny Hermansson & Louise Sallander *I evigt minne ljusst bevarad – En kvalitativ studie av minnesgrupper på Facebook* 46 sidor ISBN 91-7267-333-8
- 2014:1 Fredrik Miegel & Fredrik Schoug (red) *Uppsatsboken* 282 sidor ISBN 978-91-981614-0-3
- 2014:2 Gustav Persson *Protestens politiska plats – En kritisk diskursanalys av pressens rapportering från två protester i det offentliga rummet* 50 sidor ISBN 91-7267-361-3
- 2014:3 Ulrika Kjörling *SVT-folk och MMA-panik – Reproduktionen av kampsportsproblemet* 48 sidor ISBN 91-7267-362-1
- 2014:4 Karin Värnberg *Den långa vägen till Vita Huset – En kvalitativ textanalys av The Daily Shows bevakning av 2008 års amerikanska presidentval* 40 sidor ISBN 91-7267-363-X
- 2014:5 Emma Vigg & Ida Wallin *Normbrytande eller normbekräftande? – En kvalitativ innehållsanalys av TV-serien Girls ur ett genusperspektiv* 38 sidor ISBN 91-7267-364-8
- 2014:6 Maria Christensson *Uppkopplad och avtrubbad – Om hur vardagens medieanvändande påverkar den sociala responsiviteten* 53 sidor ISBN 91-7267-366-4
- 2014:7 Fredrik Edin *The Message is the Medium – Luffarsäkra bänkar ur ett ideologiskt perspektiv* 60 sidor ISBN 91-7267-371-0
- 2014:8 Sanna Friemer *"Du kan inte kallas hora utan anledning, inte när alla skriver det" – Unga tjejers identitetsskapande och upplevelser av trakasserier och näthat på sociala medier* 48 sidor ISBN 91-7267-372-9

- 2015:1 Josefin Waldenström och Tilda Wennerstål *#kämpamalmö – Mobilisering, reaktivitet, gemenskap*
48 sidor ISBN 978-91-7267-377-9
- 2015:2 Isa Chen *Ren mat, smutsig politik? – Medborgarengagemang i den naturliga matens namn* 49 sidor ISBN 978-91-7267-378-6
- 2015:3 Dag Torén *Mediakriget – En diskursteoretisk studie om demokrati, journalistik och social sammanhållning i en fragmenterad digital offentlighet*
69 sidor ISBN 978-91-7267-379-3
- 2015:4 Henrik Vilén *Spel på användarnas villkor – Datorspelet Counter-strike och dess omringande modifieringskultur*
46 sidor ISBN 978-91-7267-381-6

Övrigt

Att skriva uppsats: Råd, anvisningar och bedömningskriterier inför uppsatsarbetet på MKV 203 och MKV 104 37 sidor ISBN 91-89078-49-7

