



GÖTEBORGS UNIVERSITET

Från pojkrum till sportbar

**en kvalitativ studie om TV-spelande
som åskådaraktivitet**

Göteborgs Universitet
Institutionen för journalistik, medier och kommunikation

Sten Magnus von Goës Karlström

Examensarbete i journalistik 22,5 hp
Magisterprogrammet i journalistik VT 2017

Handledare: Kicki Hultin

Innehåll

Hemsidetext	3
1. Inledning	4
2. Frågeställning	6
2.1. Undersökning	6
2.2. Journalistisk presentation	6
3. Bakgrund	7
3.1. Tidigare forskning	7
3.2. Tidigare journalistiska publiceringar	10
4. Avgränsningar	11
4.1. Undersökningen	11
4.2. Journalistiska arbetet	11
5. Metod	12
5.1. Undersökning	12
5.2. Journalistiskt arbete	14
5.3. Likheter och skillnader mellan journalistiska och vetenskapliga metoder	15
6. Arbetets gång	16
7. Målgrupp och publicering	18
8. Resultat	19
8.1. Tittarundersökningen	19
8.2. Spelarundersökningen	21
8.3. Resultatdiskussion	22
9. Svar på frågeställningen	25
9.1. Undersökningen	25
9.2. Journalistiska presentationen	25
10. Etiska och publicistiska överväganden	26
11. Framtida undersökningar	27
12. Upphovsrättsliga frågor	27
13. Källförteckning	28

Hemsidetext

TV- och datorspelande är en hobby som länge ansetts som något förslöande och improduktivt. Men det har inte bara hittat in i mångas vardagsrum – det kan nu hittas på många ställen i många former.

Att syssla med vanliga sporter, som fotboll eller tennis, är en naturligt accepterad hobby. Sportsidor har sedan länge varit en integrerad del av varje seriös tidning. Att sitta framför en TV och titta på tävlingar i vanliga sporter är heller ingenting som får någon att höja speciellt mycket på ögonbrynen. Ändå så verkar det vara svårt för digitalt sportande att accepteras på samma sätt. Personer som sitter framför en dator i timtal och spelar ses som försoffade, även om spelandet kräver mycket tankeverksamhet, snabba reaktioner, möjlighet att fatta snabba beslut och god simultanförmåga. När det spelas i lag krävs även kapacitet till samarbete. Även om det fysiska inslaget till viss del (men inte helt) fattas, så finns det ändå fler likheter med vanlig sport än skillnader.

Och precis som med vanliga sporter så finns det de som vill visa upp sitt spelande. Det kan handla om tävlingar på proffsnivå eller bara lite hobbyspelande som man ändå vill dela med sig av till en publik. För en publik finns – exakt som att en del som är intresserade av sport vill titta på när andra utövar sport, så vill en del som är intresserade av spel titta på när andra spelar spel.

Båda spelandet för tittare och tittandet på spelande har speciellt under senare år tagit många olika former. Speciellt e-sporten har blivit en miljonindustri, men hobbyn är från många perspektiv väldigt mångfacetterad – och alla vinklar har inte belysts än.

Genom intervjuer med tittare och spelare har jag nu försökt att komma närmare ett svar på frågan – varför vill man titta på när andra spelar spel, istället för att spela själv? Och för den delen – varför vill man egentligen visa upp sitt spelande för en publik, främst genom livestreaming på internet?

1. Inledning

Under senare år har TV- och datorspelande vuxit sig väldigt stort. Sedan hemdatorernas tid på 80-talet har det ofta haft rykte om sig som en stillasittande och isolerad aktivitet, men mycket har förändrats. I och med smarttelefoner så finns det nu spel som går ut på att gå ut och röra på sig, men även det mer traditionella spelandet har brutit sig ur de gamla hjulspåren och hittat publik inom alla möjliga sfärer. Speljournalistik har funnits i princip lika länge som spel, och har hittat in även i dagstidningarna. Forskningen har dock inte snappat upp det på samma sätt, så det finns många områden som inte är så utforskade som de skulle kunna bli.

För mig har TV-spelande varit en stor del av mitt liv ända sedan barnsben. TV-spel fanns i mitt föräldrahem så länge jag kan minnas och jag håller i dag spelande som ett av mina absolut största intressen, på flera plan än bara vanligt spelande. Jag läste under mina ungdomsår väldigt mycket speltidningar och en av mina tidiga karriärsdrömmar var just att bli speljournalist, när tillfälle gavs skrev jag spelrecensioner till "tidningar" som gjordes i skolan och liknande, och under gymnasietiden började jag skriva kortare spelrelaterade krönikor på ett svenskt spelforum. Fortfarande så skriver jag med ojämn mellanrum texter som brukar befinna sig någonstans i spektrumet mellan att vara artikel eller krönika/kåseri på en svensk spelsida, dels på forumet och dels på min användarblogg på samma sida. Så speljournalistdrömmen lever kvar, och att göra någonting om spel hörde till mina ursprungliga tankar när det var dags att välja ämne.

Under mitten av 2000-talet introducerades jag på allvar till konceptet att försöka klara av TV-spel så fort som möjligt – speedruns. De två första speedrun-videorna jag såg var dels *Quake done Quick with a Vengeance*, som innehöll de gällande världsrekorden på alla banor i spelet *Quake*, samt en video där en japansk spelare kallad morimoto klarade av *Super Mario Bros. 3* på mycket kort tid och samtidigt visade upp några otroliga trick. Det skulle komma att visa sig att morimotos video var en så kallad *tool-assisted speedrun*, som skapats genom spelande på en emulator och nyttjande av emulatorfunktioner som att sakta ned spelet och att kunna spara och ladda när som helst. Det ska i sammanhanget nämnas att morimoto inte försökte luras med sin video, utan det fanns i videon en länk där detta förklarades – dock på japanska, så det tog ett tag för informationen om det att komma fram och spridas lika snabbt som videon hade gjorts.

Något tidigare, år 2001, så hade Nolan Pflug, även känd som Radix, publicerat sin egen speedrun av *Metroid Prime* på sin hemsida Speed Demos Archive, som fram tills då hade varit en dedikerad hemsida för *Quake*-speedrunners. Just denna *Metroid Prime*-run har ansetts vara det första steget till att speedrunning fick mer uppmärksamhet, och det var då som SDA öppnade upp för speedruns av fler spel än bara *Quake*. I dag finns närmare 1300 spel representerade på sidan.

Efter att ha börjat se på flera speedruns blev jag själv intresserad av att försöka, och jag spelade in tre speedruns på ett videoband som jag sedan postade till USA för digitalisering. Det var på det sättet som

de flesta speedruns av TV-spel hamnade på SDA under de tidiga åren, innan DVD-spelare med inspelningsfunktion blev standard, och så småningom blev det allt enklare att spela in själv hemma - med kraftigare datorer och USB-enheter där konsolen kopplades in för att sända bild- och ljudsignalen till datorn eliminerades mellanhänder, och snabbare internetuppkopplingar möjliggjorde för gemene man att lägga upp sitt spelande på internet själv. Snart kom även dedikerade sidor för livestreamande av spelande. Intresset fortsatte växa, och ur SDA har Games Done Quick vuxit fram, som anordnar två stora speedrun-maraton för välgörenhet årligen i USA. Här i Sverige har sedan 2012 European Speedrunner Assembly anordnats, också det ett speedrun-maraton som samlar pengar till välgörenhet. Jag har personligen deltagit i ett GDQ-maraton år 2013, samt på alla huvud-ESA-maraton sedan 2012 utom ett. Jag streamar även själv lite då och då, i huvudsak just speedruns.

Men speedruns är inte allt – ungefär samtidigt så har e-sport fått ett enormt stort genomslag och blivit den i absolut särklass största kategorin när det kommer till spelande för publik, både när det kommer till att spela och att titta. Den stora boomen anses ha sina rötter i Sydkorea, och i dag är det ett världsomspännande fenomen med tävlingar där duktiga spelare kan vinna stora summor pengar. Även om jag själv inte har något intresse för att titta på e-sport så går det inte att förneka den explosionsartade utökningen av det, och den betydelse det har när det gäller just speltittande.

Som både utövare av och tittare på just speedrunning så har uppvisning av mitt spelande och tittande på andras spelande varit något naturligt för mig i många år, utan att jag tänkt så mycket på några bakomliggande motivationer till varför. Främst genom livestreaming på internet så har fenomenet med att titta på andra som spelar spel vuxit såg väldigt stort under senare år, men även genom personligheter som spelar in i förväg och lägger upp redigerade “program” på Youtube.

Men varför – egentligen?

Varför vill man titta när andra spelar?

Varför vill man spela när andra tittar?

E-sporttittande har forskats om förut – men speltittande är i det stora hela ett ganska utforskat koncept. Går det att identifiera några klara motivationer till varför man väljer att visa upp sitt spelande, och varför man väljer att titta på när andra spelar spel? Skiljer det sig mellan de olika typerna av spelande för publik som finns?

Eftersom jag själv är både spelare/streamer och speltittare så är det här till stor del ett arbete med en utgångspunkt där jag gräver där jag står, men eftersom jag inte har något direkt intresse för e-sport så gräver jag även åt sidan då jag vill undersöka motivationer till speltittande i stort – inte bara det jag själv är aktiv inom.

2. Frågeställning

Frågeställningen jag utgick ifrån var i sin enklaste form just ett “varför” om fenomenet att titta på TV/datorspelande, både utifrån tittarperspektiv – varför vill man titta på när andra spelar spel? – och spelarperspektiv – varför vill man visa upp sig när man spelar? Även fast jag själv streamat spelande och visat upp mig på maraton så kände jag att jag inte hade något bra svar på frågan själv, och det verkade heller inte vara något som det gjorts någon vidare forskning om, så det tycktes som ett ypperligt ämne att dyka ner i.

2.1. Undersökning

Hela arbetets frågeställning var också undersökningens frågeställning, givetvis uppdelad beroende på om den intervjuade är tittare eller spelare. Jag tänkte redan från början att undersökningen skulle ske genom filmade intervjuer med både spelare och tittare, och även om jag i början hade en plan att försöka få tag på spelare från alla de fyra kategorierna jag etablerade så blev det i slutändan endast två – men de fyra kategorierna kan vidare placeras i två mer övergripande kategorierna, en där det handlar mer om att visa upp sina färdigheter i spelet och en där det handlar mer om att visa upp själva spelet, och de två typer av spelare jag intervjuade ingår alla i den förstnämnda. Eftersom de två kategorierna av spelare jag intervjuade blev e-sportare och speedrunners, så blev spelarperspektivet på frågeställningen snarare “Varför vill man visa upp hur bra man är TV-spel?” Tittarperspektivet på frågeställningen stod dock kvar som den var, då många tittare ofta tittar på flera av kategorierna - även de jag inte intervjuade några spelare från.

2.2. Journalistisk presentation

I den journalistiska delen av arbetet så tar frågeställningen en central roll, och frågeställningen i undersökningen och journalistiken är i stort sett densamma. Den journalistiska delen börjar med att ställa just de centrala frågorna – varför vill folk visa upp sig, och varför vill folk titta? – och försöker sedan, genom förklarande text, två korta porträtt av spelare och andra inspelade svar från spelare, tittare och övriga relevanta intervjupersoner, söka sig fram till ett svar på frågan för att avsluta med en fundering om hur det kommer se ut i framtiden. Ett antal av de svar som ges i filmsekvenserna utvecklas sedan i direkt efterföljande brödtext för att försöka komma närmare ett mer fullständigt svar.

3. Bakgrund

3.1. Tidigare forskning

Eftersom det är en förhållandevis ny företeelse som har vuxit mycket på väldigt kort tid har det inte gjorts överdrivet mycket på exakt det här ämnet. Den forskning som gjorts specifikt om speltittande har i hög grad koncentrerat sig på e-sport, vilket är förståeligt eftersom det är den största av de fyra huvudkategorier jag delat upp speltittandet i men det saknas alltså forskning som berör tittande på TV-spel utöver den gruppen. De forskningsstudier på ämnet som jag hittat och använt mig av för att relatera till mina resultat är:

SOM-institutet gjorde år 2013 en undersökning kallad “Vem tittar på e-sport?”, som endast riktade in sig på en aspekt och var en kvantitativ undersökning av hur utbrett tittandet är. I den studien uppgav tjugofyra procent av de tillfrågade att de tittat på e-sport någon gång under de senaste tolv månaderna, men bara nio procent tittade oftare än någon gång i månaden.

“Spela ni, så tittar vi”, en masteruppsats från MKV år 2012 gjorde en mer kvalitativ undersökning av varför man tittar på e-sport, genom kvalitativa samtalsintervjuer och observationer under tävlingar. Undersökningen liknade min egen för tittarperspektivet, och drog slutsatsen att e-sporttittande huvudsakligen fyller fyra behov.

“Why do people watch others play video games?”, en studie från 2016 som utgår från observationen att när arkadhallar var populära så samlades folk ofta runt en spelare för att titta på, en typ av tittande som återkom när speluppvisningen flyttade ut på internet och som dessutom går in på den sociala interaktionen spelare och tittare emellan.

“Starcraft from the Stands” från 2011, som fokuserade enbart på Starcraft-tittare. Det var en studie som inte gjorde någon egen undersökning, utan samlade in och analyserade kommentarer på Starcraft-videor på nätet. Den identifierade nio olika typer av tittare, och analyserade även fenomenet med att tittaren och spelaren har olika information.

“Watch me Playing, I am a Professional” från 2012, som titeln till trots fokuserar på tittare och som bara analyserar hur många tittare ett antal kanaler på Twitch hade under några månader runs årsskiftet 2011-2012. Det var innan den verkligt stora streamingboomen, men vissa saker som resoneras kring känner jag igen från min undersökning.

“What is eSports and why do people watch it?” från 2017, baserad på en kvantitativ enkätundersökning och som kom fram till resultat som jag i allra högsta grad kände igen från min egen undersökning, och som jämförde med en motivationsskala för sportkonsumtion.

“E-sport spectator motivation” från 2013, en lång masteruppsats som tar upp några aspekter jag utelämnade i min undersökning, och som kom fram till några huvudsakliga anledningar till tittandet, anledningar jag i olika grad känner igen. Däremot tar den knappt upp den sociala aspekten, vilken har vuxit mycket sedan 2013.

Och slutligen “Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives” från 2011, som jämförde sportutövande med utövande av e-sport. Den var inte helt lättolkad och gav inga exempel på vilka typer av spel som innefattades och berörde inte heller uppvisningen som en del av spelandet. Liknelsen mellan e-sport och vanlig sport dök upp även under min egen undersökning, och minst en intervjuperson gjorde en direktjämförelse mellan att titta på en e-sportmatch med att titta på en vanlig sportmatch.

Vid Högskolan i Skövde genomfördes dessutom under första halvan av 2016 en förstudie för ett projekt kallat “Åskådarupplevelsen av e-sport”, men själva projektet tycks inte ha genomförts än. Jag fick ta del av ett material från förstudien, som inte fick spridas.

Den forskning som redan gjorts har i första koncentrerat sig på en specifik grupp – personer som tittar på e-sport. Andra typer av speltittande har sällan tagits upp, och endast en berörde spelare, men bara varför man spelar och inte varför man visar upp sig. Genomgående är alltså att perspektivet från spelarna som visar upp sitt spelande saknas i dessa studier. Det är alltså ett hål som jag med min undersökning vill börja fylla. Dessutom är det övervägande kvantitativa studier, endast en av de forskningsstudier som jag läste in mig på var en kvalitativ undersökning.

Utifrån tidigare forskningsresultat på anledningar till varför man tittar på andra som spelar TV-spel så har jag kunnat identifiera fram till fyra huvudsakliga typer av speltittande, som förekom i så gott som alla tidigare forskningsstudier inom ämnet.

Kunskapssökande tittande, att man tittar för att lära sig. Det innefattar både att lära sig om spelet i sig självt, och att lära sig om spelande av spelet.

Underhållande tittande, att det helt enkelt är ett nöje, på samma sätt som att man skulle titta på en film eller något liknande.

Socialiserande tittande, att tittandet är en del av en grupptillhörighet. Det är något man gör med andra, antingen att man samlas “i verkligheten” för att titta tillsammans, eller att man genom sitt speltittande är del av en större online-community.

Avkopplande tittande, att det är en form av tidsfördriv. Här ingår även tittande som en form av eskapism.

Utöver dessa fyra kategorier förekom även enstaka anledningar som inte till fullo passade in i någon av de fyra ovanstående kategorierna, men som inte dök upp i en sådan utsträckning att de gick att klassa som en huvudsaklig typ av speltittande.

När det gäller mediekonsumtion är den modell jag använt mig av uses and gratifications-teorin, som handlar om hur människor använder sig av media för att uppfylla olika behov¹. Den moderna formen av UGT identifierar fem primära behov som uppfylls genom användande av olika medier²:

Kognitiva behov, handlar om att inhämta kunskap.

Affektiva behov, handlar om att framkalla njutning.

Personlighetsstärkande behov, handlar om kredibilitet och status.

Socialt integrerande behov, handlar om familj och vänner.

Avkopplande behov, handlar om tidsfördriv och eskapism.

Dessa behov stämmer bra överens med de kategorier jag kunnat hitta i tidigare forskning om speltittande. Kunskapssökande tittande uppfyller kognitiva behov, underhållande tittande uppfyller affektiva behov, avkopplande tittande fyller rent naturligt avkopplande behov och socialiserande tittande fyller både personlighetsstärkande och socialt integrerande behov, i synnerhet de socialt integrerande men att vara del av en community för ofta även med sig ett visst mått av personlighetsstärkande. En av de tidigare undersökningarna, inriktad endast på e-sport, som gjorts kom fram till i princip samma kategorier som jag själv identifierat, men uteslöt helt att personlighetsstärkande behov uppfylldes av speltittandet³. I min resultatdiskussion kommer jag använda mig av den modell jag utifrån detta tagit fram för olika anledningar till speltittande, men hur jag utförde min egen studie var inte baserat på hur den tidigare forskningen har sett ut. Då den tidigare forskningen på området inte i någon högre grad berört anledningar till att visa upp sitt spelande har jag inte kunnat skapa någon motsvarande modell för det, utan har fått analysera de inhämtade svaren i sig själva.

1 Katz, Blumler & Gurevitch (1973) *Uses and Gratifications Research*

2 Wikibooks.org (2013) *Communication Theory*. Sid 38.

3 Karlsson (2012) *Spela ni, så tittar vi*. Sid 46-60.

3.2. Tidigare journalistiska publiceringar

Svensk television har visat e-sport vid vissa tillfällen, och det skrivs en del om e-sport i svenska tidningar nu. Metro behandlar nu e-sport likadant som vanlig sport på sina sportsidor, men såvitt jag kunnat hitta har ingen djupgående journalistisk undersökning och analys gjorts tidigare, i alla fall inte i Sverige. Så där kan jag göra anspråk på att jag har gjort en rätt så ny undersökning. Program om TV-spel har gjorts och sänts tidigare, dock väldigt sporadiskt, och den mesta seriösa journalistiken om spel hittas fortfarande på dedikerade spelsidor på internet. Även om spelandet har nått fler och fler via inte minst smarttelefoner så kan den något knapphändiga mediebevakningen av det bidra till att det fortfarande verkar som en nischad aktivitet. Som en jämförelse kan jag säga att jag som har ett ytterst litet intresse av vanlig sport ändå har en viss kunskap om det genom att jag ändå ser rubriker och annat när jag bläddrar förbi sportsidorna i Göteborgs-Posten, men spel förekommer inte på samma sätt och någon som inte har något intresse av det kan fortsätta att gå ovetande då det inte är troligt att de själva söker upp annan journalistik om det.

De övriga typerna av spelande för publik, det som inte är e-sport, får i princip ingen plats alls. Speedrunning kan jag bara minnas har förekommit i svensk media när det skett välgörenhetsmaraton och då endast i lokala kanaler, reaktionsspelare dyker i princip bara upp i media när det skett någon skandal omkring dem och fokuserar då på personen istället för spelandet, och casual-streaming har det inte gjorts någonting om alls. Speltittande är alltså i stort ganska så förbiset av journalistiken som inte specifikt inriktar sig på just spel, och även där är fördelningen inte speciellt jämn. Att försöka angripa både tittar- och spelarperspektiv, och ta sig an flera olika typer av spelande för publik samtidigt, är alltså något jag kan anse mig vara rätt så nymodig med.

4. Avgränsningar

Avgränsningen på hela arbetet kommer sig naturligt av den grupp jag vill undersöka – det handlar bara om personer som är intresserade av att titta på andras spelande samt personer som är intresserade av att visa upp sitt spelande. Perspektivet på speltittande från någon som inte är intresserad övervägde jag inte för denna undersökning. Eftersom jag filmade så skedde också en inbyggd geografisk avgränsning, eftersom jag ville filma alla intervjuer jag gjorde så fick jag hålla mig till Göteborg. I slutändan blev expertintervjun ändå ironiskt nog en telefonintervju – den expert jag ville intervjua var annars den som fanns närmast, då hon arbetar på institutionen som bokstavligen ligger granne med JMG, men hon ställde inte upp på några intervjuer alls.

4.1. Undersökningen

Från början var tanken att intervjua representanter för alla de fyra huvudsakliga kategorierna av speltittande, men i mitt sökande efter intervjupersoner skedde en så att säga oplanerad avgränsning, då de enda spelare jag intervjuade var antingen speedrunners eller e-sportare. Men det blev i alla fall en slags naturlig och passande avgränsning, då de två hör till samma grupp av spelande för publik – spelandet där intentionen är att visa hur bra man är på ett spel, i motsats till den andra gruppen som handlar mer om att visa upp själva spelet.

4.2. Journalistiska arbetet

Avgränsningen i den journalistiska delen berörde främst vilka personer och svar jag ville framhäva. Alla intervjuade i samma kategori spelare eller tittare fick samma antal frågor, så jag hade mycket mer material än jag kunde använda. Jag valde ut två av sex spelarintervjuer och två av femton tittarintervjuer som fick stå som huvudsakliga representanter för de båda kategorierna, då jag ansåg att de gav väldigt bra svar, och att det kanske inte fanns någon större poäng i att ha väldigt många olika personer som fick säga samma sak. Spelarna har fått ta något större plats än tittarna, och för både tittare och spelare var det några frågor och personer som inte kom med i presentationen alls. Avgränsningarna syftade där alltså till att koncentrera sig på de bästa och mest relevanta svaren.

5. Metod

5.1. Undersökning

Undersökningen var en kvalitativ respondentundersökning⁴ och bestod av semistrukturerade samtalsintervjuer⁵ med berörda personer. I första hand just tittare och spelare, för vilka jag hade en uppsättning identiska frågor som skulle syfta till att få ett svar på min frågeställning. Jag gjorde till undersökningen en grovuppdelning av kategorier av TV-spelstittande – de fyra kategorierna e-sport, speedrunning, reaktionsspelande och casual-streaming. Jag gjorde även en längre intervju med David Krantz, delägare på GG Bar, samt en telefonintervju med Jana Rambusch, lektor i kognitionsvetenskap vid Höskolan i Skövde för att försöka belysa ämnet från ett mer övergripande perspektiv. Som tidigare nämnt sökte jag en annan expertintervju för ett aningen annorlunda makro, men det är svårt när de man kontaktar antingen vägrar ställa upp på intervjuer eller inte svarar alls.

I planeringsskedet hade jag tanken om att även göra en kvantitativ enkätundersökning⁶ för att undersöka hur utbrett tittandet är och i vilka målgrupper det är som starkast. Det beslutades dock att det antagligen inte skulle bidra med något tillräckligt relevant, och enkäten skrotades innan undersökningsarbetet påbörjades på riktigt.

Totalt femton intervjuer gjordes med individer som i någon utsträckning hade ett intresse av att titta på när andra spelar TV- och datorspel. Tio av intervjuerna gjordes på GG Bar i Göteborg under perioden 2017-04-01 till 2017-04-22, återstående fem intervjuer gjordes under Retrospeismässan i Göteborg 2017-04-29.

Till alla tittare ställdes följande frågor:

- I vilken utsträckning tittar du/ni på när andra spelar spel?
- Läger du/ni mer tid på att själv spela eller att titta?
- Tittar du/ni främst själv eller med andra?
- Ser du/ni det som en social aktivitet?
- Vad är den huvudsakliga anledningen till att du/ni tittar?
- Vad känner du/ni att du/ni får ut av tittandet?
- Vad för typer av spelande tittar du/ni på? Vilka spel? (när denna fråga ställdes inkluderades även en kort förklaring av de fyra kategorier jag delat upp det i)
- Har du/ni tänkt på att själva spela inför publik?
- Om ja, vilka typer av spelande?
- Har du något annat du vill säga om fenomenet med spelande som åskådaktivitet?

Formuleringen av frågorna kan ha haft små variationer i individuella intervjuer för att få samtalet att flyta på bättre.

4 Esaiasson et al. (2012) *Metodpraktikan*. Sid 228.

5 Ibid. Sid 251-277.

6 Ibid. Sid 232.

Totalt sex intervjuer gjordes med individer som i någon utsträckning utövade en form av TV- eller datorspelade som i viss utsträckning var ämnat för publik. Fem av intervjuerna gjordes under Retrospeksmässan i Göteborg 2017-04-29, den sista gjordes separat 2017-05-12. Av de intervjuade sysslade fem i huvudsak med speedrunning, och en i huvudsak med e-sport.

Till alla spelare ställdes följande frågor:

- Varför sysslar du med [kategorin av spelande intervjupersonen håller på med]?
- Fanns tanken om att bli sedd eller känd från början?
- Hur har den växande publiken förändrat förhållningssättet till spelandet?
- Hur har spelandet i stort förändrats av att det har blivit en större publikaktivitet?
- Vad betyder åskådarna för dig?
- Vad känner du att du får ut av att visa upp ditt spelande?
- Tittar du själv? I så fall, bara på det du själv håller på med eller annat också?
- Har du något annat du vill säga om fenomenet med spelande som åskådaraktivitet?

Även här skedde små ändringar i formuleringen för samtalets skull.

David Krantz intervjuades i egenskap av föreståndare på GG Bar, då positionen som föreståndare på en e-sportbar bör föra med sig en något djupare insikt i fenomenet speltittande än någon som endast har tittandet som "hobby" bör ha.

Till David Krantz ställdes följande frågor:

- Varför startades GG Bar?
- Vad har du själv för relation till speltittande?
- Har spelandet i stort blivit mer publikorienterat?
- Har spelarna anpassat sig till att det blivit en publiksport?
- Finns det någon risk att uppträdande och personligheter blir viktigare än själva spelandet?
- Finns det några andra problem man kan se?
- Hur stor roll spelar den sociala biten?
- Kommer folk till GG Bar främst just för att titta?
- Vilka är det som kommer för att titta?
- Ser man några trender i tittandet utöver spelen?
- Hur ser det ut framöver? Kommer det att fortsätta växa?
- Har du något annat du vill säga om fenomenet med spelande som åskådaraktivitet?

Jana Rambusch intervjuades i egenskap av extern expert, då hon medverkat i en förstudie till ett projekt om åskådarupplevelsen av e-sport.

Till Jana Rambusch ställdes följande frågor:

- Vad är det som driver människor till att vilja visa upp sig inför en stor publik?
- I dessa dagar får man ofantligt mycket mer uppmärksamhet snabbare, men nu för tiden är näthat en verklighet många som gör sig själva tillgängliga riskerar att drabbas av. Kan man tänka sig att det påverkar viljan att visa upp sig?
- Vad är det som driver människor till att titta på sådant här? Varför vill man se på folk som, när man tittar på något man är intresserad av, är mycket bättre än en själv, inte bara när det kommer till spelande?
- Kan man dra direkta paralleller med tittande på vanlig sport?
- Kan det handla om en del i ett slags identitetsskapande, att man är ute efter att tillhöra något? Att det bildas en slags gemenskap mellan spelare och tittare?
- Hur tror du det kommer utvecklas framöver?

Tanken var att ställa nästan samma frågor vid en expertintervju med en psykolog/sociolog, för att få svar från två smått olika perspektiv. Men då den andra expertintervjun aldrig hände var det endast Jana Rambusch som fick dessa frågor.

5.2. Journalistiskt arbete

Det var för mig naturligt att arbeta med rörlig bild för mitt examensarbete, dels då det är den medieform jag under utbildningen fastnat mest för och helst vill arbeta med i framtiden, och dels då ämnet jag valt handlar om att titta på något, och då kan jag genom mediet visa upp vad det är det handlar om på ett mer direkt sätt. Den journalistiska metoden och undersökningen var i princip desamma, då de semistrukturerade samtalsintervjuerna som utgjorde min undersökning alla filmades, och därmed även lade grunden för den ursprungliga journalistiska presentationen.

I första skedet producerade jag ett tjugo minuter långt reportage/dokumentärliknande program, men efter att det seminariebehandlats första gången så ändrades formen på den journalistiska presentationen till ett multimedialt webbreportage publicerat på en egen hemsida skapad i Wordpress, uppbyggt av korta filmklipp med förklarande och utvecklande artikeltext som transportsträcka mellan dem. Artikeltexten ersatte de speaks jag hade spelat in i originalversionen, och i klippen som förekommer i webbreportaget så finns inga journalistspeaks med, utan jag valde att låta intervjupersonerna tala för sig själva. Totalt sju klipp, de flesta mellan tre och fyra minuter, producerades. På sidan finns även en ordlista för att förklara en del av den spelarjargong som används i vissa av intervjuerna.

Jag valde för denna version ut två av mina sex spelarintervjuer, en e-sportare och en speedrunner, och lät dessa stå som huvudrepresentanter för spelarperspektivet, som två spelarporträtt. Jag tog intervjuerna med dessa två och klippte ihop dem till sammanhängande sekvenser om 3:36 och 3:19.

Jag valde även ut två tittarintervjuer, varav en med två personer, och lät dessa stå som huvudrepresentanter för tittarperspektivet. Svaren från de två intervjuerna klipptes till en sekvens på 3:54. Eftersom många av de relevanta tittarsvaren var ungefär desamma så valde jag ut intervjuer som i stort kunde ses som representativa för hela urvalet. Några enstaka svar från ytterligare spelare och tittare förekommer i några av de andra klippen, men långt från alla intervjuer användes. De specifika frågorna från undersökningen förekommer oftast inte, men några av klippen föregås i artikeltexten av en generell fråga som leder in i videoklipppet.

5.3. Likheter och skillnader i vetenskapliga och journalistiska metoder

De vetenskapliga metoder jag använt vid utformningen av min undersökning och analys skiljer sig något från den journalistiska metod jag använde mig av. Den journalistiska metoden jag från början visste att jag ville använda mig av var semistrukturerade samtalsintervjuer⁷, då jag ville ta reda på personers specifika åsikter om något på ett djupare plan än vad en enkätundersökning skulle kunna göra. En journalistisk intervju skiljer sig dessutom något från en vetenskaplig intervju, då den vetenskapliga är mer styrd. Jag ställde under intervjuerna frågor som ej hade någon betydelse för min resultatanalys, då jag inte ville göra det för uppenbart vilken av de specifika frågorna min undersökning främst handlade om. Det har lett till att jag har viss data som jag inte har använt i min analys. I spelar- och tittarporträtten som förekommer i den journalistiska presentationen av min undersökning har jag använt svar på frågor som ej var en del av resultatanalysen.

7 Esaiasson et al. (2012) *Metodpraktikan*. Sid 252-254.

6. Arbetets gång

Jag inledde med att försöka upprätta en tidsplan, som inte riktigt gick som det var tänkt. Jag bestämde mig tidigt för att GG Bar skulle bli mitt initiala fokus för i alla fall mitt mikroperspektiv, och där jag antagligen kunde få tag på tittare att intervjua. GG Bar besöktes under fem olika tillfällen under perioden 2017-03-06 till 2017-04-24. Första gången, 2017-03-06, var endast för en researchintervju till projektplanen, som inte spelades in. De tre följande tillfällena var lördag 2017-04-01, måndag 2017-04-17 samt lördag 2017-04-22, då jag gjorde intervjuer med tittare samt filmade klippbilder. Nio intervjuer med tittare gjordes, totalt tio personer då en av intervjuerna skedde med två besökare samtidigt. I det närmaste identiska frågor ställdes till samtliga besökare, med smärre olikheter endast beroende på uppföljning av svar. Frågorna handlade om i vilken utsträckning de tittade på andra som spelar spel, vad för typer av spelande de tittar på och varför de tittar. Måndagen 2017-04-24 gjordes sedan en längre och mer ingående intervju med David Krantz, delägare i GG Bar, om hur speltittandet som fenomen har vuxit, hur spelandet och spelarna har anpassat sig till att det blivit mer av en publiksport, om det finns några risker med att det blir det, och hur det kan komma att se ut framöver.

Det största problemet jag hade var att få tag på spelare, speciellt e-sportare. Jag var i kontakt med Svenska E-sportförbundet, dels för en preliminär researchintervju för projektplanen men även senare för att försöka få tag på e-sportare, men jag fick där inte den hjälp jag var ute efter. Via Facebook fick jag slutligen tag på en intervjuperson, Andreas Samuelsson från e-sportteamet Fnatic, som då fick stå som representant för den delen. Intervjun med honom skedde fredagen 2017-05-12. Jag hade gärna haft fler e-sportare, men de svar jag fick av Andreas tenderade i samma riktning som de spelarsvar jag tidigare fått, även om han utvecklade dem i en aningen annorlunda riktning. Det är möjligt att andra e-sportare hade gett andra svar, vilket jag tagit hänsyn till i min resultatanalys.

Majoriteten av spelarintervjuerna skedde lördagen 2017-04-29, på Retrospelelmässan i Göteborg. Föreningen Swedes of Speed hade under mässan ett speedrun-maraton där folk dels spelade och tittade live, och som även livesändes på internet. Under mässan intervjuade jag fem spelare som alla fick samma frågor, och fem ytterligare tittare som fick samma frågor som jag tidigare ställt när jag intervjuade tittare på GG Bar. Under mässan filmade jag även flertalet klippbilder.

Första redigeringsperioden skedde mellan måndag 2017-04-24 och fredag 2017-04-28 och det första utkastet lämnades även in 2017-04-28. Under denna period spelade jag även in mina första speaks. Därefter skedde redigering allt eftersom jag fick in material, och den version som lämnades till rad för rad-genomgång redigerades färdigt fredagen 2017-05-12, samma dag som jag spelat in min intervju med Andreas Samuelsson.

Veckan därefter var det planerat att jag skulle spela in min expertintervju och redigera färdigt exjobbet, men jag drabbades av min största motgång under hela arbetet genom att jag insjuknade i vad som verkade vara en influensa, och jag ville ej riskera att smitta andra studenter under en viktig del av

terminen och hade heller ej möjlighet att genomföra några fler intervjuer då jag var på väg att tappa rösten, vilket ledde till att jag missade initial deadline.

Efter att terminen avslutats återvände jag till universitetet för att fortsätta mitt arbete, och min målsättning var att få så mycket jag kunde gjort innan institutionen stängde till sommaren. Jag var i kontakt med Ann Frisén på Psykologiska Institutionen vid Göteborgs Universitet, som först lät mig veta att hon inte hade tid innan semestern, och som senare efter att jag inte funnit någon annan expert sade att hon inte ställde upp på några intervjuer alls, och vid det laget var semestern så nära att jag inte kunde få kontakt med någon annan innan dess. Så jag fortsatte leta mot slutet av sommaren, och blickade utåt – försökte med Skövde, Stockholm och Lund, och fick svar från en professor som verkade lovande i Stockholm men då hon var mammaledig kunde hon inte ställa upp på någon intervju. Hon tipsade om två andra forskare på sin institution men ingen av dem svarade mig. Den enda jag fick kontakt med till sist var Jana Rambusch på Högskolan i Skövde, lektor i kognitionsvetenskap som hade deltagit i en förstudie om åskådarupplevelsen av e-sport under första halvan av 2016. Det var inte den expertintervju jag helst hade velat ha, då jag i första hand sökte någon som kunde förklara beteendet med att vilja titta på andra och visa upp sig för andra utifrån ett mer övergripande sociologiskt/psykologiskt perspektiv. Jag genomförde en telefonintervju med henne fredagen 2017-08-25, och samma dag redigerade och inkorporerade jag intervjun i reportaget. Jag anser att det i slutändan blev en intervju som trots allt uppfyllde uppgiften att ge ett mer övergripande perspektiv och knöt ihop ämnet något, även om det hade kunnat få sig en ännu mer omfattande förklaring med en annan expert.

Flera klippbilder i form av klipp från e-sport-matcher, speedrunning-event och andra typer av streamat spelande inhämtades under måndag och tisdag 2017-08-28 och 29, och tisdagen 2017-08-29 var den sista redigeringsdagen då klippbilder, namnskyltar och eftertexter lades in. Dagen därpå exporterades programmet till färdig videofil.

Den första versionen seminariebehandlades 2017-09-12, och blev där underkänd. Jag fick förslaget att dela upp det till två program då det var lite för tungt, men redan samma dag fick jag idén att dela upp det till ännu fler klipp där varje klipp kunde fokusera på en specifik del av fenomenet speltittande och göra det som en webbpublicering, med atrikeltext mellan klippen. Jag presenterade förslaget för kursansvarige och fick positiv respons, så jag började planera för upplägget. Från början var planen sju klipp, slutresultatet blev också sju klipp men aningen annorlunda då något som jag först tänkt skulle bli ett klipp visade sig fungera bättre att bara ha som artikeltext och något som jag planerat som ett klipp delades under arbetets gång upp i två då jag insåg att det skulle bli alltför långt som ett.

Omredigeringen skedde vid sporadiska tillfällen under höstterminen 2017 och blev färdig i januari 2018, med ett sista besök i redigeringsstudio 2018-01-12 som endast syftade till att exportera alla videofiler till publicerbara versioner.

Bygget av hemsidan skedde parallellt, exakta datum för när det påbörjades och avslutades är svårt att säga då det var en väldigt löpande process. Jag använde mig av mitt eget webhottel och skapade en dedicerad subdomän för arbetet, <https://exjobb.karlstrom.se/> på vilken jag installerade Wordpress, ett format som jag har mångårig erfarenhet av. Hemsidan var inte menad att vara speciellt avancerad, utan jag ville ha en avskalad look med ett enkelt färgschema. Videoklippen konverterades till webm-format för uppladdningen, men jag skapade även en alternativ version av presentationen där klippene hade laddats upp till Youtube. Arbetet utformades dock i första hand efter webm-versionerna.

Författandet av artikeltexten till webbpubliceringen skedde mot slutet, mycket av texten återanvändes från de speaks jag hade skrivit till den första versionen av arbetet. En stor del skrevs dock om något för att passa bättre som löpande text, och några helt nya stycken tillkom. Även en ordlista för att förklara några av de mindre självklara begreppen som förekommer i videoklippen lades till.

Under filmandets gång så gjorde jag två mer påtagliga fel, där i alla fall ett grundade sig på ovana då jag inte hade filmat på länge. Jag underlät att vitbalansera vid vissa filmtillfällen, vilket resulterade i att vissa klipp har en mer gul ton och vissa en mer blå ton. Vid filmandet på GG Bar filmade jag dessutom ett antal TV-skärmar vilket resulterar i flimmer, för klippbilderna var detta svårt att undvika men mest påtagligt är det under intervjun med David Krantz, som har en skärm bakom sitt huvud. Det var ett stort fel av mig som tyvärr inte gick att göra något åt utan att göra om hela intervjun, vilket inte var ett alternativ, och jag kunde inte helt utelämna den intervjun heller då den gav många bra svar.

Ett litet misstag smög sig också in i redigeringsprocessen: Ett av klippene inleds med en fadein-effekt, något som inte förekommer i något av de andra klippene. Jag vill minnas att jag hade planerat att alla klippene skulle inledas på det sättet då alla avslutas med en fadeout-effekt, och jag är osäker på varför de övriga klippene inte börjar med en sådan effekt.

7. Målgrupp och publicering

Målgruppen är tänkt att i första hand vara personer som inte är insatta i fenomenet, att försöka förklara för dem varför det här över huvud taget ens är en grej. Men jag tror även att de som redan håller på med det, både tittare och spelare, kan finna det intressant, då det aldrig tidigare riktigt har gjorts någon djupgående undersökning till varför det är en grej.

Reportaget har inte specifikt utformats för publicering i någon redan existerande mediekanal. Dess nuvarande utformning är i första hand ämnat för självpublicering, men skulle troligen gå att med mindre ändringar publiceras i en webbupplaga av någon tidning eller magasin.

8. Resultat

8.1. Tittarundersökningen

De i särklass viktigaste frågorna under tittarintervjuerna var “Vad är den huvudsakliga anledningen till att du/ni tittar?” och “Vad känner du/ni att du/ni får ut av tittandet?”, då min frågeställning var just varför någon vill titta på när andra spelar spel. Jag utformade mina intervjufrågor för att försöka få ett svar på detta utan att ordagrant ställa just den frågan under intervjuerna.

Utifrån främst de frågorna, men ibland även andra delar av intervjuerna där det tydligt uttrycktes, sorterade jag in svaren jag fått i de fyra huvudsakliga kategorier av speltittande jag identifierat från tidigare forskning på området: **kunskapssökande**, **underhållande**, **socialiserande** och **avkopplande**. Då undersökningen skedde genom semistrukturerade samtalsintervjuer var vissa av svaren möjliga att tolka in flera anledningar i, så för min analys markerade jag anledningar till tittande enbart om intervjupersonen klart och tydligt uttryckte det som en *primär anledning* till att de tittade. Av femton intervjuade så uttryckte tre personer endast en anledning, nio uttryckte två anledningar och tre uttryckte tre anledningar. Ingen av de intervjuade nämnde otvetydigt alla fyra.

Tio av femton, **66%**, uttryckte **kunskapssökande** som en huvudsaklig anledning till deras tittande. Det rörde sig om några olika typer av kunskapssökande, men alla tio hade *inhämtande av information* som en drivande anledning till att de tittade. Det handlade både om att upptäcka nya spel, att lära sig nya strategier och dylikt i spel man själv spelade och, i ett fall där den intervjuade själv var spelprogrammerare, genom främst speedrunners spelande och utnyttjande av glitchar och dylikt i spelet förståelse för hur spelet var uppbyggt. Speciellt noterbart är att de tre som endast nämnde en av de fyra anledningarna alla nämnde just att lära sig mer om spelen.

”Roligt. Bra tidsfördriv. Det är väl lärorikt då, eftersom jag kollar på samma spel ungefär som jag själv spelar, så någonstans tror jag väl att det är utvecklande.” -*Jesper Jansson*

“[...] i mitt fall så kan det vara nya spel som kommer som man kanske får en lite mer öppen bild av än vad en review skulle göra.” -*Erik Mattsson*

Elva av femton, **73%**, uttryckte **underhållande** som en huvudsaklig anledning till deras tittande. Detta var det mest förekommande svaret, och troligt är att även de som inte tydligt uttryckte det som en anledning till att titta fann det underhållande.

”Alltså, jag fascineras av att de då som är mycket bättre än mig själv spelar det här spelet, se vad de gör, det är väl det som är det häftiga, liksom. Det är att jämföra med sport, på det sättet. Se utöware av den, ja, den sporten göra det mycket bättre än vad man själv kan. Skulle jag säga.” -*Viktor Eklund*

”Dels inspiration, [...] jag har ju ett stort intresse av spel och då är det kul att se andra människor göra olika saker med ett spel. Alltså, folk som har fokuserat på att få alla trophies, eller att, ja, hitta glitchar, sådana grejer. Jag tycker det är kul och man blir inspirerad själv.” -*Allo Hillmo*

Två av femton, **13%**, uttryckte **socialiserande** som en huvudsaklig anledning till deras tittande, vilket är en rätt låg siffra. Det var också det minst förekommande svaret. Många, även de som inte nämnde det specifikt på eget bevåg, höll med om att tittandet var en social aktivitet, men utan att direkt nämna det som en huvudsaklig anledning till sitt tittande. En trolig anledning till detta är att tittandet och socialiserandet kring tittandet ansågs vara två olika saker, att de började titta av andra anledningar och att den sociala biten sedermera växte för dem. De tittar gärna tillsammans och kan samlas kring tittande, men det är inte en drivande anledning att faktiskt titta.

”Ju större turneringarna är, ju vanligare är det att man ser det tillsammans med andra personer. Också den saken att kunna tala om matcherna senare med vänner och likasinnade.” -*Niklas Granander*

”Det är ju lite som när man couch-coopade när man oftast hade en kompis som hade det nya spelet, och så satt man och tittade på den personen spela det nya spelet. Det är lite samma sak nu, men att man då gör det genom en skärm istället.” -*Vahid Haddameh*

Sju av femton, **47%**, uttryckte **avkopplande** som en huvudsaklig anledning till deras tittande. Av alla intervjupersoner som gav detta svar var det endast en som inte även gav svaret att de hade underhållning som en huvudsaklig anledning. Många av de intervjuade kan troligen ha ansett att underhållande och avkopplande tittande var i princip samma sak, då en tydlig tendens bland intervjupersonerna var tanken om att det är en typ av media att konsumera likt andra, som att titta på TV, film eller sport.

”Det är att jag har ett eget engagemang i det, och det kan ju vara att man är trött på att spela men man är fortfarande immersad i världen, så man vill fortfarande vara kvar i världen, man är bara för trött för att spela själv egentligen.” -*Magnus Balander*

”Avkoppling, tidsfördriv, nöje, glädje. Nåt sånt.” -*Johan Hermansson*

8.2. Spelarundersökningen

En motsvarande kategorianalys för spelarintervjuerna var ej möjlig att göra, då jag inte hade material nog att skapa en modell för den delen av undersökningen. Det tydligaste resultatet från intervjuerna med spelarna var att uppvisningen av spelandet egentligen kom i andra hand, och att ingen av de tillfrågade hade några tankar om att bli kända när de gjorde valet att visa upp sitt spelande. Den klart etablerade anledningen bland de speedrunners och e-sportare jag intervjuat till att visa upp sitt spelande var att det i de former av spelande de valt att utöva hör till att man streamar eller i alla fall spelar in, för att kunna bevisa att man faktiskt uppnått de resultat som man hävdar att man gjort.

”Jag började streama för jag ville racea speedruns med andra speedrunners, som är ganska populärt att göra, och då tillhör det etiketten att man också streamar det man gör så att man kan se att den andra personen inte bara fuskar och hittar på vilken tid han får.” -*Daniel Mehler*

Samstämmigt var dock även svaret att det uppskattades att det fanns en publik som var intresserad av det som de gjorde, och det nämndes även att det kunde ge mer motivation till spelandet. Även efter att de fått en publik så var just den aspekten inte den viktiga till att de fortsatte, den övergripande tanken var att de spelade då de var intresserade av spelet och spelformen – de hade spelat och streamat även om “utomstående” inte tittade. Ingen av de tillfrågade hade alls räknat med att få en publik, men ingen såg det heller som något negativt att det hänt.

”Det var mest för min egen skull, det var det absolut. Men sedan var det ju alltid kul att folk uppskattade det man gjorde och sånt där, och märkte att man var duktig, liksom, då pushar man sig ännu mer. Så absolut, det påverkar också när man satt och spelade, det gjorde det.” -*Daniel Eriksson*

8.3. Resultatdiskussion

Tittarsvaren kom väl inte som en överdrivet stor överraskning. Det var ungefär vad som förväntades – nöje och tidsfördriv är de huvudsakliga anledningarna till i princip vilken hobby som helst inklusive att själv spela TV-spel, och om man spelar spel är det rent naturligt att man lär sig även av att titta på spel.

I *Why do people watch others play video games?* från 2016 så användes uses and gratifications-skalan direkt för att kategorisera de olika typerna av frågor och svar som gavs till respondenterna i enkätundersökningen artikeln baserades på.⁸ Där föll flera olika anledningar in i samma UGT-behov, och jag har räknat ut medelvärden som kan placeras i min resultatmodell för att kunna göra en jämförelse av svaren. Utifrån den undersökningen skulle det se ut som följer:

Kunskapssökande: 76,5%

Underhållande: 75%

Socialiserande: 69%

Avkopplande: 72%

Underhållande tittande är nära identiskt med mitt eget resultat och kunskapssökande ligger väldigt nära, men de andra två kategorierna – speciellt socialiserande tittande – fick i denna undersökning märkbart högre siffror än mina egna. Det kan förklaras genom att det var en enkätundersökning med över tusen respondenter där de svarande gavs alternativ, och att det då fanns anledning att ge alla svar som man ansåg passa. I en samtalsintervju med till stor del öppna frågor är chansen större att den svarande koncentrerar sig på den eller de anledningar de finner allra viktigast till sitt tittande, och att speciellt socialiserande som tidigare nämnt oftast inte anses vara en drivande anledning till tittandet.

Spela ni, så tittar vi från 2012 gjorde en studie mer lik min egen, med semistrukturerade samtalsintervjuer med ett mindre antal respondenter.⁹ Den studien gjorde ett bekvämlighetsurval och hade endast respondenter från Göteborgs barcraft-community¹⁰, och kontaktade även respondenterna före intervju istället för att som jag söka upp personer att intervjua direkt “på fältet”. Denna studie etablerade i stort samma kategorier som jag själv, dock något mer uppdelat – underhållning, lärande, flykt kontra avkoppling, vadslagning, social konsumtion, och gemenskap – och relaterade dessa svar direkt till uses and gratifications-teorin. Studien gör på grund av sitt urval ej någon egen generaliserande analys, men jag har försökt placera in resultaten som nämns i min egen modell och kommit fram till följande:

8 Sjöblom och Hamari (2016) *Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users.*

9 Karlsson (2012) *Spela ni, så tittar vi.*

10 **Barcraft** refererar till fenomenet att samlas och titta på e-sport på vanliga sportbarer, vilket anses vara en föregångare till de dedicerade e-sportbarer som kom senare.

Kunskapssökande: 80%

Underhållande: 100%

Socialiserande: 100%

Avkopplande: 100% (uppdelat på 20% eskapism och 80% avkoppling)

Här finns ännu mer skillnader mot min egen undersökning. Att socialiserande tittande i den här undersökningen nämndes av alla respondenter har högst troligen att göra med att alla intervjuade kom från en community byggd runt att samlas och titta på e-sport tillsammans, emedan min hade en större spridning av bakgrunder för speltittare. Att studiens resultatdiskussion även nämner att de flesta respondenter "vill [...] inte se det som en verklighetsflykt utan benämner det istället som avkoppling" samt att de frågor som gavs var fler och något mer specifika än de öppna frågor jag försökte ge i mina samtalsintervjuer får mig att tro att intervjuerna i denna studie var aningen mer styrda än mina egna, vilket också kan förklara att vissa anledningar förekom oftare än i min egen undersökning. Dock är nog det homogena urvalet av respondenter den troligaste förklaringen till resultaten i denna studie, något författaren själv är medveten om och nämner att undersökningar med individer som inte redan är medlemmar av den typen av gemenskap bör göras som ett exempel på vidare forskning.

Validiteten¹¹ i min tittarundersökning vill jag hävda är god. Då min undersökning absolut har undersökt det som jag från början var ute efter att undersöka genom min utformning av mina mätverktyg (intervjufrågor och resultatanalys) anser jag att jag uppnått en hög intern validitet. Då jag vid en jämförelse med tidigare forskningsresultat finner påtagliga likheter och förklarliga skillnader anser jag att det resultat jag uppnått till stor del är generaliserbart. Om samma mätverktyg skulle användas vid en undersökning bestående av en större population av samma typ som jag utfört mina intervjuer på skulle resultatet högst troligen bli snarlikt, med möjligheten att socialiserande tittare skulle få ett högre antal svar. Detta anser jag ger undersökningen en hög extern validitet. Då även reliabiliteten är god, då jag ej kan finna att jag gjort några slumpmässiga eller osystematiska fel vid insamlandet eller analyserandet av informationen, har min tittarundersökning uppnått en god resultatvaliditet. Då alla intervjuer spelades in kunde jag när som helst gå tillbaka och se exakt vad som hade sagts, vilket hjälpte i min resultatanalys och minimerade risken att något svar skulle feltolkas.

Eftersom jag inte hade någon direkt modell för att analysera spelarnas svar, och inte heller någon tidigare forskning att luta mig mot, så har jag för min spelarundersökning fått bygga upp mina egna slutsatser. Men även här så kom inte resultaten som någon extrem överraskning, då jag tidigare har tyckt att det funnits en allmän tendens hos spelare, främst speedrunners då det är främst dessa jag haft tidigare kontakt med, att tycka att spelandet är viktigare än berömmelsen. Dock inte sagt att det inte finns de som anser att uppmärksamheten är viktigare, men de spelare som har den åsikten ägnar sig

11 Esaiasson et al. (2012) *Metodpraktikan*. Sid 56-65.

troligen huvudsakligen åt någon av de andra typerna av spelande som ej förekom i min spelarundersökning.

Validiteten i spelarundersökningen är därmed lite sämre än för tittarundersökningen. Den interna validiteten är fortfarande god, då jag genom mina intervjuer har mätt det som jag från början var ute efter att mäta. Men eftersom mina respondenter endast bestod av sex spelare, varav fem ägnade sig åt samma typ av spelade för publik, kan jag inte göra några svepande påståenden om generaliserbarheten för alla som visar upp sitt spelande. Troligen kan det generaliseras specifikt för speedrunners, men ej för e-sportare, och därmed inte heller för den övergripande kategori av spelande som handlar om att visa upp hur bra man är på spelet som jag tidigare etablerat. Alltså är den allmänna externa validiteten låg. Reliabiliteten kan dock anses vara god, av samma anledningar som att validiteten i tittarundersökningen var god.

Den tydligaste skillnaden mellan resultaten tittarundersökningen och spelarundersökningen var den att tittare förstår *väljer att titta*, medan spelarna i första hand väljer att *spela* framför att välja att *visa upp sig*. Det kommer högst troligen från att de kategorier som intervjuades, speedrunning och e-sport, av traditionen inbegriper att visa upp sitt spelande, att bevisa att man uppnått de resultat man eftersträvat i spelet som man spelar. Troligen rör det sig också om att det helt enkelt blir roligare och mer motiverande att spela när man vet att någon tittar på och uppskattar det man gör, men det går ändå inte att helt bortse från den inbyggda motsägelsen, speciellt inte när näthat och påhopp aldrig är långt borta för de som väljer att visa upp sig själva på internet. I denna undersökning har jag dock inte lyckats komma fram till någon förklaring på denna motsägelse.

9. Svar på frågeställning

Frågeställningarna som undersökningen i slutändan ville svara på blev ju då “Varför vill man titta på när andra spelar spel istället för att spela själv?” och “Varför vill man visa upp sig själv när man spelar?”

9.1. Undersökningen

Jag tycker att min undersökning gav ett bra svar på den första frågeställningen. Utifrån tidigare forskning kunde jag etablera tydliga kategorier som tidigare framkommit vid i första hand kvantitativa undersökningar, och alla svar jag erhöll under mina intervjuer kunde tydligt placeras in i dessa kategorier. En av de fyra kategorierna, socialiserande tittande, hade tydligt färre svar än de övriga tre, vilket får mig att dra slutsatsen att det förvisso finns en social aspekt som spelar in i upplevelsen, men som inte kan anses vara en anledning till att titta. Därför är svaret på min första frågeställning att anledningarna till att titta på när andra spelar spel istället för att spela själv är för **underhållning, lärande och avkoppling**. De olika graderna av dessa varierar från person till person, men de svaren förekom i en sådan utsträckning att det kan anses vara ett tydligt svar.

För den andra frågeställningen nådde jag genom min undersökning ett svar som kanske inte var en överraskning, men som inte till fullo stämde överens med frågeställningen. Då den tidigare forskningen ej i någon större utsträckning koncentrerat sig på spelarperspektivet så hade jag endast mina egna antaganden att utgå ifrån. Det visade sig att det inte var uppvisningen som stod i det främsta rummet, utan att man hade fått upp ett intresse för en viss typ av spelande som även inbegriper att man visar upp sig när man spelar. I både e-sport och speedrunning så handlar det om att man vill vara bra på det spel man spelar, och för att bevisa att man verkligen kan spela på den nivå som man påstår så krävs det helt enkelt att man visar upp sitt spelande. Antingen genom att spela live, eller genom att spela in och senare visa upp för andra, och därigenom få det bekräftat att man verkligen genomfört det. Så svaret på den andra frågeställningen får sammanfattas som att man, i alla fall inom kategorierna speedrunning och e-sport, egentligen inte vill visa upp sig själv när man spelar, utan man vill **visa upp resultatet av sitt spelande**.

9.2. Journalistiska presentationen

Svar på frågeställningarna utifrån de intervjuer jag gjorde sammanfattas i första hand genom vad som sägs i videoklippen, men utvecklas även genom texten. Två spelare och tre tittare har fått stå som huvudrepresentanter för de två olika frågorna, då de svar som de gav på ett bra sätt sammanfattar de svar på frågeställningarna som jag genom min undersökning kom fram till. Då undersökningen inte gav ett absolut slutgiltigt svar på allt så kan inte heller den journalistiska presentationen göra det, men jag tror fullt ut att den som läser reportaget och tittar på videoklippen utan att ha någon större kunskap om ämnet tidigare får ett tillfredsställande svar på den inledande frågeställningen.

10. Etiska och publicistiska överväganden

I sig så är ämnet inte ett överdrivet känsligt sådant, så vad gäller ämnesvalet så har jag inte kunnat tänka mig några direkta etiska problem med det. I expertintervjuerna så berörs näthat, men inga specifika exempel där personer har drabbats av det genom att visa upp sitt spelande tas upp. Inte heller kan jag finna några anledningar till att något som förekommer i reportaget skulle leda till problem för någon inblandad vid allmän publicering och spridande av densamma. När jag filmade mina intervjuer var jag alltid tydlig med vad det skulle användas till, och att det skulle behandlas som att det skulle sändas/publiceras i sammanhang utanför universitetet.

Att jag själv redan var till viss grad insatt i ämnet och själv ägnar mig åt speedrunning kan ha vinklat mitt tillvägagångssätt, och även om jag i stor utsträckning försökt att inte låta det göra det så kan jag inte vara helt säker på att så inte skett, men det har inte varit något jag gjort med vilje. Av mina 23 intervjupersoner var endast en, Daniel Eriksson, någon jag träffat och talat med vid flera tidigare tillfällen. Att majoriteten av mina spelarintervjuer gjordes med speedrunners kom inte heller av att jag själv sysslar med det, utan skedde som en effekt av att jag kunde få tag på flera spelare under en av mina filmdagar då jag även filmade flera klippbilder och gjorde flera tittarintervjuer. Jag var i kontakt med flera e-sportare i försök om att få intervjuer, men den enda som svarade och dessutom var tillgänglig för intervju under tiden jag hade att filma var Alexander Samuelsson. Då jag ville filma alla intervjuer så var jag begränsad till e-sportare i Göteborg.

Könsuppdelningen är tyvärr snedfördelad då endast två av totalt 23 intervjuade var kvinnor, en tittare och en expert. Under mina filmdagar på GG Bar och Retrospelsmässan så frågade jag flertalet kvinnliga besökare om de ville bli intervjuade, men av alla jag talade med så var det endast en som ville ställa upp. Jag var i kontakt med en kvinnlig e-sportare i Göteborg om intervju, men hon hade tyvärr ej tid att ställa upp under tiden jag hade att filma. Jag hade väldigt gärna haft med fler kvinnliga röster i reportaget, även om det fortfarande är en relativt mansdominerad hobby.

11. Framtida undersökningar

Forskningen har redan börjat rota i det här, även om fokuset fortfarande ligger på e-sport. Eftersom min undersökning till sist endast berörde speedrunners och e-sportare så hade en naturlig uppföljande undersökning varit en som tittar på de som snarare vill visa upp spelet än att visa upp sina färdigheter i det, alltså de jag har kallat för reaktionsspelare och casual-streamare. Har de samma motivation till att visa upp sig och sitt spelande som speedrunners och e-sportare har? Även en mer djupgående undersökning för spelarmotivation som innefattar många fler spelare av olika kategorier än det antal jag uppnådde.

En studie som jämför svaren från speltittare med svar på liknande frågor till sportintresserade hade också kunnat vara intressant, för att se om motivationen är densamma även hos sportfansen.

12. Upphovsrättsliga frågor

Eftersom det handlar om TV-spelande vill jag givetvis ha med klipp från just spel, när det är folk som livesänder på internet för att folk ska titta, och scener med folk som tittar. Jag har inhämtat spelklipp från ett stort antal olika källor, där vissa inte alltid går att härleda till en kontaktperson. Alla klipp där jag använder mer än tio sekunder från en och samma källa, som jag inte har filmat själv och som inte är TT-klipp, har jag fått tillstånd att använda. Några av de äldre klippen inhämtade jag ursprungligen till ett annat projekt, och då fick jag klartecken att använda dem i ett liknande sammanhang (och de var från samma källa som några av de nya klippen jag fick tillstånd att använda kom från, dessutom). Den gången kom majoriteten av klippen från en och samma sida, vilket inte är fallet med mina klippbilder denna gång då detta arbete har inkluderat flertalet andra aspekter.

13. Källförteckning

Skriftliga källor

Cheung, Gifford och Huang, Jeff (2011) *Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator*, ur CHI '11 proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems, sid 763-772. Information School, University of Washington. New York: ACM.

Esaiasson, Peter; Gilljam, Mikael; Oscarsson, Henrik och Wägnerud, Lena (2012) *Metrodpraktikan*, fjärde upplagan

Karlsson, Simon (2012) *Spela ni, så tittar vi. En studie om e-sportkonsumtion och gemenskap*, masteruppsats i Medie- och kommunikationsvetenskap. Göteborgs Universitet, institutionen för Journalistik, Medier och Kommunikation.

Katytoe, Mehdi; Silva, Arlei; Cerf, Loïc; Meira, Wagner Jr. och Raïssi, Chedy (2012) *Watch me playing, I am a professional: A first study on video game live streaming*, ur WWW '12 companion proceedings of the 21st international conference companion on World Wide Web, sid 1181-1188. New York: ACM.

Katz, Elihu; Blumler, Jay G. och Gurevitch, Michael (1973) *Uses and Gratifications Research*

Lee, Donghun och Schoenstedt, Linda J (2011) *Comparison of eSports and traditional sports consumption motives*, ur The ICHPER-SD Journal of Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport & Dance, 6(2). Xavier University.

Lundmark, Sebastian och Oscarsson, Henrik (2013) *Vem tittar på e-sport?* I Lennart Weibull, Henrik Oscarsson & Annika Bergström (red) *Vägskäl*. Göteborgs Universitet: SOM-institutet.

Rambusch, Jana; Alklind Taylor, Anna-Sofia; Susi, Tarja (2016) *A pre-study on spectatorship in eSports*, Höskolan i Skövde

Shaw, Andrew (2013) *E-sport spectator motivation*. Fairfax: George Mason University.

Sjöblom, Max och Hamari, Juho (2017) *What is eSports and why do people watch it?* Internet Research, 27. Tampere University of Technology.

Sjöblom, Max och Hamari, Juho (2016) *Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users*, ur *Computers in Human Behavior* 75 (2017), sid 985-996. Tampere University of Technology.

Wikibooks.org (2013) *Uses and Gratifications*, ur *Communication Theory*

Muntliga källor

Erik Mattsson, besökare på GG Bar
0768835050, mattssonerik85@gmail.com

Gustav Engelbrektsson, besökare på GG Bar
0763748424, gustav.engelbrektsson@gmail.com

Jesper Jansson, besökare på GG Bar
0723540798, jesper@lounges.se

Johan Hermansson, besökare på GG Bar
0762445634, johan.hermansson2@gmail.com

Karl Lindbom, besökare på GG Bar
0704834212, kackerlacka@gmail.com

Karl-Olof Larsson, besökare på GG Bar
0737871168, kalle_3399@hotmail.com

Magnus Balander, besökare på GG Bar
0733346581, magnusbalander@gmail.com

Niklas Granander, anställd på GG Bar
0734255655, ngranander@gmail.com

Steffen Sørensen, besökare på GG Bar
0727043182, flemz_flemz@hotmail.com

Viktor Eklund, besökare på GG Bar
0733582517, viktor.eklund@gmail.com

Alexander Bohlin, besökare på RetrospeleSmässan
0766444379, malusnosferatu@gmail.com

Allo Hillmo, besökare på RetrospeleSmässan
072613698, alloxo@hotmail.com

Kristian Gustafsson, besökare på Retrospelelmässan
0736510008, kristiangustav82@gmail.com

Marcus Nilsson, besökare på Retrospelelmässan
0736126470, aethicyne@gmail.com

Vahid Haddameh, besökare på Retrospelelmässan
0735905909, vahidilli@hotmail.com

David Krantz, föreståndare för och delägare i GG Bar
0709239959, david.s.krantz@gmail.com

Daniel Eriksson, speedrunner
0703905574, danieleriksson@tomaseriksson.com

Daniel Mehler, speedrunner
0735358330, mehler2000@icqmail.com

Johan Vikmo, speedrunner
0704735737, johan.vikmo@gmail.com

Matteusz Johanik, speedrunner
0737831762, fusti@hotmail.co.uk

Timmy Andersson, speedrunner
0735677016, timmy.andersson.93@gmail.com

Andreas Samuelsson, e-sportare (Fnatic)
0703074001, andreas.samuelsson@fnatic.com

Jana Rambusch, lektor i kognitionsvetenskap vid Högskolan i Skövde
0500448838, jana.rambusch@his.se