

SKICKLIGHET I FÖRHÅLLANDE TILL MÅLSÄTTNING OCH SPELARES MOTIVATION TILL ATT FUSKA

SKILL IN RELATION TO GOALS AND PLAYERS MOTIVATION TO CHEAT

Examensarbete inom huvudområdet Informationsteknologi
Grundnivå 30 högskolepoäng
Vårtermin 2018

Roy Ahlgren Löfvendahl

Handledare: Martin Hagvall
Examinator: Björn Berg Marklund

Sammanfattning

I det här arbetet ställs prestationsmål mot skicklighetsmål för att hitta motivationer kring fuskande i kompetitiva dataspel. För att definiera fusk så förklaras många aspekter av spel som ofta används för fuskande. Från brytande av regler satta av utvecklare, turneringar, eller andra involverade grupper, till ambigüös utnyttjning av buggar och glitchar.

För att undersöka motiveringar till fuskande antas det att om skicklighetsnivån hos en spelare inte når upp till skicklighetskravet i ett spel så ökar chansen för fusk. En 1 mot 1 spelare mod till spelet Starcraft 2 skapades, där 2 testare ställs inför en duell. Under matchen så får den förlorande spelaren valet av att fuska, därefter intervjuas alla testare i par och de får reflektera och motivera.

De flesta var emot fuskande, men många valde ändå att fuska i artefakten. Konceptet med prestationsmål och skicklighetsmål kan vidareutvecklas och testas på fler sätt än i detta arbete, vilket uppmuntras.

Nyckelord: Fuskande, Motivation, Målsättning, Glitch, Bug

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
2.1	Aspekter av digitala spel som kan leda till fusk	2
2.1.1	Vad är en glitch	2
2.1.2	Hårdvarufel	4
2.1.3	Permanent beta	5
2.2	Fuskande	5
2.2.1	Vad är fusk i spel?	5
2.3	Motivation till fuskande	6
2.4	Att designa med missbrukande spelare i åtanke	7
3	Problemformulering	9
3.1	Artefakten	10
3.2	Testning	11
3.3	Urval	11
3.4	Intervjuer	12
4	Genomförande	14
4.1	Starcraft 2	14
4.2	UI	14
4.3	Spelarkarakteren	15
4.4	Förmågorna	15
4.4.1	Blink	16
4.4.2	Fireball	16
4.5	Fusken	17
4.5.1	Första fusket	17
4.5.2	Andra fusket	17
4.6	Banan	17
4.7	Pilottestning	17
5	Utvärdering	20
5.1	Presentation av undersökning	20
5.2	Analys	21
5.3	Slutsatser	24
6	Avslutande diskussion	26
6.1	Sammanfattning	26
6.2	Diskussion	27
6.3	Framtida arbete	28
	Referenser	29

1 Introduktion

Fuskande är något man inte kommer ifrån i digitalt spelande. Spelare hittar alltid nya sätt att kringgå eller böja på spels regler. Motivationerna till att fuska kan vara för att det är kul att "vinna" mot spelet eller spelutvecklarna, eller kanske för att ge ett övertag mot andra spelare i olika situationer. Anledningar till att fuska motiverar men kommer ofta tillbaka till att spelaren inte kan uppnå det hen vill i spelet utan hjälp, som ofta kommer i form av vad många kallar fusk. En spelares mål med sitt spelande varierar, men det finns nästan alltid någon typ av fusk som kan hjälpa spelaren dit. I singleplayerspel är det ofta mer acceptabelt att fuska, då påverkar det ju trots allt inte någon annan. Problemen börjar i flerspelarspel, där interaktion med andra spelare ofta är ett krav. I denna typ av spel påverkar en spelares fuskande nästan alltid någon annan spelare, och detta kan i sin tur förstöra spelupplevelsen för den som blivit utsatt.

Det här arbetet försöker identifiera spelares motivationer till att fuska i spel för flera spelare, specifikt kompetitiva sådana. Just kompetitiva spel för flera spelare är kanske den typen av spel då fuskande är allra mest kontroversiellt. Utgångspunkten är ofta att alla spelar för att vinna, och gör sitt bästa för att kunna uppnå detta, varpå en spelare dyker upp med fusk och på samma gång förstör spelupplevelsen för de flesta andra inblandade. En spelare som väljer att fuska kan så klart motivera varför hen valde att fuska, men finns det vagare tendenser hos varje spelare som kan leda till vad som kan kallas för fusk? Tanken är i stort inspirerad av där de undersökt hur studenter fuskar i akademiska sammanhang och försökt lista ut varför.

I arbetet så presenteras vanliga mjukvarufel som spelare kan utnyttja. Hur utvecklare, forskare och användare historiskt sett har ställt sig till dom. Och i bakgrunden undersöks olika koncept för att få ett sammanhang och en insikt i hur olika situationer brukar lösas eller inte lösas.

För att testa konceptet kommer en ARPG (Action Role-Playing Game) modifikation till spelet Starcraft 2 (2010) att skapas som artefakt. I modden så kommer två spelare ställas mot varandra i en typisk duell utförd med ARPG-mekaniker. Modden kommer innehålla en stor mängd avsedda problem som försöker simulera buggar, glitchar eller andra uppenbara exploits som kan anses vara fusk som alla tillgängliga och presenteras för spelarna. Spelare kommer sedan motiveras att spela i syfte att vinna mot sin motståndare, varefter de observeras.

2 Bakgrund

Många tekniska fel eller designmisstag i spel uppmärksammas just därför att de används på något av spelutvecklaren oförutsett vis. Om detta är bra eller dåligt för spelupplevelsen är högst subjektivt och kan variera enormt, men faktum kvarstår ändå att det återfinns i princip i alla spel. Ibland används dessa tekniska fel eller designmissar för att få ojusta övertag i spel (Elias, Garfield & Gutschera 2011), vilket ofta kommit att kallas fuskande. Just fuskande är ofta en tvetydig företeelse som kan tolkas på olika sätt och behöver därför definieras något eftersom det är så centralt för arbetet. Att inspektera relevanta aspekter kring fuskande och spelares motiveringar till det kan ge en insikt i hur en artefakt kan utformas för att undersöka just fuskande. Samtidigt finns det också många exempel då utnyttjande i spel resulterat i positiva effekter till den grad att många anser att aspekten faktiskt förbättrat spelet i vissa avseenden (se Super Smash Bros. Melee), men även dessa har ofta vid någon tidpunkt kallats för fusk av stora delar av spelarbaser.

Fuskande i spel är ett ämne relativt fattigt på vedertagen forskning, dedikerad litteratur är nästan helt begränsad till Mia Consalvos *Cheating: Gaining Advantage in Videogames* (2007). Med den vetenskapen förlitar sig arbetet till stor del på praktiska exempel från fuskande i spel och vad som möjliggör det rent historiskt sett. Detta varierar från kontroversiella händelser i spelturneringar, bloggar, och historia presenterad på dedikerade webbsidor.

2.1 Aspekter av digitala spel som kan leda till fusk

För att kunna undersöka fusk i spel så måste först och främst de aspekter av spel som kan komma att kallas för fusk presenteras. Dessa aspekter består oftast av någon form av tekniskt fel eller designmisstag som spelare lyckats hitta ett användningsområde för. Aspekterna och deras inverkan på spelet varierar från ofarliga glitchar till buggar som kan göra ett spel helt ospelbart. Nedan så presenteras vad en glitch är och hur de påverkat några populära spel.

2.1.1 Vad är en glitch

"Glitches are software errors, either programming bugs or design flaws." (W.A.Bainbridge & W.S.Bainbridge 2007, s. 62)

Buggar och glitchar finns i alla spel, åtminstone alla digitala spel som har en någon grad av komplexitet. Som kanske framgår av Bainbridges definition är det alltså ett mycket brett ämne, i stort sett alla moderna spel har dom, vissa är harmlösa medans andra kan bryta spelet. En spelbrytande glitch måste antingen göra spelet ospelbart, eller låta spelare kringgå spelets regler till en sådan grad att det inte längre kan räknas som samma spel (från ett regelsystems utgångspunkt). En harmlös glitch kan vara en mindre diskrepans mellan spelets display model och world model. Enligt Bainbridges (2007 s. 64) definition är display model bilden som visas på skärmen, medans world model är samma miljö representerad av karaktärer och spelobjekt inuti spelet. Detta är utan tvekan den vanligaste typen av "felaktighet" i digitala spel. Det är extremt vanligt att spelarkaraktern glider igenom objekt eller blir blockerad av osynliga väggar. Den största anledningen till att denna typ av problem är så vanliga är inget annat än hårdvarubegränsningar. För att göra avancerad kollisionsdetektering krävs extremt många uträkningar av processorn, detta tillsammans med svårigheten att rendera större mängder detaljerade objekt i 3D gör det nästan omöjligt att få display model och world model i perfekt harmoni.

Glitchar är inte begränsade till att vara harmlösa eller spelbrytande, utan existerar även i allt emellan. I vissa fall kan de ge spelare som vet hur man använder sig av glitchen ett övertag, gentemot andra spelare eller mot spelet självt. Ett av designern oförutsett övertag som spelare kan använda för att övervinna spelets utmaningar eller andra spelare. Ett vanligt exempel på detta är spel där spelarkaraktern kan ta sig till platser utanför den av designern tänkta spelplanen. Glitchar i kompetitiva spel

Mest uppmärksammade är kanske de glitchar som låter spelare få övertag mot just andra spelare, inte minst i professionellt spelande av kompetitiva spel. Dessa är alltid mycket kontroversiella så länge de inte existerat i spelet mycket länge och har blivit accepterade av både spelarbas och tävlingsarrangörer. Våldigt många kallar dom fusk, medans vissa andra argumenterar att det inte är fusk såvida deras inverkan på resultaten inte är alltför stora.

Ett av de mest populära e-sport spelen i världen, Counter Strike: Global Offensive, eller CSGO, är ett FPS-spel där två lag på fem spelare möter varandra i en först till 16 rundor match där lagen byter sida efter 15. I mitten av 2017 uppmärksammades en glitch som kom att kallas för "Crouch Jumping". Glitchen demonstreras av youtubern Bananagaming i videon "CS:GO - "Crouch Jump Bug" Explained (It's Very Powerful)" (2017). En stor anledning till att glitchen fick så mycket uppmärksamhet var att turneringar inte hade några specifika regler kring glitchen vilket ledde till att dess användning hamnade i en gråzon. Störst uppmärksamhet fick glitchen när den användes under en av 2017s största turneringar, PGL Krakow med en vinstpott på 1 miljon dollar. Under turneringens gång användes glitchen på olika håll och efter många klagomål släppte PGL sitt officiella svar kring glitchen, den skulle vara laglig att använda under hela turneringens lopp. Vissa lag valde trots detta att göra egna 'gentlemannaavtal' att avstå från att använda glitchen under sina matcher. Glitchen i sig skapades genom att man i spelet från sittande ställning hoppar, för att sedan släppa sittknappen mitt i hoppet och på så sätt ställa sig upp för att kunna se från en högre altitud. Problemet här var att detta också skapade en dissonans hos display model och world model. Endast spelares world model karaktär rörde sig den extra biten uppåt, vilket inkluderar spelares kamera (den punkten från vilken spelare ser världen från), medans display modellen, alltså hur faktiska karaktären ser ut i spelet för andra spelare inte rörde sig lika högt. Detta möjliggjorde för spelare att hoppa bakom objekt och på så sätt kunde se vad som fanns över eller på andra sidan objektet, utan någon som helst risk att en motståndare ser karaktären göra det. Detta låter kanske spelbrytande men faktum är att det är förhållandevis få platser i spelet som det kunde utnyttjas till det fulla, detta tillsammans med regeln att lagen byter sida efter 15 rundor gav båda lagen samma chans att utnyttja glitchen. Bara någon vecka efter turneringen tog utvecklare bort buggen ur spelet för att aldrig ses igen. Alltså kan det konstateras att den inte uppskattades av dom, men de lät den fortfarande användas fram tills dess utan att lägga sig i turneringar i deras spel.

Wavedash är ett exempel på en glitch som har funnits i princip i ett spels hela historia. Användningen av denna glitch ansågs till en början av många vara ett fusk, men med tiden började det accepteras, och tävlingar slutade förbjuda det ganska snabbt.

Wavedash är inom fightingspelet Super Smash Bros Melees (SSBM) community en exploit, som blivit definierande för att visa behärskning av spelet. Medans vad som då ännu inte kallades för wavedash faktiskt var en känd företeelse för spelets projektledare Masahiro Sakurai under utvecklingen av spelet gjordes inget försök att få det borttaget från spelet. Han valde att låta glitchen vara kvar eftersom han inte trodde att det skulle påverka spelet till någon

större grad, detta har lett den till att kallas för en exploit för att något som fungerar som det ska är inte längre en glitch. Men som kanske inte är så svårt att gissa så hade Sakurai väldigt fel angående just denna exploit. Enligt Super Smash Bros Wikis (2018) egen beskrivning så utförs en wavedash genom att spelare utför en så kallad 'air dodge' nedåt (air dodge är ett slags dyk karaktären kan göra med syfte att undvika något) när karaktären befinner sig i luften men fortfarande är nära marken. När spelare gör kontakt med marken i mitten av ett dyk förvandlas allt vertikalt moment till horisontellt sådant vilket resulterar i att karaktären glider längs marken i hög fart. Detta är en bieffekt av spelets fysikmotor, som fungerar som den var tänkt att göra även i wavedashes fall vilket gör att glitchen snarare än ett fel är en översikt av Sakurai som hade en underskattad effekt på gameplay. Till skillnad från vad Sakurai trodde så visade sig wavedash vara ett mycket kraftfullt verktyg. Detta därför att när karaktären glider under hela sin wavedash så tolkar spelet det som att karaktären står stilla. Allt detta gör i sin tur att spelare behåller alla sina vanliga förmågor som den har i en stående position under wavedashen, vilket är en extremt stor fördel mot vanliga dashes där man är låst. För att spela Melee på någon högre nivå så krävs en god behärskning av tekniken och den används flitigt i de flesta turneringar med större vinstpotter.

Crouch jump och wavedash är aspekter med ganska lika implikationer från två mycket olika spel vars enda riktiga gemensamma nämnare är att de spelas vidsträckt kompetitivt även idag (2018). Båda aspekterna kräver skicklighet för att utnyttja, och att inte använda dom är/var ett handikapp. De var båda en nyhet när de först användes, de hade båda ett värde i att de gav spelarna som använde dom ett övertag, och de var båda kontroversiella att använda i tävlingar. Skillnaden är att i CSGO som är ett modernt spel som lätt kan fixas med en patch valde utvecklarna att snabbt ta bort buggen ur sitt spel efter kontroversen, medans i SSBMs fall så valde utvecklarna att låta det var och fuskanklagelserna försvann till slut och aspekten blev bara en feature istället.

2.1.2 Hårdvarufel

Alla ambigüosa företeelser är inte begränsade till mjukvara och design, för att få en helhetsbild av hur olika typer av tekniska fel och konstigheter kan påverka spel så behöver även hårdvara nämnas. Hårdvarufel har till skillnad från mjukvarufel alltid setts med en mycket mer negativ framtoning. Detta kan attribueras till bland annat en tendering att bli mycket dyra att fixa, det går inte att lösa med en 'patch' och hårdvaran kan i många fall bli helt oanvändbar. Detta gäller datorer, konsoler, och kontroller av alla slag. För det mesta resulterar denna typ av problem i en återkallelse av produkten och det kan bli mycket kostsamt för företaget i fråga. Företagen som producerar hårdvaran har därför mycket hårda kvalitetskontroller av sina produkter, men det räcker inte alltid och då och då släpps felaktiga hårdvaror.

Hårdvarufel i datorer eller konsoler är i stort sett alltid enbart negativa för spelare, men för kontroller gäller inte alltid samma sak. I Super Smash Bros. Melee (igen), ett spel till GameCube, är det i professionellt spelande en så stor fördel att ha en kontroll med rätt tekniskt fel att det faktiskt ofta anses krävas för att kunna tävla med de allra bästa. Dock så duger inte vilken typ av tekniskt fel som helst utan det måste vara ett väldigt specifik sådant. Felet måste, som Kadano (2015) förklarar i sin artikel "Controller mechanics: The problem of back dashes and smash turns" sitta i den vänstra analoga tumspaken på kontrollen, då det är den man använder för att styra sin karaktär i spelet. Mer specifikt så utnyttjas felet för att göra en mycket snabb så kallad 'dashback', vilket innebär att man vänder sin karaktär och sprintar i sin nya riktning. Kontroller kan ha felet som tillåter detta extra snabba drag i olika grader, men det är bara de allra bästa kontrollerna som kan göra det konsistent. Anledningen är att

dessa bra kontrollers tumspakar har en mindre chans att registrera oönskade inmatningar och istället har en bra chans att hoppa direkt till inputen för en dashback (som är när spaken trycks så långt som möjligt åt höger eller vänster).

Detta har gått så långt att professionella spelare som flugit världen över för att delta i en turnering valt att avbryta sitt deltagande på grund av misslyckande att införskaffa en bra kontroll. I Super Smash Bros. Melee turneringar har det alltid varit standard att låta spelare använda sina egna kontroller och seriösa försök att jämna ut allas förutsättningar på den planen är få.

Hela denna företeelse kan ses som ett utlopp för kreativitet. Antagligen så hade ingen utvecklare förutsett denna typ av aktivitet när de designade kontrollen till game cube. Konsolen är nu så gammal att spelarna heller inte kan räkna med att få kontroller designade att fylla deras krav utgivna officiellt. Detta har i sin tur lett till att hobbyister som Kadano försökt skapa/ modifiera kontroller som är anpassade för spelarna.

2.1.3 Permanent beta

”Permanently beta” är en term som myntades av Gina Neff och David Stark (2003) som också är högst relevant för problem i spel. Tack vare internets explosiva utveckling är det nu extremt mycket enklare att reparera spel för utvecklare än det var förr. Allt som krävs är ofta en generell patch som adresserar problemet. Detta har lett till att spel släpps allt tidigare och tidigare i sin utveckling, så länge det viktigaste fungerar kan man trots allt patcha resten löpande. Detta har också bieffekten att spelare hjälper till i testandet av spelet, denna företeelse har därför kommit att kallas för permanently beta. En potentiell risk med det här systemet är att de eventuella problemen förstör spelupplevelsen för många spelare.

2.2 Fuskande

2.2.1 Vad är fusk i spel?

"Cheats are tricks for mastering games by circumventing the official rules for play and they occasionally exploit glitches." (Consalvo, M. 2007)

Alla spelar spel på olika sätt men en sak de flesta har gemensamt är att de följer spelens regler. Spelens regler existerar trots allt för att skapa den upplevelse som designern vill förmedla. Hur spel ska spelas har, enligt Mia Consalvo (2007 s. 83–86) historiskt sett till stor del definierats av texter separata från spelen själva, genom manualer, tidningar med walkthroughs eller helt enkelt assisterande apparater. Men medans denna typ av media kan hjälpa en spelare med hur den kan spela effektivt eller hur den kan tänka kring olika saker så har de faktiskt ingen direkt kontroll över vad spelare väljer att göra eller hur den tolkar händelser i spelet. Consalvo menar vidare att varken spelindustrin eller spelare har full kontroll över hur ett spel spelas, men att skillnader i grader av inflytande kan variera mycket.

Så hur fuskar man i spel? För att svara på detta, måste man, enligt Consalvo (s. 85), först fastställa exakt vad reglerna i ett spel är, och sedan hur man böjer eller bryter mot dem för egen vinning. Medans ett spels 'sanna' regler är de inneboende reglerna i systemet som bestämmer exakt vad en spelare kan göra (beroende på abstraktionsnivå), så har många spel tillagda regler som ofta är där för att förbättra spelupplevelsen. Fuskande är dock inte alltid beroende av spelets regler, för vissa kan fuskande vara att samla information om hur man bäst klarar en utmaning, genom att läsa en walkthrough eller fråga en vän om hjälp. Det finns oftast

inte en regel som säger att spelare absolut inte får söka någon hjälp om hur man överkommer utmaningar i spelet, men ändå anser många det vara en typ av fusk, Consalvo (2007 s. 88) kallar dem för purister och de anser enligt henne att allt förutom det man kan uppnå själv räknas som fusk. Kanske känner spelare en mindre känsla av belöning då den tagit hjälp för att övervinna ett hinder än om den löst problemet själv. Men kanske var spelare helt enkelt inte duktig nog på spelet och hade aldrig klarat utmaningen utan hjälp, resultatet då troligen varit att spelare fastnar en längre tid för att sedan ge upp. I många spel finns ett av designerna inbyggt system för att fuska som i vissa fall kanske är till just för att hjälpa den typen av spelare som inte klarar av att spela spelet med de vanliga förutsättningarna, medans de i vissa fall också kan vara till för att ge speltestare effektivare sätt att testa specifika aspekter av spelet, för att sedan inte bli borttaget från spelet innan det släppts. Consalvo (2007 s. 90–92) presenterar hur olika grupper definierar fuskande i en skala som går från vad som kan verka vara harmlöst fuskande, till något extremare varianter. Mot slutet av skalan hamnar den typen av fusk som faktiskt ändrar på spelets kod. Ett exempel på detta är de separata grupper som utvecklar program vars mål är att hjälpa spelare att få ett övertag i spel genom att hacka spelet eller bara kringgå dess regler på ett tekniskt plan.

Fuskande är alltså bortsett från tredjepartsprogram i mångt och mycket en definitionsfråga och kan variera. I olika spel eller communitys kan samma typ av utnyttjande av designaspekter anses vara fusk eller helt lagligt, men för den här studien är bara den typen av fuskande som utnyttjar just existerande systems regler intressant.

2.3 Motivation till fuskande

Consalvo skriver en hel del om motivering till fuskande men det håller sig nästan enbart till spelvärlden och spelarnas egna motivationer. Fuskande har en mycket bredare publik och är, enligt Stuart P. Green (2003, s. 137) allestädes närvarande i våra moraliska liv. Enligt honom dyker det upp i allt från sport och företagande till utbildning, politik och rättsväsendet. Green nämner inte specifikt spel men de kan garanterat passas in på hans definition. Ett exempel på "fuskande" i arbetslivet som tas upp av David Pascual-Ezama et al (2013 s. 368) är en situation där en mäklare kan bli frestad att agera utifrån sin egen vinning istället för sin klients på grund av hur provisionssystem fungerar. Denna typ agerande skulle av många snarare definieras som "oärligt", men principen är ändå densamma som fuskande i det att mäklaren har brutit mot för klienten en etablerad regel och på sätt vunnit något för sig själv. Detta lämnar i många fall klienten med en känsla av att ha blivit lurad trots att det är ett så vanligt och väl etablerat system i dagens samhälle. Pascual-Ezama kommer till slutsatsen att det kanske bästa sättet att motverka oärlighet är övervakning. Övervakningen kan göras på olika sätt, men att alltid ha några ögon på en person som är i en position där den kan agera oärligt för egen vinning minskar chanserna att den faktiskt agerar på det viset. I spel så kan övervakningen vara ett automatiserat system som *Valve Anti-Cheat (VAC)* (Valve, 2002) som aktivt bannlyser spelare som fuskar beroende på en mängd faktorer. I multiplayerspel sker övervakningen delvis av de andra spelarna i en match, ofta tillsammans med system som VAC, detta då möjligheten ofta finns att rapportera fuskande spelare till den grupp som hanterar fuskande i spelet. Trots dessa system så finns det fuskare i nästan alla spel, det finns alltid spelare som kan komma undan med fusk, men att det

I en undersökning om studenters motivationer till akademiskt fuskande av David Rettinger et al (2004 s. 874–890) så undersöks fuskande av elever i högre utbildning till viss detalj. Undersökningen gjordes på elever vid ett college i USA där varje deltagare fick göra ett val om

fuskande åt en hypotetisk person i olika situationer. Personen i fråga var en student med varierande prestationsmål, som ofta är viljan att få bra betyg eller klara en kurs. Denna ställdes mot studentens sakkunskapsmål, alltså hur duktig eller motiverad personen faktiskt är på något specifikt, ett ämne i skolan i det här fallet. Om prestationsmålen var större än sakkunskapsmålen så borde enligt Rettinger chansen för fuskande öka. När en students vilja att lära, ställs mot mål som av studenten värderas tillräckligt högt så kan fuskande identifieras som det enklaste sättet att uppnå målet. En omvänd målsättning där sakkunskap ligger högst på listan resulterar enligt Rettinger i motsatsen, alltså en minskad chans för fusk, och det är främst detta enkla koncept som detta arbete kommer använda sig av.

För att anpassa Rettingers koncept till spel krävs inga större ändringar, prestation i spel kan i spel tolkas som olika saker, men i just kompetitiva spel är kanske den ultimata prestation att just "vinna". Sakkunskapen blir till allt som kan hjälpa spelaren att vinna i spelet och fortfarande håller sig inom reglernas ramar.

2.4 Att designa med missbrukande spelare i åtanke

För att kunna göra en undersökning kring fuskande i spel så är det även viktigt att ha en insikt i normer och praxis i spelindustrin för hantering av fusk eller 'missbruk'. Att för en designer att alltid följa sin vision för ett spel är inte alltid för spelets bästa. Ibland måste man stanna upp och ställa sig frågan "Vad leder till den bästa upplevelsen för spelarna?". I *Characteristics of Games* (Elias et al. 2012, s. 237–238) diskuteras kortfattat vad som en designer kan anse vara så kallat "misbehavior" (lit. dåligt uppförande) i relation till deras spel. Skaff argumenterar att det viktiga inte är om en misbehavior-aspekt passar in i designers vision eller fungerar annorlunda från vad som förutsetts, utan om det leder till en sämre upplevelse eller ej. Vidare argumenteras också för att undvika moraliska utbrott eftersom att de nästan aldrig leder till något, om det handlar om sharp play så skyller du på fel person medan en fuskare inte lär vara intresserad av vad du har att säga. Sharp play (ibid s. 234–236) är handlingar i spel som är inom reglernas ramar, men som ändå anses ohederliga. Exempel på sharp play inkluderar att räkna kort i blackjack, som ofta faktiskt är mot reglerna speciellt när större mängder pengar är inblandade, men nog är det ändå konstigt att ha regler mot faktiska strategier i spel. Ett annat exempel då regler skapas av andra än designern för att undvika sharp play är den klassiska "no rush 30/20/..." som är vanligt för många spelare att bestämma innan en match i vissa RTS-spel där att rusa är en strategi. En rush är när spelare redan från spelets början använder alla sina resurser för att göra en så tidig attack som möjligt i hopp om att fånga motståndaren av sin vakt och på så sätt vinna matchen snabbt och enkelt. Sharp play drar nytta av hål i spels regler, eller bara svagheter som inte tillåter regelsystemet att framföra spelets 'sanna anda'. Eftersom ett spels anda varierar extremt beroende på vem man frågar argumenterar Elias för att "the rules are not the game."

Om ett spel tillåter för mycket dåligt uppförande är det designerns fel, inte spelares påstått. Skaff. En speldesigner måste försöka förstå vilka motivationer som finns för spelare. Spelare komma alltid försöka dra ut det mesta av ett spel för att försöka vinna och att be dom att spela spelet som designern avsett är ganska bakvänt. För att kunna designa ett system som försöker simulera fusk, eller åtminstone orättvisa mekaniker, så behövs en förståelse för sådana system.

Ibland tar det en mycket lång tid för utvecklarna att avgöra vad som faktiskt är det bästa för spelet. Detta illustreras av en nu borttagen aspekt av ARPG spelet *Path of Exile* (2013) som

kallades "Double Dipping". I spelet finns attacker, sen finns också bieffekter vars skada är baserad på sagda attacker, och till slut så finns externa modifieringsmedel som exempelvis 'eld skadar 20 % mer'. Om både attacken och dess bieffekt är av typen eld så resulterade detta i att de båda ökades separat av den procentuella ökningen till eldskada. Detta resulterade så klart i en svårkontrollerad exponentiell ökning vid högre procent. Aspekten fanns i spelet från det att spelet släpptes fram tills augusti 2017. Borttagningen av doubledipping påverkade spelande på högre nivåer speciellt eftersom många spelstilar baserade på double dipping nu istället blev mycket svaga. Detta möttes så klart med en hel del kritik från en del av spelarbasen då deras spelstilar blev ineffektiva. Å andra sidan var det minst lika många som uppskattade förändringen eftersom den skiftade balansen till fördel av andra mindre utforskade spelstilar. Ändringen hade också bieffekten att designerna inte längre behövde ha double dipping i åtanke när de designar nya element till spelet, vilket förenklade deras jobb.

3 Problemformulering

Elias et al. (2011 s. 237) menar att spelare inte har någon skyldighet att spela spelet så som en designer har tänkt sig ett spel, att göra allt i sin makt för att spela så bra som möjligt är bara vad som kan förväntas av en spelarbas. Majoriteten av spelarna kommer kanske inte välja att använda sig av alla tillgängliga glitchar eller exploits bara för att få ett litet övertag. Men det finns spelare som gör det, och i multiplayer-spels fall så har det många gånger förstört spelupplevelsen för andra, medans det i andra fall kanske inte haft någon större effekt alls.

Målet med det här arbetet är att förstå varför spelare väljer att fuska i just multiplayer-spel, mer specifikt i just kompetitiva sådana. Medans fuskande ogillas av spelarbaser i icke-kompetitiva spel, så är det ofta helt tabu i kompetitiva spel. Trots detta så väljer vissa att fuska i kompetitiva spel och tävlingar. Den här undersökningen försöker sig på en dataspelsanpassad tolkning av David Rettinger et als (2004 s. 874–890) undersökning kring akademiskt fuskande hos studenter. Kortfattat så är ett fall där en spelares prestationsmål, viljan att vinna, är större än spelarens sakkunskapsmål, spelarens skicklighet i spelet, resultera i en ökad chans för fusk. Allt detta kan vara en bidragande faktor i motivationen till att fuska i spel, och att undersöka konceptet för att sedan relatera det till spelarnas egna förklaringar är vad detta arbete sätter sig ut för att göra. Att ta reda på hur fuskare motiverar sitt agerande är inte banbrytande, men att hitta nya kopplingar kan ge en insikt i fenomenet.

Med detta i åtanke så kommer en artefakt som innehåller ett par uppenbara emuleringar av generiska fusk att produceras. Det viktigaste är att dessa fusk ska göra spelet "lättare" för spelaren som använder dom. Med lättare menas helt enkelt att deras chans att vinna bör öka efter fuskens aktivering jämfört med spelarens chanser innan. Dessa fusk måste alla vara helt frivilliga att använda för testarna, och kommer att distribueras utifrån spelarnas skicklighetsnivå. Alltså är tanken att den mindre skickliga spelaren ska ges chansen att få ett orättvist övertag. Spelarnas skicklighet ska tolkas genom ett poängsystem där spelaren som ligger under tillräckligt mycket vid viktiga punkter i matchen tolkas som den mindre skickliga spelaren. Att användning av det orättvisa övertaget är helt frivilligt är essentiellt eftersom det är osäkert om användningen av ett ofrivilligt övertag ens kan kallas för fusk.

Spelarna ställs emot varandra i en arena där målet helt enkelt är att besegra sin motståndare. Dessa så kallade fusk måste designas så att de förändrar förmågor eller aspekter av spelet på så vis att spelaren som väljer att använda fusk får ett övertag mot sin motståndare rent mekaniskt. Eftersom spelet är ett multiplayer-spel och därför kräver flera (2+) personer blir även en social aspekt oundviklig och spelarnas relation till varandra kommer med största sannolikhet att påverka villigheten att använda sig av ojusta övertag.

Hypotesen är baserat på allt detta: En spelare vars skicklighetsnivå inte matchar skicklighetskravet för att uppnå spelarens mål med spelet är mer benägen att fuska. Vad är ett tillräckligt önskvärt mål för att en spelare ska kunna tänka sig att få ett orättvist övertag? Med detta i åtanke framställdes frågor som kan få svar på detta.

- Hur motiverar spelare sin användning eller icke-användning av uppenbara fusk eller orättvisa övertag när de erbjuds dom i ett kompetitivt spel?
- Hur bestämmer spelare till vilken grad de är redo att använda dessa övertag?
- Vart går gränsen för att det ska klassificeras som fuskande i kompetitiva spel enligt dom?

3.1 Artefakten

Spelets egentliga regler måste vara vaga eller uppenbart obalanserade till den grad att de som spelar spelet får svårt att undvika orättvisa situationer. Spelets system ska leda till att spelare själv måste avgöra vilka aspekter av spelet den vill använda sig av i sitt spelande, det ska finnas saker som är alldeles för starka eller alldeles för svaga. Kanske hade artefakten varit enklast att realisera i ett brädspelsformat, men att designa ett system med tillräckligt många aspekter som interagerar på varandra och simulerar buggar och fusk är mer hanterligt i digitalt format. Det ger också en möjlighet för buggar som inte kan existera i brädspel men som är en viktig aspekt för arbetet i helhet.

Enklast att realisera är en modifikation till ett existerande spel för flera spelare där man måste vinna mot en eller flera motståndare, att göra spelet kompetitivt bör uppmuntra spelare till att dra nytta av ojustare taktiker. Enligt standard i speldesign bör gameplay självklart även vara djupt och intressant nog för att hålla spelarnas intresse. Vad som motiverar varje spelare varierar men eftersom spelet inte kan anpassas efter varje spelare så valdes en populär genre med gameplay som kopierar aspekter från andra populära spel, i detta fall World of Warcraft (2004), Path of Exile (2013) och Dota 2 (2013). Artefakten är alltså ett främst ARPG inspirerat spel som är baserat på förmågor och taktiska strider i ett arenaformat. Det finns flera olika sätt att realisera ett sådant spel men med tanke på de begränsade resurserna tillgängliga, inte minst tid, så bestämdes också att en mod är det mest realistiska att utföra. Grundat på detta kommer artefakten att bli en ARPG modifikation till spelet Starcraft 2 (2010), detta då det finns omfattande modifikationsstöd i Starcraft 2's egna editor och community (som sc2mapster.com). Med hjälp av den stora tillgången av guider för editorn bör uppgiften att göra en spelbar mod inte vara alltför svårt.

Artefakten ska bestå av en mängd standarder i spel där hjältar slåss mot varandra så som en spelbar hjälte och förmågor denna hjälte kan använda sig av. Spelarkaraktern ska ha en hel del medel till sitt förfogande, bland annat en direkt attack som kan användas för att döda sin motståndare, men även lite mer indirekta förmågor som sådana som förbättrar karaktärens mobilitet. Ett par av undersökarens medvetna chanser för spelare att få orättvisa övertag mot sin motståndare är essentiella och ska dyka upp vid förbestämda intervaller baserade på spelarnas poäng. Poängen tilldelas genom att döda sin motståndare. När spelaren får valet om den vill ha ett övertag eller ej ska det presenteras tydligt i form av en dialogruta med flera val. Det är viktigt att spelaren från texten i dialogrutan förstår att motståndaren inte kommer få någon förbättring själv. En annan viktig aspekt är också att det inte bör finnas några spelbrytande buggar eller fusk i den mening att spelet blir ospelbart för testarna och på så vis också försvårar undersökningen. Spelbrytande kan ibland mena på någon aspekt som gör att spelet förlorar sin mening, exempelvis att spelare blir odödliga eller liknande men kan skulle vara helt acceptabla för implementation eftersom de troligen skulle upplevas som uppenbara fusk för båda spelarna. Planen är att alla implementerade element ska kunna bidra till att en spelare vinner, men 'riktiga buggar' lär också dyka upp under utvecklingen, men inga element som försämrar användarens chanser kommer att vinna att medvetet implementeras.

Det är viktigt att alla grundläggande aspekter i spelet är lättigenkännliga för testarna så att de kan lätt komma igång och inte behöver fundera för mycket över hur en förmåga fungerar. Vid en punkt i spelet kommer sedan spelarna ställas inför valet att använda någon typ av exploit eller fusk för att hjälpa dom att vinna.

3.2 Testning

Undersökaren ska personligen närvara vid testningen (Østbye, Knapskog, Helland, Larsen 2003, s.111–129), men den ska också spelas in. Detta då det är kritiskt att få med så många detaljer som möjligt om hur varje testare valde att spela spelet. Detta är i mångt och mycket essensen av vad som behöver undersökas, spelarnas val och hur de kom fram till dom. I och med detta så försvinner också poängen med testningen om undersökaren inte på något sätt kan observera hur varje testare spelar. Om sessionen utöver detta spelas in så får undersökaren själv mycket referensmaterial för att undersöka händelseförlopp samt möjligheten att försöka återskapa händelserna i testningen om så skulle önskas.

Innan undersökningen så måste alla testare informeras om att spelet är precis som det är tänkt att vara och att de får spela hur de vill så länge de försöker vinna. Det är viktigt för undersökningen att testarna vet att de faktiskt är helt fria i att välja spelstil då de flesta som ställs inför en undersökning redan är 'primade' (påverkade av sammanhanget i det här fallet) att göra på ett speciellt sätt, speciellt när det är ett spel för flera spelare. Testarna bör inte uppmanas till att utforska eller att testa alla aspekter som finns i spelet. Om spelarna väljer helt själva kan det kopplas till deras egenskaper som spelare istället för att de blir primade till att spela annorlunda.

Undersökningen riktar sig mot multiplayer-spel eftersom det stärker undersökningens integritet. Det må vara mer komplicerat att testa flerspelarspel eftersom att man då även måste ta hänsyn till en social dynamik mellan spelarna i fråga. Trots detta så är just denna sociala dynamik oundgänglig för att förstå varför spelare väljer att fuska, samt till vilken grad de är redo att göra det. Självklart betyder detta också att de båda testarnas inställning till multiplayer, fuskande, och tävlingar måste tas i åtanke, vilket kommer manifesteras i formen av intervjuer efter testningen. Därutöver så är människor ofta mer konservativa i interaktioner där främlingar påverkas eller är närvarande, vilket kan exemplifieras av svårigheterna att göra samla relevant data som en utomstående så kallad närvarande observatör (Østbye et al. 2003, s. 114-120). Till skillnad från detta så har nära vänner eller arbetskamrater lättare att våga bli kreativa. Eftersom testningen spelas in bör det alltså med problemen i åtanke inte vara ett krav att undersökaren själv är på plats och observerar. Värt att nämna är även att om testpersonerna befinner sig i olika rum och aldrig kommer träffa varandra så har det implikationer på hur folk betar sig och kanske vore det fördelaktigt i en storskalig testning att ställa de olika metoderna mot varandra.

3.3 Urval

För att undersökningen ska ge relevanta resultat är det viktigt att testarna besitter en viss vana inom någon av genrerna ARPG, RTS eller ARTS/MOBA. Att spelare är duktig på någon av dessa är inte ett krav, men om en testare kan föra sig i spel av någon av dessa genrer så är chansen också mycket stor att hen inte kommer ha några problem med artefakten. En van spelare av dessa genrer förväntas också besitta förmågan att bli kreativ i fler situationer. Resonemanget är att en spelare som inte är helt upptagen med att bara hålla sin karaktär vid liv, eller ens bara kontrollera sin karaktär, kommer att kunna lägga mer av sin fokus på att undersöka spelets egenheter, vilket så klart är en positiv sak. Detta stöds av faktumet att det oftast är inbitna spelare av specifika spel som faktiskt hittar de flesta buggarna i spel, precis som Bainbridge & Bainbridge talar om i sin text (2007 s. 64–69).

Som tur är så är alla de ovan nämnda genrerna några av de populäraste i spelvärlden vilket bör göra det mycket enkelt att hitta potentiella testare. ARPG är en mycket bred genre men faktum att det alltid finns mycket action samt att man alltid kontrollerar någon form av enstaka karaktär i ARPGs gör de mycket passande för artefakten. En mindre detalj som är värd att nämna är också att det med den kompetitiva aspekten i åtanke borde vara fördelaktigt med testare som är nära varandra i skicklighet. Moddens egenskaper gör dock att balans inte bör vara ett större problem vid testning, och en dissonans mellan testares skickligheter kan istället bjuda på nya synvinklar. Exempelvis kanske en spelare kan tänkas föredra att fuska mot spelare som är bättre eller sämre än den själv. Annars är ett tänkbart krav för att kunna spela artefakten effektivt en viss koordination mellan hand och öga, om detta skulle fattas kan det försvåra testandet av artefakten. Med undersökningen i åtanke skulle man kunna tro att en testares ålder eller liknande inte borde vara det viktigaste. Men om någon sådan aspekt har något inflytande på varför en spelare väljer att göra eller inte göra något så kan det vara relevant. Därför skulle det vara fördelaktigt, men inte outhärligt, om det finns en variation i bakgrund och/eller ålder hos testarna.

En vidare utmaning med testningen kommer att vara att få testarnas prestationsmål (David Rettinger et al 2004 s. 874–876) tillräckligt höga i relation till deras skicklighet att de kan tänka sig att fuska. Ett sätt att göra detta är att ge vinnare någon typ av belöning som presenteras innan testningen, vilket är tänkt att anpassas och förberedas inför varje testningssession. Den sämre spelaren av varje par av testare ska också vara den enda som presenteras fusk. Detta då den spelaren dels bör vara mer benägen att använda dom eftersom hans skickligheten inte riktigt låter dom nå upp till deras prestationsmål, som förhoppningsvis är att vinna. Utan fusken bör alltså den spelaren förlora mot sin motståndare. För att studien ska kunna ge några resultat så måste också möjligheten att testare väljer att utnyttja 'fusk' eller ojusta taktiker bara för att det är en undersökning uteslutas. Alltså måste det vara mycket tydligt vad de inbyggda fusken innebär spelet och för testaren.

3.4 Intervjuer

Intervjuernas primära mål är att samla information för att göra en av Michael Patton (2001, s.453–454) så kallad 'induktiv analys'. Detta innebär kortfattat att leta efter mönster och teman i datan som producerats. Detta tillvägagångsätt krävs eftersom hela undersökningen är utforskande i naturen och det inte finns mycket grund att stå på för att effektivt kunna utföra exempelvis en deduktiv analys, som kräver lite mer kött på benen i området. Med detta i åtanke så kommer intervjuerna inte kontrolleras mer än att de håller sig till undersökningens teman.

För att göra en bra undersökning baserad på närvarande fältobservation eller kvalitativa intervjuer krävs också en viss triangulering. Trianguleringen är viktig för att stärka projektets validitet (Østbye et al. 2003, s. 122) och kan göras på flera olika sätt men det som är mest realistiskt att göra som en ensam undersökare är metodologisk triangulering. Vilket innebär att flera olika ansatser behövs vare sig det är olika utformade fältobservationer, kvalitativa intervjuer, eller till och med kompletterande kvantitativa intervjuer. För det här arbetet så passar fler ansatser på både kvalitativa och kvantitativa intervjuer helt utmärkt, dock bör man vara försiktig med att lägga till alltför många intervjuer om de inte kan bidra på ett bra nog sätt för att motivera den ökade komplikationen, för både den intervjuade och intervjuaren. Tidigt insågs att det var nödvändigt att vara närvarande vid testningen, vilket automatiskt gör undersökaren till en observatör. Detta då problem och viktiga frågor ibland dök upp under

testningens gång var den enda realistiska metoden att vara på plats. Att testsessionen observeras tillåter även undersökaren att göra egna notationer kring vad som händer under sessionens gång.

Observationen kompletterades med en längre kvalitativ intervju som ämnar få reda på sånt som undgår vad som kan observeras. Intervjuerna utformades som en blandning av en informell konversationsintervju (Patton 1990, s. 288) och en guidad intervjuansats, och resulterade i en slags diskussion mellan testarna med undersökaren som guide. Eftersom undersökningen utgick från att varje session skulle skilja sig tillräckligt mycket för att motivera att frågor utformas beroende på vad som observerats under testningen. Den guideade delen behövs eftersom arbetet har en specifik frågeställning som behöver svaras på och fungerar som den röda tråden i intervjuerna. En kvalitativ intervju har i uppdrag att avslöja hur en spelare tänkt kring händelserna under testningens lopp, men också dess tankar kring koncepten testningen berört i helhet. Därför kommer frågorna själva utformas på ett sådant vis som att besvara frågeställningen i problemformuleringsdelen av arbetet samtidigt som de anpassas till den intervjuade, den tidigare spelsessionen, och diskussionens generella riktning. Varför valde spelare att spela på ett specifikt sätt? Varför tackade hen nej till att få ett orättvist övertag? Att förstå spelarnas egna motiveringar till att agera på ett visst sätt kan ge utvecklarerna en viktig insikt i separata aspekter som hen utan en förklaring av testaren kanske aldrig kunnat förstå.

Kvalitativa intervjuer är enligt Patton (1990, s. 346) den svåraste typen av intervju att utföra helt på egen hand. Enligt honom så finns det en mängd risker inblandade i kvalitativa undersökningar, speciellt om de ska utföras av projektarbetaren själv. Dessa risker inkluderar att undersökaren primar den som ska bli intervjuad, eller att hen själv blir primad till följd av testningen och på så vis ställer sämre frågor. Tyvärr är detta oundvikligt i för detta arbete och något man får räkna med när man gör en intervju av denna typ. Vidare så är att fånga den intervjuades ord är enligt Patton (1990 s. 347) essentiellt för att den insamlade datan ska vara användbar, det är därför av största vikt att undersökaren kan notera allt av vikt som sägs av den intervjuade på ett effektivt och snabbt sätt. Vilket kan vara att notera direkt under intervjuens gång, eller att helt enkelt spela in intervjun, vilket är bra då det inte stör intervjuens gång (1990, s. 348) samt att det också heller inte utgör någon risk för misstag från undersökaren. Om en intervju faktiskt spelas in så kan det vara mycket fördelaktigt om intervjun också transkriberas (1990, s. 349), detta är dock extremt tidskrävande och kan endast göras i mån av tid.

4 Genomförande

4.1 Starcraft 2

Spelet är i dess originalform ett sci-fi strategispel i realtid med vissa rollspelsliknande aspekter i spelets kampanj. Spelet har en mycket sofistikerad editor som med fördel kan utnyttjas för att göra detaljerade moddar. Detta då alla tillgångar som används i originalspelet också finns tillgängliga för moddare, vilket inkluderar alla modeller, animationer, förmågor osv. Det finns också stöd för implementering av nya modeller och animationer tillsammans med stort stöd för både avancerade triggers och scripting. Allt detta är perfekt för arbetet eftersom det låter en utvecklare hoppa direkt in i de aspekter av spelskapande som kan simulera buggar och glitchar och med fördel utnyttjas för att framställa 'fusk'. Starcraft 2 är dock inte det enda spelet som har en editor med bra stöd för moddande. Exempel på andra spel som skulle kunnat fylla rollen är bland annat Torchlight 2s editor GUTS (2012). Till skillnad från Starcraft 2 så utspelas Torchlight i en klassisk fantasivärld. Trots att fantasy kanske är den vanligaste genren för RPG-spel så valdes Starcraft 2 framför Torchlights GUTS. Detta beror främst på att det finns så mycket mer stöd och guider för Starcraft 2s editor, antagligen för att det är ett mycket mer populärt spel att göra moddar till. De flesta problemen kan lösas av en snabb googling, men även mer avancerade saker finns det gott om information kring på forum. Att förvandla Starcraft 2 till ett helt annat spel är inget ovanligt förstår man snabbt genom att ta en titt i spelets så kallade Arcade-sektion (där alla uppladdade moddar/"maps" hamnar). För att illustrera editorns styrka så kan man exempelvis göra Starcraft 2 till ett Third-Person Shooter-spel som modden Psionic Warfare: Total Destruction (CrainyCreation 2015) visar.



Figur 1 Tredje-personers perspektiv med detaljerad interaktiv UI i modden Psionic Warfare: Total Destruction demonstrerar hur kraftfull Starcraft 2:s editor är.

4.2 UI

Eftersom det inte är aktuellt att med ord berätta för testarna att undersökningen syftar till att undersöka fusk, för att sedan ge dem verktyg som uppenbarligen är fusk så måste de fusk-artade aspekterna presenteras lite diskret. Varje gång en spelare får valet att använda ett fusk så ska det dyka upp på spelarens skärm mellan rundor och tydligt presentera vad som kommer hända om spelaren väljer att aktivera aspekten. Detta så att spelaren själv genom gameplay

får dra egna slutsatser kring vad som sker. Därför implementerades så tydliga dialogrutor som möjligt, inkluderande ja/nej val.



Figur 2 Skylden med de två valen som spelare får upp mellan matchens rundor.

4.3 Spelarkarakteren

Testarna kommer att spela som en standardkaraktär från originalspelet (Starcraft 2). Då det intressanta med testningen är hur testarna använder spelets mekaniker snarare än vad som tycks om spelets estetik eller liknande så lades ingen större tyngd på karaktärens definition. Detta ledde dock till att karaktären har ett avståndsvapen, precis som de flesta karaktärer i sci-fi miljöer, och detta i sin tur påverkar så klart hur man spelar. Utöver detta så utrustades karaktären med ett urval av förmågor som är standarder eller klichéer i RPG-genren. Varefter varje förmåga modifierades till att ha någon ovanlig, eller för en van spelare kanske ologisk interaktion. Det viktigaste med dessa interaktioner är att spelare måste kunna tjäna på att använda dem på något sätt. Vare sig det är för att övervinna en svår fiende eller utforska något nytt. Förhoppningen är att spelet ska uppmuntra till någon av de båda till någon grad. En annan sak som man måste ha i tanke är att det tyvärr är svårt att skapa en bugg som inte också är ett tvåeggat svärd som kan resultera i ett irritationsmoment för spelare, detta ansågs dock som oundvikligt om man vill ha varierande förmågor som tänjer på vissa gränser.



Figur 3 Spelarkarakterens utseende i artefakten.

4.4 Förmågorna

Medans varje förmåga ska vara en lättigenkännlig standard så måste de också ha modifierade versioner då det är främst genom förmågorna som spelarna kommer att kunna fuska. Viktigt att tänka på är också att skillnaden inte alltid behöver vara så uppenbar, detta då valet att

aktivera ett fusk som motståndaren inte kommer att märka av alls har andra implikationer än ett fusk som motståndaren märker direkt. Därför bör det alltså finnas en variation hos fusken och de förmågor de förändrar. För att aktivera fusken kommer spelarna vid förutbestämda punkter få ett val i form av en dialogruta där spelaren kan välja att aktivera en typ av "fusk". Bara spelaren som blir vald för en chans att fuska får se dialogrutan och motståndaren kommer inte veta någonting alls.

4.4.1 Blink

Blink, som förmågan ofta kallas är en slags momentan teleportering som i spel mycket vanlig förmåga som dyker upp i alla möjliga genrer. Dock så är den speciellt framträdande i just kompetitiva ARTS, eller MOBA-spel som League of Legends (2009) och Dota 2 (2013) då den är definierande för hur spelet spelas på alla nivåer. Den används där för att både starta och undvika strider, eller för att få ett positionellt övertag.



Figur 4 En spelare använder förmågan blink. Notera att karaktären även är skadad som man ser på dess "health bar", rutorna som representerar karaktärens hälsa.

4.4.2 Fireball

En annan standard, eller kanske till och med kliché i fantasi- och sci-fi spel är den klassiska eldbollen. Denna destruktiva boll valdes eftersom det är något som de flesta erfarna spelare är vana vid. I de flesta spelen fungerar eldbollar snarlikt de andra variationernas och den här modden ska inte vara ett undantag. Man skjuter den och då flyger den rakt åt det hållet tills den når ett slut och då exploderar. För att döda en spelare så måste man träffa sin motståndare med eldbollar 2 gånger.



Figur 5 En spelare använder förmågan fireball. Förmågans utseende är i linje med eldbollar i andra spel och är svår att missta.

4.5 Fusken

4.5.1 Första fusket

Det första fusket är en modifierad version av förmågan "Fireball". Den modifierade versionen av förmågan gör så att eldbollen flyger 50 % snabbare. Och på så sätt gör det mycket enklare för den att träffa sitt mål. Trots att den flyger hela 50 % snabbare så är det lätt att missa denna ändring när en spelares fokus är på sitt eget spelande och försöken att träffa sin motståndare. Den bidrar icke desto mindre till användarens övertag och att den är något diskretare kan vara en fördel vilket gör att den passar bra till ett första fusk.

4.5.2 Andra fusket

För det andra fusket så valdes att modifiera spelarkaraktärens egenskaper istället för en förmåga. Detta kunde göras på flera sätt, som att ge karaktären mer liv ('hit points') eller genom att öka dess snabbhet. I slutändan så valdes hastigheten att förändras eftersom att det är roligare att använda än bara en ökning av hit points, och det låter spelaren ändra sin spelstil mer. Det känns också lite mindre frustrerande för motståndaren än att göra så att fler träffar krävs för att döda den förbättrade karaktären.

4.6 Banan

Banan är en enkel arena utan avdelningar eller sidor. Själva spelområdet är tomt för att låta spelarna fokusera helt på det kompetitiva spelet. Det finns ingenting som kan komma i vägen och spelarna börjar varje runda på samma punkt en bra bit ifrån varandra. Efter en match har börjat kan spelarna röra sig helt fritt inom spelområdet. Området har en form av en stor rektangel som spelarna inte kan gå utanför, gränserna existerar för att se till att spelarna inte tappar bort varandra eller försöker undvika att slåss.



Figur 6 Arenans utformning, helt platt, inga hinder, bara spelarna separerade av yta.

4.7 Pilottestning

Den första testningen skedde innan artefakten ens var nära på att vara buggfri. Några av dessa buggar resulterade i svårigheter att fortsätta testet. Trots dessa så hann sessionen ändå fram till det första valet av att få övertag eller ej. Resultatet från valet och dess koppling till problemformuleringen måste dock ifrågasättas eftersom buggarna gjorde att spelare dog när dom inte borde ha gjort det, alltså kan man inte med någon säkerhet påstå att det var den

mindre skickliga spelaren som fick valet i det här fallet. Den första stora buggen var en inkonsistens mellan vart eldbollen befann sig och var den såg ut att befinna sig. Detta gjorde att en spelare kunde bli träffad av en eldboll som egentligen borde missat rent visuellt.



Figur 7 Dålig kollision i modden under pilottestningen. Fireball träffar karaktären även fast animation inte gör det.

Den andra buggen var desto mer spelbrytande. Den gjorde så att kollisioner från tidigare eldbollar på något sätt fortsatte att existera i spelet långt efter eldbollen redan försvunnit. Dessa osynliga kvarlevor av gamla eldbollar kunde kollidera med spelare, eller andra eldbollar. Detta gjorde alltså att man inte kunde skjuta igenom dem och de blev som osynliga väggar. Desto värre var att om en spelarkaraktär råkade gå på en sådan plats så exploderade det och spelaren blev skadad som om en vanlig eldboll hade träffat spelaren. Spelare kunde alltså dö av osynliga 'dödszoner' som började fylla spelytan mer och mer ju fler eldbollar som skjöts.



Figur 8 Det fanns ingen typ av visuell varning för var en dödszon hade dykt upp.

Intervjudelen av pilottestningen resulterade även i ett par ändringar som inte var buggfixar, men som ändå behövde ändras innan fortsatt testning. Den viktigaste av dessa ändringar var faktumet att valet om att få ett övertag eller ej inträffade alldeles för tidigt in i spelandet, innan någon spelare hade fått chansen att känna någon press. Regeln var att när en spelare har 2 eller mer poäng mer än sin motståndare, så kommer spelaren som ligger under få valet direkt för att sedan aldrig dyka upp igen. Detta var så klart ett problem eftersom att poängen mycket

enkelt kunde bli 0 - 2 precis i början av spelet och valet gick då sitt lopp utan att matchen ens hunnit kommit igång på riktigt.

5 Utvärdering

Här kommer arbetet och undersökningen som utfördes med hjälp av artefakten och intervjuer att utvärderas och analyseras. Hypotesen att en spelare vars prestationsmål är större än dess skicklighetsmål är mer benägen att fuska är central. Problemformulering tillsammans med detta utgjorde grunden för hela undersökningen och är vad som motiverar utformningen av genomförandet. Att en spelare vars skicklighet inte är tillräcklig för att uppnå spelarens mål med spelandet är mer benägen att fuska undersöks noggrant med hjälp av metoden vars kärna var kvalitativa intervjuer kompletterade med observationer från spelandet. Undersökningen, genomförandet och sammanfattningar från intervjuerna kommer att presenteras i den ordningen, följt av analys och resultat. Till sist så presenteras slutsatser och resultat och hur de förhåller sig till hypotesen kommer jämföras.

5.1 Presentation av undersökning

Undersökningen satte spelares motivation till att vinna kontra deras skicklighet i ett generiskt kompetitivt spel. Principerna var i centrum för hela processen av testandet och för hur spelet utformades. Precis som förutspått så resulterade den valda metoden av informell konversationsintervju i mycket varierande svar från alla deltagargrupper (Patton 1990, s. 288). Vare sig om en spelare valde att använda sig av de orättvisa medlen eller inte så inleddes alltid intervjuerna med en förklaring av vad de medlen var och vad de innebar. Detta var speciellt nödvändigt eftersom bara en av de två spelarna fick valet att använda sig av dom. Då intervjun gjordes med båda testarna tillsammans behövde heller inte undersökaren alltid lägga sig i för att driva diskussion framåt, utan paren var alltid mycket motiverade att söka svar själva och diskutera vidare. I ett fåtal fall flöt dock diskussionen iväg från relevanta aspekter för undersökningen och när detta uppmärksammades så guidades samtalen tillbaka. Att inte ha helt strukturerade intervjuer gjorde även att diskussionerna kunde anpassas för varje testare och vad som skett under testsessionen. De aspekter undersökningen berör kunde även ofta kopplas till deltagarna och deras egna erfarenheter utanför testningen. Intervjuerna inleddes alltid med en fråga riktad mot spelaren som fick göra valet att få ett övertag eller inte som bad personen att motivera sitt agerande under spelsessionen. Detta då det var essentiellt att få reda på hur spelaren själv motiverade det valet, och på samma gång bekräftade temat för den följande diskussionen.

Testningarna utfördes i en hemmamiljö med de båda datorerna i samma rum och mitt emot varandra. Likt många existerande sporter så tilläts spelarna att prata med varandra i hopp om att skapa en så kompetitiv stämning som möjligt. Detta då motivation och maximerad vilja att vinna är ytterst viktigt. Inför varje testning så ombads även deltagarna att spela för att vinna, och om det hjälper, föreställa sig att det finns ett stort pris för vinnaren.

Före spelsession förklarades även att det kan dyka upp skyltar med text i under spelets gång, och om en spelare såg en sådan uppmanades hen att inte läsa högt eller kommentera på det. Detta då om spelare 1 får reda på att spelare 2 blivit erbjuden fusk redan innan hen har gjort valet så kan spelare 2 påverka vilket val som spelare 1 gör. Vilket uppenbarligen gör att den sociala aspekten i det hela börjar väga lite för tungt på själva valet, vilket inte är meningen.

Varje spelsession spelades även in i på båda spelarnas datorer, alltså själva spelet och hur spelaren förde sig där. Samtidigt noterades kommentarer av undersökaren som även observerade. Därefter spelades intervjuerna in samtidigt som notationer fortfarande gjordes

på papper (Patton, 2001 s.383) men transkriberades aldrig på grund av tidsbegränsningar. Detta är en av undersökningens största svagheter (Patton, 2001 s. 380-454), men att alla citat och referenser från spelare åtminstone är ordagranna gör resultaten åtminstone delvis pålitliga.

8 personer deltog i undersökningen. Varje par bestod av 2 personer som var bekanta eller vänner. De mötte sin partner i 1 match, för totalt 4 matcher genom alla grupper. Matcherna varade i allt från 3 till 10 minuter. Direkt efter matcherna så inleddes de tidigare nämnda intervjuerna, som varade i allt från 20 till 40 minuter, beroende på hur mycket deltagarna hade att säga. Att testa 1 par tog alltså ca 1 timme totalt, administration och fördröjningar inräknade. Alla testare har fått namn beroende på om de vann, förlorade, eller fuskade, samt vilken grupp dom var del av, exempelvis blir vinnaren av första matchen, som heller inte fuskat till 'Winner One', fuskaren som vunnit andra matchen till 'Cheater Two', och allmän förlorande spelare i tredje matchen till 'Loser Three'.

5.2 Analys

Analysen gör sitt bästa för att förhålla sig till Michael Pattons (2001) koncept och följande är resultaten från en främst så kallad induktiv analys. På De flesta testarna påstod sig i intervjuerna som ovilliga att öppet fuska i kompetitiva spel. Även om bestraffningar från utvecklare eller organisatörer inte existerar. De erkände också att ett föreställt eller påhittat pris inte hade någon effekt på deras spelande alls, de flesta glömde bort det direkt efter spelet startade. Testarna hade dock en konsensus att ett okänt spel utan mycket prestige inblandat var just den typen av spel där chansen att de skulle fuska var som störst. I 3 av 4 matcher valde någon spelare att fuska, vilket motsäger den allra första meningen i stycket. Intervjuerna gjordes dock på alla spelare, inte bara de som valde att fuska. De som faktiskt valde att fuska erkände alla att de inte hade gjort det i en tävling eller liknande, utan gjorde det eftersom det var en testning i ett spel de aldrig spelat för, och eftersom fusket var en inbyggd del av spelet som blev erbjuden dom. Deltagarna hade en konsensus kring den bästa situationen att fuska, men efter detta började åsikterna skilja sig. Några påstod att total anonymitet skulle öka villigheten till att fuska, medans andra inte höll med utan ansåg att det skulle vara lättare att fuska mot vänner och bekanta. Alla par av deltagare i just denna undersökning var just detta, vänner eller bekanta, så resultaten från själva spelsessionen kan tänkas vara vinklade mot just denna grupp av de båda som deltagarna anser existera.

I de 3 matcher som 'Yes' valdes av någon spelare så vann bara den fuskande spelaren 1 gång. Och det var den jämnaste matchen av alla med 10 - 9 i slutgiltig poängställning. I de båda andra fallen där yes valdes så var skicklighetskillnaden mellan spelarna för stor för att det skulle resultera i en vinst för det fuskande partiet. Värt att notera är även att alla som valde att fuska också valde att få båda fusken (snabbare eldboll & snabbare karaktär). De 2 förlorande yes-väljarna tyckte dock inte att det andra fusket hjälpte då de blev så snabba att det blev svårt att hantera. Den vinnande yes-väljaren var dock en van spelare av spel som Dota 2 och League of Legends och kunde hantera hastigheten, hans motståndare identifierade sig som en Battlerite (2017) spelare och det var kanske deras bakgrunder i denna typ av spel som gjorde matchen så jämn, med fusken som avgjorde till yes-väljarens fördel.

Winner Two var helt orubblig i sin övertygelse om att aldrig fuska. "Jag hade bara fått dåligt samvete." Winner Two ville inte ha någon hjälp på något sätt då det skulle ta från känslan man får av ett vinna en bra match. "Jag vill ju vinna själv.". Hen ville hellre validera sin egen

förmåga och inte ens en hypotetisk situation med en extrem mängd pengar inblandade kunde få hen att ändra sin åsikt, inte ens om hen visste att motståndaren också fått valet om fusk. Cheater Two, som var den första att fuska (namnet är bara för att förenkla vilka par det var) sa att hen hade valt att fuska i alla situationer förutom om pengar var inblandade. Alltså kan det konstateras att pengar inte är ett bra sätt att motivera dessa två.

Loser Three använde ett exempel från spelet Dota 2 där en karaktär hade en välkänd exploit som enligt hen gjorde karaktären "op (overpowered)" och borde ha klassificerats som fusk. Exploiten utfördes av en karaktär som heter "Phantom Lancer" som kunde en sprintförmåga på ett träd för att sedan avbryta förmågan. Detta resulterade i att karaktären kunde ha extrem snabbhet permanent, vilket är väldigt starkt i ett där positionering är essentiellt. Trots att turneringar spelades, som Loser Three deltog i, så tilläts karaktären att användas, och flera lag baserade hela sin spelstil runt att använda karaktären. Turneringar och utvecklare kallade det inte för fusk, men många spelare tyckte att exploiten var mycket 'fuskelig' och förstörde spelet. Cheater Three valde istället att tala om "fångarnas dilemma", vilket tyvärr inte passar temat så bra, eftersom att i artefakten får bara en spelare välja att fuska. Cheater Three var också den enda "fuskaren" som faktiskt vann sin match också, om än mycket nära. Hen motiverade delvis sin användning av fusk med en bugg i spelet som skedde tidigt i matchen som gjorde att hen blev dödad av bara en fireball istället för två. Cheater Three påstod hen alltså "... fått ett handikapp." och det var därför acceptabelt att välja ja på båda fusken för att balansera ut det hela. Senare så påstod även Cheater Three att "Anonymitet hade påverkar mitt beslut, men jag vet inte hur.", vilket är svårtolkat.

Winner Four och Loser Four liknade fusk med catch-up mechanics i Mario Kart 64(1996) (de blå skalen) och en av Battlefield 1s (2016) mekanik där det förlorande laget får en så kallad "Behemoth" på sin sida för att hjälpa dom att komma ikapp. En Behemoth kan bara komma en gång och för ett lag. Den är ett väldigt kraftfullt vapen och Winner Four argumenterar att det skulle kunna kallas för fusk, men det gör inte det för att det är en feature så det är ok. Vidare så berättade Winner Four att hen inte skulle kunna tänka sig att fuska någonsin, så länge det var tydligt etablerat att det är ett fusk. Den typen av catch-up mechanic som händer när en sida ligger under, men som fortfarande kan fortsätta existera, som Behemothen eller övertaget i den här undersökningens artefakt, kan bli till en slags "meta-game" där båda sidorna försöker förlora till en början för att få den starka mekaniken på sin sida. Loser Four däremot var av åsikten att fusk, åtminstone de i artefakten, inte kändes som fusk, utan snarare en catch-up hen behövde för att göra det hela lite intressantare.

Om det hade handlat om att utnyttja en generisk glitch, som alla spelare har samma möjlighet att utnyttja men kanske inte känner till så argumenterade flera testare för att det skulle vara acceptabelt att dra nytta av glitchen. Detta trots att spelare som inte vet hur man använder sig av glitchen kanske skulle klassificera det som fusk. "Winner Ones" syn på det hela var att: "Om det är en del av spelet så är det alltid ok att använda det." Vilket också passar in i hur många spelare av Counter Strike: Global Offensive (2012) ställde sig till hoppbuggen som blev så omtalad (Bananagaming, 2017). Även fast samma spelare även erkände att utvecklare kan göra misstag så var hen av åsikten att så länge det finns i spelet så är det inga problem, således alla spelare inte kommit överens om att avstå från att använda aspekten. Deltagaren tyckte dock att det inte ska behövas en överenskommelse så länge aspekten inte är helt 'game breaking'. Trots deltagarens ställning till det hela så erkänner hen ändå att ett spels regler inte alltid bara är de som definieras av spelets mekaniker, utan kan vid överenskommelse behöva anpassas.

Winner One använde senare ett exempel från Mario Kart 64s bana Wario Stadium där det finns några av utvecklarna antagligen oplanerade genvägar som låter spelare hoppa över ett par väggar, vilket resulterar i att en stor del av banan kan släppas. Dessa är uppenbarligen väldigt starka drag att utnyttja och långt ifrån alla som spelat Mario Kart 64 känner till genvägarna. En snabb googling på 'mario kart 64 wario stadium' visar att med hjälp av genvägarna kan banan klaras av på under 30 sekunder istället för de ca 3 minuter som det tar om man inte använder sig av dem. Winner One förklarade att hen alltid använde sig av en av genvägarna när hen spelade banan, och att det var helt acceptabelt, åtminstone i hans vänkrets där alla känner till genvägen. Vid frågan om hen skulle använda genvägen mot spelare som inte kände till genvägen så var svaret fortfarande ja, den var ju trots allt "...en del av spelet.". Hen elaborerade dock att genvägen verkligen inte är uppenbar och om man inte sett en annan spelare använda den lär man inte kunna bara lista ut den. Genvägen ska dock inte ha varit speciellt svår att använda sig av när man förstår hur den fungerar så det gjorde den mer acceptabel. Alltså ansågs genvägen inte vara ett fusk, utan bara en glitch som alltid funnits i spelet.

Bara 1 av spelarna, "Loser One", som fick valet att få ett orättvis övertag valde tveklöst 'Nej' på frågan om de ville ha hjälp. Detta trots att hen låg under ganska ordentligt vid den punkten i spelets gång, och att de uppmanats att försöka vinna av undersökaren. Efter matchen var över så medgav Winner One att alla typer av orättvisa övertag i kompetitiva spel "...sabbar poängen med det (spelet)". Testaren tillade senare att det beror mycket på vilken punkt i spelet man befinner sig. Hade poängen varit 5 - 7 till motståndarens fördel, i ett spel där först till 10 vinner, så hade hen inte känt sig manad alls att få sina chanser att vinna justerade på ett orättvist sätt. Men om poängen hade varit 7 - 9 så skulle hen "...fundera på det.". Winner Ones motståndare, Loser One, som faktiskt fick valet, stod vid sitt val att inte använda sig av något fusk. Alltså verkar villigheten hos vissa till stor del bero på situationen i spelet eller tävlingen som helhet, medan vissa andra håller mycket hårt på sina principer. Dock är det inte helt långsökt att anta att en spelare som är tillräckligt nära på att förlora blir mer accepterande till drastiska åtgärder.

Loser One citerade formuleringen av texten i 'fuskrutan' som en viktig anledning till att hen valde nej. Att spelet undrar om spelaren dels 'vill ha hjälp' kändes inte bra, och dessutom så står det i rutan att motståndaren inte får samma fråga, vilket flera citerade som den största anledningen till att möjligtvis svara nej. Det var just den delen av textrutan som gör att spelaren förstår att det vore orättvist att svara ja, och utan den skulle man inte kunna påstå att någon fuskat medvetet. Flera testare nämnde att om paragrafen inte hade funnits med så hade de automatiskt antagit att motståndaren också skulle få valet. Om en spelare fuskar omedvetet finns det heller inga motivationer till något fuskande, om det ens kan kallas fuskande längre då.

Winner One förklarade senare vid intervjun att hen var mycket benägen att inte "bli känd som en fuskare". Winner One fortsatte och förklarade att priset nästan inte hade spelat någon roll om världen skulle få reda på vad som skett. Hen menade alltså på att stigman man skulle dra på sig som en fuskare i en tävling med antingen prestige eller pengar inblandat, i de flesta fall skulle visa sig ha fler negativa effekter än de positiva man skulle få från att vinna. Winner One argumenterade också att en spelare som är medveten om alla detaljer kring ett övertag, likt situationen i artefakten, men fortfarande väljer att göra det är mycket värre än en situation då spelaren inte skulle få det förklarat för sig att motståndaren inte får något val. Hen liknade det

hela (humoristiskt) med skillnaderna mellan mord och dråp. Konsensus hos testarna var lite i stil med detta, att oplanerat fusk är mindre dåligt, men att fuska fortfarande är alltid ett val.

De flesta deltagare ansåg att om förbättringen(fusket) bara höll tills poängen mellan spelarna blev lika skulle det bli acceptabelt att få ett övertag. De insåg dock att detta istället blir en så kallad 'catch-up mechanic', som redan finns i många spel, t ex Mario Kart 64. Det kommenterades också av Winner Four att även catch-up mekaniker är fusk, därutöver selektivt fuska från spelets sida, då det fördelar fusken mellan spelare så rättvist det kan.

Några testare liknade fuska i spel med hur idrottare ibland väljer att dopa sig själva. Det tyder på att motivationen att vinna är större än viljan att göra det ärligt. Trots att de flesta former av idrott är så väletablerade existerar fusk fortfarande på de allra högsta nivåerna. De största tävlingarna, som olympiska spelen, tillhandahåller enorma mängder både pengar och prestige, vilket kanske verkar lockande, men straffen för att dopa sig i en sådan tävling är ofta livstids bannlysning från internationella sportevenemang och folkets animositet.

5.3 Slutsatser

Det föreföll sig att alla 8 spelare höll med om undersökningens hypotes baserad på Rettingers (2004) koncept, alltså att en situation där prestationsmålet blir större än sakkunskapsmålet resulterar i en ökad chans för fusk. Alla testare erkände att det finns en gräns där prestationsmålen kan övervinna sakkunskapsmålen hos alla spelare. Det mest uppenbara exemplet på detta var en situation med stora pengar inblandade kombinerat med möjligheten att undvika alla former av bestraffning för fuskaren. Denna bestraffning kunde variera från att bli "bannad" till att få sitt namn besudlat till den grad det skulle bli allmänt känt att personen har fuskat till sig stora pengar. Artefaktens utformning var lyckad på så sätt att den alltid gav den "sämre" spelaren valet att fuska, och i 3 av 4 fall valde den erbjudna spelaren också att göra det. Detta tyder på att spelarens prestationsmål var högt åtminstone. Om målet var att just vinna, eller bara ha kul spelar inte så stor roll. Att 2 av 3 fuskare fortfarande förlorade sina matcher återbekräftar bara att de var mindre skickliga på spelet än sin motståndare (just då åtminstone). Trots detta sade sig alla fuskare haft roligt när de spelade, vilket kan tyda på att deras vilja att vinna inte vägde mer än viljan att ha kul. 3 av 4 spelare som inte fick valet att fuska förklarade efter spelsessionen att de inte hade varit intresserade av att fuska. Dock så är det svårt att veta hur de agerat om de var i exakt samma situation sin motståndare, alltså på god väg att förlora. Föga förvånande så hade ett påhittat pris i stort sett ingen påverkan alls och det hade varit mycket bättre att faktiskt ha ett fysiskt pris anpassat till varje spelare som skulle kunna få deras prestationsmål höga nog för att motivera mer fusk. Att ens försöka uppmana deltagare till att hitta på ett pris var ett misstag och borde varit uppenbart.

Diskussionen som följde spelet producerade bättre resultat än observationen av själva artefakten, vilket kanske inte är så konstigt med tanke på att undersökningen helt förlitar sig på utforskande och kvalitativa intervjuer. Artefakten hjälpte istället deltagarna att rama in och få ett sammanhang till temat för den följande diskussionen/intervjun, som i sin tur svarade på hur spelarna ställde sig till prestationsmål kontra sakkunskapsmål. Att spelarna också påstod sig ha roligt och var alla intresserade av spel gjorde de alla till av Patton (2001 s. 460) så kallade V.I.P., eller "Very Interested Person". Vilket därför alltså bör betyda att de intervjuade faktiskt är insatta i området och därför mycket granskande och kritiska, vilket i sig är positivt för arbetet. Allt detta kan också attribueras till faktumet att det var en kvalitativ undersökning, och inte en kvantitativ. Hade en kvantitativ undersökning gjorts hade själva

spelandet gett annorlunda resultat men i utbyte hade intervjuerna behövt skäras ner på eller släppas helt på grund av begränsade resurser, vilket hade förstört hela poängen med en utforskande undersökning med fokus på induktiv analys (Patton, 2001 s. 192-205).

Texten i fuskkrutan skulle kunna itereras på, kanske skulle det vara fördelaktigt att undvika ordet 'help' i formulering eftersom det har en negativ klang för en spelare som försöker vinna. Så länge det fortfarande framgår vad ett "Ja" implicerar så kan så klart texten itereras oändligt. Men bortsett från möjligtvis "help" delen, som inte ens är missvisande, så kan texten kvarstå. Även fuskens utformning kunde ha gjorts bättre, specifikt fusket för karaktärens egna hastighet. Från pilottestningen framstod inte kontrolleringen av karaktärerna att vara ett problem. Anledningen till detta kan dock ha varit att båda de första testarna kände sig säkra i den typ av spel som modden kopierade. Hur som helst så är ett fusk som inte förbättrar spelarens chanser att vinna tillräckligt lite av ett misslyckande. Att istället välja ett fusk som gav karaktären mer liv hade varit bättre för de mindre skickliga spelarna, som fusken var till för. Den allra största svagheten i undersökningen visade sig dock vara den korta längden hos spelsessionerna. Många spelare hann inte etablera någon påtaglig skicklighetshierarki för att kunna påvisa Rettingers (2007) koncept på ett pålitligt sätt. Att varje testare faktiskt känner sig investerade i spelet och kampen för att vinna är essentiell, men gjordes inte väl nog. Allt detta hade kunnat lösas med en så enkel ändring som att bara öka mängden rundor som behöver spelas innan fusken blir aktuella.

Att ett etablerat spel inte hade fungerat för den här undersökningen i den nuvarande formen konfirmerades av testningen, vilket kan backas upp av kontroversen kring hoppbuggen i CS:GO (2012). Att få spelare att fuska i ett etablerat spel framstår från intervjuerna som ännu svårare än den enkla modden som användes här, i vilken det redan är nästan omöjligt. Om testpersonen redan besitter skicklighet i ett spel, och på så sätt också har en viss stolthet i det hade det blivit ännu svårare att få några andra resultat än 'nej' vid fuskkrutan än det redan var.

Det hade varit relevant att göra en jämförande analys mellan två olika grupper där hälften av paren består av personer bekanta med varandra medan den andra hälften parar ihop främlingar. Om det är stora skillnader i hur spelare för sig i de olika situationerna skulle en sådan undersökning kunna ge svar på hur mycket relationen påverkar valen i spelet. Detta skulle dock krävt extremt många testsessioner och var orealistiskt för ett arbete på den här skalan.

6 Avslutande diskussion

Eftersom många av resultaten är baserade på spelarnas egna åsikter och erfarenheter både innanför och utanför modden så blev svaren också mycket varierade. Detta ses dock som en styrka eftersom det visar på hur relevant och allstädes närvarande det som diskuteras i arbetet är för spelvärlden. För att vara ett så brett ämne som påverkar nästan alla spela och genrer så diskuteras fuskande i spel förvånansvärt lite i forskning. En bättre förståelse av fuskande i spel kan göra det enklare att förebygga fusk i spel.

6.1 Sammanfattning

Arbetet har undersökt hur spelare ställer sig till orättvisheter och fusk i kompetitiva spel. Fusk i sig genomsyrar hela spelvärlden men är på samma gång mycket subjektivt. Något som är fusk för en person behöver inte nödvändigtvis vara fusk för någon annan. Den grundläggande tanken för det hela är baserad på David Rettinger et als (2004) undersökning om akademiskt fusk där de argumenterar att om en students prestationsmål är större än deras sakkunskapsmål så ökar chansen för akademiskt fuskande. Detta anpassat till spelande utgör grunden för artefakten, som gör ett försök att simulera fusk i ett kompetitivt spel för 2 spelare genom att vid en förbestämd punkt under matchen ge den spelare som ligger under ett val om den ville ha hjälp eller inte. Denna hjälp bestod av en ”buff”, eller förbättring till spelarkaraktern, som skulle ge spelaren ett övertag och på så sätt hjälpa spelaren att vinna. Valet och dess implikationer presenterades tydligt för att inte förvirra spelarna, inkluderande att motståndaren inte skulle få valet, vilket alltså gör att spelaren som får valet från början vet att det kanske inte är helt rättvist.

Artefakten är en modifikation av RTS-spelet Starcraft 2 (2010) och skapades för att undersöka frågeställningarna i problemformulering. Modden gjorde om spelet till en 1 mot 1 arena-shooter där spelarna ämnas möta varandra i en duell, som till en början skulle vara så rättvis som möjligt. Spelarna utrustades med ett vapen, som var en eldboll, och en teleporteringsförmåga, varefter de skulle försöka döda sin motståndares karaktär för att få poäng. Varje gång en spelare dog så startades en paus varefter en ny runda påbörjades, med båda spelarna på jämn nivå. Vinnaren är den första spelaren att samla 10 poäng, varefter matchen avslutas. När en spelare ligger tillräckligt långt före en annan så får den förlorande spelaren upp en ruta med ett val, valet var ett enkelt 'Ja' eller 'Nej'. Första gången så frågades alltid om spelaren ville ha en förbättring som gjorde att dess eldbollar blev snabbare och på så vis blir lättare att träffa. Det andra möjliga valet en spelare kunde få var om den ville att karaktären skulle bli snabbare, för att lättare undvika motståndarens eldbollar, och positionera sig själv för sina egna. Hypotesen som arbetet baserades på var om spelare med låg skicklighet i förhållande till sin målsättning är mer benägna att fuska. Försöket till att undersöka detta genom artefakten var främst genom att ge den spelare som ligger under valet om ett orättvist övertag.

Resultaten visade på att en spelsession i ett helt nytt spel, som dessutom bara varar i mindre än 10 minuter inte är speciellt bra på att motivera spelarna till något alls. Trots att spelarna uppmanades till att försöka vinna så hade det enligt dem själva ingen större effekt på hur de spelade och gjorde sina följande val. Att de flesta som fick valet tackade ja till att fuska kan delvis attribueras till äventyrlighet, tidigare upplevd orättvisa från spelet, och en vilja att få en bra match. Ett pris för vinst hade dock kunnat ändra på detta, men för att spelarna helt ska lägga sina principer i spelande bakom sig så måste priset vara mycket stort. En faktor här är

att ingen av spelarna påstod sig ha fuskat till någon större grad alls i spel, och var starkt emot att fuska generellt, alla inbyggda aspekter av spel är dock helt ok att missbruka hur mycket man vill.

6.2 Diskussion

Det framgick mycket tydligt hur svårt det är att motivera spelare till att fuska utan att ha orimliga prispotter att dela ut till spelarna inblandade. För att inte tala om hur oetiskt det skulle vara att antingen bara ge den fuskande spelaren ett pris, eller att lura båda spelarna genom att ge dem båda lika pris oberoende av vinnare, trots att man sagt att bara vinnaren får ett pris i hopp om att inge motivation. Att som undersökare påstå att en spelare använt sig av ett fusk är gränsfall bara det. Även om spelaren väljer att använda sig av det så är det ändå undersökaren/utvecklaren som gett dem möjligheten att fuska, och är man inte försiktig kan det vara lätt att kränka de spelare som valt att använda sig av aspekten. Undersökningen tog inte hänsyn till testpersonernas kön då det ansågs irrelevant för en undersökning med så få testare. Även om det hade registrerats hade inga slutsatser kunnat dras från den egenskapen.

Att skicklighet i relation till målsättning skulle ha en effekt på benägenhet att fuska bevisas inte i undersökningen men det är heller inte allt som undersökningen hade att erbjuda, kanske eftersom den till skillnad från Rettingers (2004) undersökning inte är kvantitativ, utan kvalitativ. För att realistiskt sett kunna undersöka och bevisa konceptet skulle både en stor budget, och mycket tid, från speciellt deltagarna krävas. Om spelarna fick spela flera matcher eller mycket längre matcher mot samma motståndare skulle kanske en slags kraftdynamik uppstå mellan spelarna. Varefter inför den kulminerande delen av tävlingen skulle den mindre skickliga spelaren, som är väl medveten om sin situation bli presenterad chansen att fuska. Trots att detta är exakt vad undersökningen försökte göra så missade slutresultaten måltavlan något. Koncept lider av risken att den mindre skickliga spelaren istället ser det hela som en utmaning som den mycket hellre vill övervinna av sin egna styrka snarare än att ta en genväg, men med den mänskliga faktorn kommer den chansen alltid att existera.

Något som var förvånande var att ingen valde "Ja" på frågan om att få övertaget endast med motivationen att det var på grund av undersökningen och därför försökte vara mer experimenterande, som ibland kan vara fallet (Østbye et al. 2003). Kanske påverkades de inte av undersökningsaspekten så mycket som misstänkt eftersom testningen gjordes i en hemmamiljö, eller kanske för att det var just ett kompetitivt spel och den typen av spel har en tendens att engagera. Motsatsen är så klart också möjlig, att spelarna undermedvetet valde att undvika risker för att det var en testning. Och en risk här skulle alltså vara att använda sig av en uppenbar orättvishet. Något som undersökningen kunde ha tjänat är att ta mer hänsyn till spelardynamiken. Med detta så menas att göra det relevant att undersöka hur de båda testarna förhåller sig till just varandra med tanke på hur många påstod sig vara mer benägna att fuska mot helt okända personer. Alla aspekter av spelarnas interaktioner skulle då behöva kontrolleras. Exempelvis skulle det kunna vara ett krav för varje testning att spelarna inte känner varandra. Eller kanske skulle man kunna testa ett spel på ännu fler spelare samtidigt? Detta skulle tänkbart kunna göra att "fusket" skulle bli mindre personligt, och på sätt öka chansen till att det faktiskt används.

Avslutningsvis så misstänks det att tolkningen och anpassningen av Rettinger et als (2004) tankar kring studenters benägenhet att fuska akademiskt är en av värdefullare aspekterna av arbetet i helhet. Villkoren kan tänkas användas vid alla fuskrelaterade intervjuer, kvalitativa

eller kvantitativa, för att på ett smidigt sätt undersöka motivationer. Med hjälp av systemet är det inte orealistiskt att även göra en kvantitativ undersökning för att hitta kopplingar mellan spelares benägenhet att fuska och deras skicklighet kontra målsättning eller motivation.

6.3 Framtida arbete

Hur skulle man kunna fortsätta på det här arbetet? Det finns många relaterade aspekter som inte hunnits med på grund av tidsbegränsningar eller svårigheter och därför lämnats öppna. Att vidare utforska fuskande, dess motiveringar, och försöka hitta olika kopplingar som kan leda till fuskande rent allmänt är allt lika viktigt. Trots att det finns en hel del vetenskapligt material som undersöker fuskande, är tyvärr texter om multiplayer spel och dess relationer till tekniska fel desto färre. Detta gör det dock i sin tur desto lättare att hitta nya infallsvinklar vilket bör uppmärksammas. Eftersom ämnet är så utforskat misstänks det vara mest relevant att göra fler utforskande undersökningar som lutar sig på induktiva analyser (Patton, 2001) tills bra grunder har identifierats av forskning.

Att göra en undersökning kring spelares benägenhet att använda sig av orättvisa aspekter i väletablerade spel kan visa sig vara givande. Om deltagarna i den här undersökningens intervjuer går att lita på så bör det vara mindre lockande att fuska i väletablerade spel eftersom det finns mer prestige och känslor inblandade. Detta plus att spelen ofta är backade av stora företag med publicerade regler kring användning, kan tänkas skrämja bort många blivande fuskare. Dock kan det röra om lite i grytan om en diskret mod skulle produceras för ett sådant spel, med detta menas en mod som inte ändrar hur spelet spelas, utan snarare någon mindre aspekt. Moddar hamnar oftast utanför utvecklarnas regler eftersom de inte brukar spelas på de officiella serverna för kompetitivt spelande. En sådan mod skulle låta spelares skicklighet i grundspelet överföras till modden, samtidigt som någon annan aspekt undersöks. I och med detta så skulle kanske existerande principer eller heder överföras effektivt och det hela skulle kanske bättre relateras till Rettingers (2004) undersökning.

Att göra en undersökning lik denna fast baserad på grupper bestående av främlingar skulle kunna visa en sida av fuskande som helt undgått det här arbetet. För att ge gynnsamma resultat skulle man dock behöva ta extra hänsyn till etiska och samhällsliga aspekter som skulle kunna påverka hur spelare för sig. Att be en främling att göra något, eller inte göra något, kan få väldigt blandade resultat. En positiv aspekt är dock att all jargong mellan vänner kan undvikas, vänner har redan etablerat vart dom står och hur dom förhåller sig till just varandra. En person kan föra sig väldigt annorlunda beroende på vilken vän det är dom umgås med. Detta kan vara mycket svårt att få en insikt i hur varje person faktiskt tänker om de råkar vara grupperad med vän de exempelvis inte vågar säga emot.

Referenser

- Bainbridge, W.A., & Bainbridge, W.S. (2007). Creative Uses of Software Errors. I Garson, D. & Anderson, R. (red.) Social Science Computer Review. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, s. 61-77.
- Bananagaming. (2017). CS:GO - "Crouch Jump Bug" Explained (It's Very Powerful). <https://www.youtube.com/watch?v=67vSAjp4fu4> [2018-02-05]
- Battlefield 1. (2016). [spel]. Utvecklare: EA DICE. Redwood City, CA: Electronic Arts.
- Battlerite. (2017). [spel]. Utvecklare: Stunlock Studios. Skövde, Sverige: Stunlock Studios.
- Consalvo, M. (2007). Cheating: Gaining Advantage in Videogames. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Counter Strike: Global Offensive. (2012) [spel]. Utvecklare: Valve Corporation & Hidden Path Entertainment. Bellevue, WA: Valve Corporation.
- CrainyCreation. (2015). Psionic Warfare: Total Destruction. <https://www.youtube.com/watch?v=1AYqMIZDEeI>
- Dota 2. (2013) [spel]. Valve Corporation. Bellevue, WA: Valve Corporation.
- Elias, S., Garfield, R., & Gutschera, R. (2012). Characteristics of Games. Cambridge, Massachusetts. London, England: The MIT Press.
- Green, P.S. (2004). Cheating. I Ferzan, K.K. & Oberdiek, J. (red.) Law and Philosophy. Alphen aan den Rijn, Netherlands: Kluwer Academic Publishers, s. 137-186.
- Kadano. (2015). Controller mechanics: The problem of back dashes and smash turns. <http://www.meleeitonme.com/back-dashes-smash-turns/> [2018-02-05]
- League of Legends. (2009). [spel]. Riot Games. Los Angeles, CA: Riot Games.
- Mario Kart 64. (1996). [spel]. Nintendo. Kyoto, Japan: Nintendo.
- Neff, G. & Stark, D. (2004). Permanently Beta: Responsive Organization in the Internet Era. I Howard, P. & Jones, S. (red.) Society Online: The Internet in Context. Thousand Oaks, CA: SAGE, s. 173-188.
- Pascual-Ezama, D., Prelecc, D. & Dunfield, D. (2013). Motivation, money, prestige and cheats. I Houser, D. & Puzzello, D. (red.) Journal of Economic Behavior & Organization. New York, NY: Elsevier, s. 367-373.
- Path of Exile. (2013) [spel]. Utvecklare: Grinding Gear Games. Auckland, New Zealand: Grinding Gear Games.
- Patton, M. (1990). Qualitative Evaluation and Research Methods. 2. Uppl., Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Patton, M. (2001). Qualitative Evaluation and Research Methods. 3. Uppl., Thousand Oaks, CA: SAGE.

- Rettinger, D.A., Jordan, A.E. & Peschiera, F. (2004). EVALUATING THE MOTIVATION OF OTHER STUDENTS TO CHEAT: A Vignette Experiment. I Toutkoushian, R.K. (red.) Research in Higher Education. Berlin/Heidelberg, Tyskland: Springer, s. 873-890.
- sc2mapster. (u.å.). [webbsida]. <https://www.sc2mapster.com/> [2018-03-06]
- Super Smash Bros. Melee. (2001) [spel]. Utvecklare: HAL Laboratory. Nintendo. Kyoto, Japan: Nintendo.
- Super Smash Bros Wiki. (u.å.). Wavedash. <https://www.ssbwiki.com/Wavedash> [2018-02-05]
- Starcraft 2. (2010) [spel]. Utvecklare: Blizzard Entertainment. Irvine, CA: Blizzard Entertainment.
- Torchlight 2 GUTS. (2012). [spel]. Utvecklare: Runic Games. Seattle, WA: Runic Games.
- “Typo”, M. (2016). ANALOG STICKS: Understanding, testing and troubleshooting your controller’s most important part. <http://www.meleeitonme.com/analog-sticks-understanding-testing-and-troubleshooting-your-controllers-most-important-part/> [2018-02-05]
- Valve Anti-Cheat. (2002) [program]. Utvecklare: Valve Corporation. Bellevue, WA: Valve Corporation.
- World of Warcraft. (2004) [spel]. Utvecklare: Blizzard Entertainment. Irvine, CA: Blizzard Entertainment.
- Østbye, H., Knapskog, K., Helland, K. & Larsen, L.O. (2008). Metodbok för medievetenskap. Malmö: Liber

