

Examensarbete



OPTIMERINGSLOGIKENS INVERKAN PÅ SPELARE
Hur tredjepartsverktyg påverkar spelupplevelsen
IMPACT OF OPTIMIZATION LOGIC ON PLAYERS
How third party tools affect the player experience

Examensarbete inom huvudområdet
Informationsteknologi

Grundnivå 15 högskolepoäng

Vårtermin 2026

Oscar Särnholm Jansson

Pelle Salomonsson

Handledare: Martin Hagvall

Examinator: Jana Rambusch

Sammanfattning

Metaspelande och tredjepartsverktyg har etablerat sig som en central del av flera tävlingsinriktade flerspelarspel. Syftet med denna studie är att undersöka tredjepartsverktygens inverkan på spelupplevelsen inom denna genre genom en empirisk enkätstudie. Studien genomfördes med spelet World of Warcraft (2004) som studieobjekt med totalt 58 respondenter. Resultaten visar att majoriteten av respondenterna använder sig av tredjepartsverktyg för att optimera sitt spelande och bli mer framgångsrika. En stor del av respondenterna svarade även att verktygen hjälper dem att lösa komplexa problem och minskar frustrationer i spelet, men att de också skapar sociala normer för hur de förväntas spela. Framtida forskning kan studera fenomenet i fler spel inom denna genre samt använda andra metoder för att öka förståelsen av spelarnas upplevelser.

Nyckelord: metaspel, tredjepartsverktyg, spelupplevelse, optimering

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
2.1	Metaspel och optimeringslogik	2
2.2	Tredjepartsverktyg	3
2.3	Tidigare forskning	4
3	Problemformulering	6
3.1	Metodval	7
4	Metod och genomförande	7
4.1	Planering av studien	8
4.2	Val av studieobjekt	9
4.3	Urval	10
4.4	Etiska överväganden och risker	10
4.5	Genomförande	11
5	Resultat och analys	22
5.1	Negativa aspekter som påverkar upplevelsen	22
5.2	Positiva aspekter som påverkar upplevelsen	24
6	Sammanfattning och diskussion	27
6.1	Sammanfattning	27
6.2	Diskussion	28
6.2.1	Resultatdiskussion	28
6.2.2	Metoddiskussion	29
6.3	Samhälleliga och etiska aspekter	29
6.4	Framtida arbete	30
	Referenser	31

1 Introduktion

Fenomenet metaspel är något som vuxit sig större inom tävlingsinriktade flerspelarspel och är idag en central del av spelkulturen. Till följd av detta har även tredjepartsverktyg, det vill säga externa källor, blivit väl etablerade inom denna genre. Dessa verktyg består bland annat av guider, analysverktyg och databaser som existerar utanför spelets gränser. Metaspel och tredjepartsverktyg är tätt sammanlänkade, eftersom spelare använder verktygen i syfte att optimera sina strategier och maximera sina chanser att vinna.

Trots att båda dessa fenomen är vanligt förekommande inom moderna spel är forskningen inom området väldigt begränsad. Många tidigare studier inom ämnet är baserade på teoretiska resonemang och saknar empiriska studier. Det finns därför ett behov av att komplettera den tidigare teoretiska forskningen med studier som undersöker spelarnas egna upplevelser.

Syftet med denna studie är att undersöka vilken inverkan tredjepartsverktygen faktiskt har på spelupplevelsen i tävlingsinriktade flerspelarspel. Spelet World of Warcraft valdes som studieobjekt, dels eftersom spelet har en stor och aktiv spelarbas, dels för att det var med och lade grunderna för metaspelande och tredjepartsverktyg inom spelvärlden. Än idag har World of Warcraft stark och väletablerad kultur kring metaspelande, vilket också bidrar till att det är ett passande studieobjekt.

För att besvara frågeställningen genomfördes en kvantitativ enkätstudie riktad till spelare av World of Warcraft. Enkäten genomfördes via Google Forms och distribuerades via plattformarna Reddit och Discord, inom spelgemenskaper för World of Warcraft. Enkäten besvarades av totalt 58 respondenter, där frågorna består av slutna frågor, flervälsfrågor, likertskalor och fritextfrågor. Syftet med enkäten var att kartlägga hur spelare använder sig av tredjepartsprogram samt hur de upplever att de påverkar deras spelande. Den insamlade datan analyserades sedan tillsammans med tidigare forskning om metaspelande och optimeringslogik.

2 Bakgrund

Detta avsnitt innefattar olika definitioner och begrepp som är relevanta för studiens förståelse såsom metaspel, optimeringslogik, theorycraft och tredjepartsverktyg. Tidigare forskning inom ämnena presenteras även här. Då spelet *World of Warcraft* (2004) har valts som studieobjekt förklaras innebörden av spelet och anledningen till valet i metodiken (kap 4.2).

2.1 Metaspel och optimeringslogik

Metaspelande är ett begrepp med en förhållandevis lång historia och det används flitigt av datorspelare, akademiker och spelutvecklare (Carter, Gibbs & Harrop, 2012). Termen META inom spelkulturen är egentligen en akronym som står för "Most Efficient Tactic Available" (mest effektiva taktik möjlig) och är känt för de flesta av dagens spelare. I den samtida spelvetenskapen används begreppet oftast för att beskriva de fenomen som uppstår "utanför" eller "vid sidan av" spelets formella regelstruktur. Trots sin spridning råder betydande begreppslig variation. Hemmingsen (2024) skriver att termen används på minst fyra distinkta sätt, där han särskilt lyfter fram ludiska metaspel, det vill säga spel ovanpå spel, som relevanta för att förstå hur spelregler, spelande och strategiska ramverk kan förändras när spelare interagerar med systemet och varandra. Han nämner även strategiska metaspel som är den mest populära och omtalade versionen, vilket involverar en hög nivå av strategiskt tänkande inom spel. Sociala metaspel inkluderar de sociala aktiviteter som omringar spel, till exempel forum, webbsidor och chattar. En mindre uppmärksam definition enligt Hemmingsen är intertextuella metaspel, vilket i spelkulturen vanligtvis kallas för "easter eggs". Hemmingsens ambition att markera betydelse i metaspel-begreppet bygger en teoretisk grund för att förstå den komplexa dynamik som kännetecknar dagens spelkulturer.

Carter, Gibbs och Harrop (2012) tar också upp viktiga definitioner av metaspel. De skriver att det ofta används av spelare, speldesigners och akademiker för att beskriva en mängd olika aktiviteter som uppfattas av spelare som perifer till spelet, samtidigt som de är viktiga för den övergripande spelupplevelsen. De tar upp flera kategorier av metaspel. Strategiska metaspel, som Hemmingsen (2024) beskriver, används i många tävlingsinriktade spel. Det kan handla om förberedelser innan en match för att dra nytta av aktuella trender, att anpassa sig för att utnyttja en motståndares spelstil, eller att fatta strategiska beslut baserade på att läsa en spelares reaktioner eller mentala tillstånd. Enligt Carter, Gibbs och Harrop är jakten på prestationer och höga poäng också en form av metaspel. Författarna kallar detta "the campaign metagame", vilket tillför en social och konkurrensutsatt aspekt till spelets kampanj genom att införa ett system som belönar och rankar spelarens prestationer jämfört med andra. Exempel på detta kan vara online-statistik, som vem som snabbast har klarat av *Super Mario* (Nintendo, 1985), vem som gjort mest skada i *Final Fantasy XIV* (Square Enix, 2013), eller vem som har högst rank på en specifik karaktär i *Marvel Rivals* (NetEase, 2024).

Trots att begreppet har olika betydelser beroende på kontext och innebörden kan uppfattas som bred, så utgår denna studie ifrån Christopher Pauls (2024) definition av metaspel. Han beskriver metaspel som en ständig jakt på att optimera sitt spelande för att bli så framgångsrik som möjligt genom att maximera sina chanser att vinna, och kallar det som en form av *optimeringslogik*. Även Michael Hemmingsens (2024) definition av metaspel är relevant för studien. Han beskriver meta som kunskapen utanför spelets ramar, det vill säga informationen som spelaren inte kan få från endast spelet i mål för att optimera sin spelgång. Det handlar bland annat om vad som är den bästa uppsättningen talanger för en specifik karaktär, den bästa kompositionen i ett lagbaserat spel eller de förmåner som har mest synergi med varandra. Paul skriver hur behovet av att optimera sitt spelande främst förekommer i tävlingsinriktade flerspelarspel eftersom spelare siktar mer på att maximera sina chanser att vinna i dessa spel. Det gör att optimeringslogik är mer förekommande i spel som *League of Legends* (2009), *Valorant* (2020) och *Counter-Strike 2* (2023). Inom enspelarspel är fenomenet mycket mindre förekommande, eftersom det inte finns någon förväntan av lagkamrater på att vinna enligt Paul.

2.2 Tredjepartsverktyg

Jakten efter optimering i spelandet som Paul (2024) och Hemmingsen (2024) nämner har lett till att spelare har utvecklat verktyg för spel, i syfte att kunna lösa komplexa problem och ekvationer. Debus (2017) kallar användningen av dessa verktyg för det materiella metaspelet, vilket innefattar valet av utrustning och tredjepartsprogram som ger integrerad information eller vägledning till spelaren, men som inte är en del av den ursprungliga designen. Exempel på dessa verktyg är webbsidor som kan ge spelare information som de inte kan få reda på inom spelets gränser, eller program som beräknar vilken utrustning spelarens karaktär bör ha för att vara så effektiv som möjligt. Exempel på detta är hemsidor som *Wowhead.com* som presenterar färdiga kompositioner för utrustning och förmågor inom *World of Warcraft* som matematiskt har visat sig bäst optimerat, eller *Archon.gg* som visar vilka karaktärsklasser som är starkast just nu beroende på senaste balansändringar. En annan variant av tredjepartsverktyg är *addons* som modifierar spelarens spelgång direkt. I dessa inkluderas till exempel *Details* som är en mätare som visar hur mycket skada som gjorts, skada som har tagits samt en mängd av all möjlig data som spelet i sig inte presenterar för spelaren. En annan känd add-on är *Deadly Boss Mods* som berättar mekaniker under bosstrider för spelaren innan de ens har hänt. Det gör att spelaren med fördel kan både förbereda och positionera sig i avsikt att kontra mekaniken på optimalt vis. Applikationer integrerade i spel är också tredjepartsverktyg. I spelet *League of Legends* (2009) är det en utmaning för spelare att köpa föremål till sin karaktär för att göra dem starkare. *League of Legends* har över 200 olika föremål som spelare kan köpa, och applikationen *U.gg* hjälper spelare lättare att identifiera vilka föremål de bör köpa för att maximera sina chanser att vinna.

Digitala plattformar räknas även in som en form av verktyg eller hjälpmedel för metaspelande. I forum som till exempel *Reddit* och kommunikationsplattformar som till exempel *Discord* kan gemenskaper av spelare diskutera och utveckla optimala strategier i mål om att bygga ramverk hur man spelar som bäst. Detta fenomen kallas ofta för *theorycraft*, vilket myntades i spelet *Starcraft* (1998) och används flitigt i många moderna spel. Wenz (2013) och Paul (2011) beskriver theorycrafting som en typ av analytisk studie av spel, i syfte att upptäcka det optimala sättet att spela. Vanligtvis bygger processen på att utveckla en teori för ett spel, för att sedan testa den och antingen validera eller ogiltigförklara resultatet. Theorycrafting genomförs inte enskilt, utan i gemenskaper, där dessa teorier kan testas och utmanas av andra spelare. När en teori väl bekräftas som korrekt blir den vanligtvis standard, och spelare utnyttjar den för att bli framgångsrika i spelet, vilket formar metat. Resultaten presenteras oftast på tidigare nämnda hemsidor.

2.3 Tidigare forskning

Tidigare forskning utgår huvudsakligen från teoretisk utläggning. Paul (2024) argumenterar för att theorycraft och optimeringslogik kan vara skadliga för spel, då meningsfulla val upphör att existera och kreativitet och lekfullhet reduceras. Även Ask (2017) menar att optimeringslogik har en normativ effekt, det vill säga att det gör vissa sätt att spela accepterade och andra sätt ”fel” eller ”suboptimala”, och det kan leda till att kreativa eller experimentella spelstilar marginaliseras. Precis som Paul så antyder Ask att optimeringslogik tenderar att reducera spelets komplexitet till siffror, vilket riskerar att minska variationen i hur spelet upplevs och används. Choontanom och Nardi (2012) agerar som en viktig motvikt genom att betona optimeringslogikens alltmer funktionella kraft och det enorma arbete spelare lägger på det. De beskriver optimeringslogik som en form av ”numerisk läskunnighet” där spelare använder kvantitativa modeller för att skapa mening i komplexa digitala miljöer. Där Paul och Ask betonar optimeringslogikens sociala och normativa effekter, betonar Choontanom och Nardi dess kognitiva och kreativa aspekter. Wenz (2013) instämmer med dessa antaganden att det kan stärka gemenskapen och ge spelare ett större mått av kontroll och förståelse, men det kan också skapa normer om vad som är ”korrekt” eller ”effektivt” spel, och påverka hur spelet upplevs och spelas i praktiken. Detta kan lätt leda till en sorts maktordning där ”rätt” spelstil blir normaliserad och förväntad. Både Wenz och Rapp och Boldi (2026) nämner hur tredjepartsverktyg utvecklade för optimering kan leda till att spelare känner sig övervakade. De nämner till exempel att det tidigare nämnda verktyget *Details* inte hjälper spelarna att klara av en boss lättare, utan att i stället identifiera gruppens svaga länk. Det kan leda till att vissa spelare blir exponerade och potentiellt särbehandlade. Även Debus (2017) argumenterar för att metaspel kan agera som ett system av mer informella regler, som vad ”rätt” spelande är. Detta är inte regler som kommer från spelet eller spelutvecklaren utan uppstår från gemenskaper av spelare. Debus skriver att i vissa spel så anses somliga strategier ej tillåtna efter de sociala regler som skapats, även om spelets mekaniker tillåter det.

Det finns däremot forskning som pekar på att optimeringslogiken inom metaspelände är positivt och väldigt viktigt för ett spels överlevnad. Saravanan och Guzdial (2024) nämner att vissa spel kan ha en väldigt hög tröskel för nya spelare, och då kan metaspelände och dess verktyg hjälpa spelare att lättare komma i gång. I World of Warcraft har varje karaktär över 150 allokeringspoäng som ska placeras ut, vilket kan vara överväldigande för många spelare. Då kan verktyg som *Archon.gg* användas för att se hur andra spelare placerat ut dessa allokeringspoäng och kan därmed underlätta för oerfarna spelare. Även Robinson m. fl. (2023) har ett annat synsätt på optimeringslogik och menar att fenomenet agerar mer som ett sätt att bygga gemenskap runt ett spel. De anser att metaspelände inte fungerar endast som en press att spela "rätt" utan också som ett sätt att skapa en tillhörighet runt ett spel de gillar.

Även om tidigare studier har mycket gemensamt så finns det även många punkter där de motsäger varandra. Samtliga av författarna är enade om vad metaspel, optimeringslogik och theorycraft utgör, men vad det innebär för spelarnas spelupplevelse är de oense om. Där Paul (2024) och Ask (2017) menar att optimeringslogik kan vara skadligt för spelkulturen så anser Saravanan och Guzdial (2024) att det i stället kan hjälpa spelare att ta sig an komplexa spel. Wenz (2013) och Rapp m.fl (2026) skriver att tredjepartsverktyg kan orsaka missämja mellan spelare, medan Robinson m.fl. menar att det i stället frodar gemenskaper. Trots författarnas delade synpunkter så betyder det inte att deras studier motverkar varandra, utan effekterna kan bero både på olika spelgemenskaper och typer av spelare. Författarna fokuserar huvudsakligen på vad metaspelände har för potentiella påverkningar på spelarna från en hypotetisk synvinkel, och det som saknas i forskningen är hur spelare själva känner eller tycker att fenomenet påverkar deras spelupplevelse. Det är vad denna studie ämnade att ta reda på.

3 Problemformulering

Metaspelande och de medföljande tredjepartsverktygen är något som vuxit sig större och större under åren. Det utvecklas konstant nya sätt att optimera sitt spelande utanför spelet, däremot följer inte forskningen med i samma takt. Den tidigare presenterade forskningen inom området har till största del fokuserat på teoretiska resonemang, utan insamling av empiriska data. Denna forskning belyser potentiella nackdelar och fördelar med metaspel men saknar data från spelarnas egna åsikter och uppfattningar. Därför kan en empirisk kartläggning komplettera tidigare forskning om metaspel.

Denna studie ämnar besvara följande frågeställning:

Vilken inverkan har tredjepartsverktyg på spelupplevelsen i tävlingsinriktade flerspelarspel?

Syftet med denna studie är att undersöka hur tredjepartsverktyg påverkar spelare av tävlingsinriktade flerspelarspel genom en empirisk enkätstudie. Stämmer spelarnas upplevelser in med Pauls (2024) forskning att tredjepartsverktyg reducerar lekfullheten i spel? Skiljer sig svaren huruvida spelarna interagerar med spelet i gemenskap med andra spelare kontra ensamma, och påverkar detta synen på dessa verktyg? Anser spelare att skillnaden är stor mellan de som optimerar sin spelgång gentemot de som inte gör det, vilket Saravanas och Guzdials (2024) forskning menar? Resultatet är menat att visa hur spelare värderar och upplever spelgången i samband med optimeringslogik genom tredjepartsverktyg i World Warcraft.

Frågeställningen inkluderar även några avgränsningar i mål för att göra studien mer specificerad. Studien ämnar att endast undersöka optimeringslogiken inom metaspel, och inte andra begrepp som termen innefattar. Det innebär användningen av tredjepartsverktyg för att uppnå denna optimering, vilket inkluderar tidigare presenterade hemsidor, addons och plattformar. Studien undersöker endast frågeställningen inom spelet World of Warcraft, även om fenomenet metaspel har en stor bredd över spelindustrin. Anledningen till detta presenteras under metodiken (kap 3.1.1).

Den forskning gjord av Paul (2024) och Saravanan och Guzdial (2024) kan tyckas vara konflikterande då de delar syn på om metaspelande är hälsosamt för spel, däremot belyser de olika aspekter av metaspelande. Paul nämner hur metaspelande riskerar att reducera lekfullhet medan Saravanan och Guzdial nämner hur det kan agera som hjälpmedel för nya spelare, två påståenden som båda kan vara sanna. Resultatet av denna studie förväntas kunna förstärka deras påståenden, samt bidra till att ny kunskap runt ämnet bildas. Förhoppningsvis kan även datan användas av spelutvecklare för hur de ska hantera frågan kring tredjepartsverktyg rörande deras spel.

3.1 Metodval

För att besvara forskningsfrågan bedömdes en kvantitativ metod som mest lämplig, eftersom det var av intresse att få fram statistiskt analyserbara data om datorspelares attityder och beteenden kring metaspelade. Valet av metod baserades på *Paradigmatic Compatibility Matters: A Critical Review of Qualitative-Quantitative Debate in Mixed Methods Research* (Liu, 2022), som menar att det krävs en stor mängd respondenter för att möjliggöra en empirisk kartläggning av generella mönster. Målet är att kunna tyda hur spelare påverkas av metaspel både på individnivå och dess kraft ur en social aspekt. Det finns flera kvalitativa metoder som skulle kunna användas för att undersöka metaspelade relaterat till datorspelade, exempelvis intervjuer och experiment. Dessa skulle dock ha varit mer tidskrävande och svårt att generalisera till en bredare population. Enkäter är däremot en metod som lämpar sig väl för att samla in stor mängd data på ett strukturerat sätt och möjliggör statistisk analys (Liu, 2022) av olika faktorer som påverkar metaspelade. Därmed valdes en kvantitativ enkät som den mest lämpliga metoden för att undersöka hur metaspelade praktiseras och vilka faktorer som spelar roll i detta sammanhang.

Enkätens innehåll utformas med stöd inom tidigare forskning om metaspel, bland annat Hemmingsens (2024) artikel *What is a metagame?* och Saravanan och Guzdials (2024) artikel *A Framework for Predicting the Impact of Game Balance Changes Through Meta Discovery*. I dessa artiklar läggs ett större fokus på spelarnas användning av externa källor som addons, guides, tredjeparts-sidor och forum samt hur detta påverkar spelupplevelsen, vilket är relevant för vår studie. Enkäten inkluderar även bakgrundsfrågor om spelvanor, exempelvis om spelaren spelar mestadels ensam eller med andra spelare, för att undersöka hur det påverkar inställningen till metaspelade. Enkäten består av strukturerade frågor med fasta svarsalternativ i form av likertskalor och flervalfrågor, samt några stycken fritextfrågor. Detta upplägg är valt för att samla in mätbara data som sedan kan analyseras och appliceras på en större population och är baserat på *EBSCO Research Starters* (Mohn, 2024).

4 Metod och genomförande

Detta avsnitt behandlar den metod för datainsamling som använts i studien, vilket är en kvantitativ ansats genom en enkät. Här beskrivs upplägget för enkätundersökningen, valet av spel samt urvalsprocessen för deltagarna. Dessutom diskuteras de etiska överväganden som beaktats vid utformningen av datainsamlingsmetoden.

4.1 Planering av studien

Frågorna till enkäten valdes omsorgsfullt för att kunna svara på studiens frågeställning. De konstruerades utefter att ta reda på följande:

- Vilka typer av tredjepartsverktyg använder deltagarna?
- Hur vanligt förekommande är optimeringstänkande under deltagarnas speltid?
- Anledningen bakom varför deltagarna optimerar.
- Hur viktig roll tredjepartsverktygen är under deltagarnas spelande.
- Hur positivt eller negativt påverkas deltagarnas spelupplevelse på grund av optimeringslogik, både från deras egna användande och andra spelares användning.
- Orsakar tredjepartsverktygen mer eller mindre frustration generellt under deltagarnas speltid?
- Skiljer sig användningen av tredjepartsverktyg i studieobjektet från andra liknande spel?

Totalt konstruerades 14 frågor och 2 följdfrågor då antalet ansågs som tillräckligt många för att ta reda på frågeställningen och inte för många för att enkäten skulle bli överväldigande. Det insågs tidigt att frågorna behöver vara uppbyggda i både slutna frågor, flervalsfrågor, likertskalor och fritextfrågor för att kunna svara på varje respektive aspekt. De slutna frågorna och flervalsfrågorna med kryssalternativ består av de mest vanligaste alternativen inom ämnet som frågan vill besvara. Frågorna som vill ta reda på deltagarnas grad av känsla eller hur vanligt förekommande ämnet är passar lämpligast i likertskala. Till slut ämnar fritextfrågorna att kunna bidra med information som deltagarna annars inte kan dela med sig av då alternativen eller anledningarna är för många. Efter att enkäten hade konstruerats så fördes ett pilottest för att verifiera innehållets kvalité och för att bekräfta att frågorna är relevanta nog. Testet utfördes av en utomstående person som är mycket erfaren inom både ämnet metaspelande och studieobjektet. Testpersonen gav sitt godkännande till frågorna och ansåg att de var mycket lämpliga för att besvara frågeställningen.

4.2 Val av studieobjekt

Då en studie av metaspelande i digitala spel är väldigt bred så valdes World of Warcraft som studieobjekt i syfte för att avgränsa och göra studien mer specificerad. World of Warcraft (WoW) är ett *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) skapat år 2004 av företaget Blizzard Entertainment. Spelet går ut på att skapa en karaktärsavatar och utforska den öppna spelvärlden Azeroth i tredjepersons-perspektiv, slåss mot olika monster, slutföra uppdrag och interagera med datorkontrollerade karaktärer eller andra spelare. Spelet uppmuntrar spelare att arbeta tillsammans för att slutföra uppdrag, gå in i dungeons eller slåss mot andra spelare i battlegrounds och arenor, men spelet kan också spelas ensam utan att interagera med andra. Spelet fokuserar främst på karaktärsutveckling, där spelare tjänar erfarenhetspoäng för att höja sin karaktär för att göra dem mer kraftfulla, få bättre utrustning genom att besegra monster och slutföra utmaningar, och köpa och sälja föremål med hjälp av spelvaluta. WoW har haft flertalet expansioner och uppdateras kontinuerligt och är fortfarande väldigt aktivt idag med miljontals spelare världen över.

Meningen är att resultaten av metaspelande i WoW även kan appliceras på andra liknande digitala spel i industrin. Det finns flera anledningar att just WoW valdes som utgångspunkt. Mycket av det är baserat på Christopher Pauls artikel *Optimizing Play: Why Theorycrafting Breaks Games and How to Fix It* (2024). Han skriver att existensen av ett meta inom ett spel baseras på tre olika faktorer. Först så måste det vara ett tillräckligt komplicerat spel för att kräva att spelare ska söka efter råd om optimering, vilka funktionella regler som finns, och vilka krav spelet ställer för att uppnå framgång. För det andra måste det finnas en kritisk massa av spelare, det vill säga att spelet har spelats tillräckligt brett för att generera en tillräckligt stor gemenskap av spelare till att både utveckla idéer om hur man spelar och hur man sedan tillämpar dem i praktiken. För det tredje måste det finnas enkel tillgång till andra spelare, vilket idag lätt kan uppnås genom användning av webbplatser, spelforum, subreddit, och det ökande antalet spel med onlinefunktioner. WoW uppfyller samtliga av dessa kriterier och innehar ett etablerad metaspelande och därmed utgör en utmärkt kandidat till studien.

WoW är dessutom ett mångfacetterat spel som innefattar bland annat sociala och tävlingsinriktade aspekter vilket utökar behovet för metaspelande ytterligare. WoW är också ett flerspelarspel vilket Paul (2024) menar har mer frekvent metaspelande. På grund av dessa faktorer så existerar ett övergripande metaspelande på en mängd olika aspekter i spelet och analysen har möjlighet att få större omfattning än många andra spel. En annan anledning till att WoW valdes är att författarna själva för denna studie är erfarna WoW-spelare och kan därmed bidra till en mer förstående och heltäckande bild av studien.

4.3 Urval

För att bestämma urvalet till studien så följs Websters (1998) forskningsmetod, som är en metod som används för att analysera preferenser, beteenden och egenskaper hos en specifik publik. Målet med denna studie är att få en djupare förståelse för publikens behov, motivationer och attityder kring ett specifikt ämne (Webster, 1998). För att förhindra urvalsbias i forskningen delades enkäten med WoW-spelare via Reddit och Discord. Genom att distribuera enkäten över flera plattformar så var avsikten att nå ett mångsidigt urval av WoW-spelare som är tillräckligt stort för att ge meningsfulla resultat. Anledningen till att just dessa två plattformar valdes var på grund av deras stora användarbas och frekventa distribution av WoW-relaterat innehåll. WoW-gemenskaperna på Reddit omfattar cirka 2 300 000 spelare, och ytterligare cirka 152 000 på WoW-relaterade Discord-gemenskaper.

Enkätdata ger en grundläggande inblick i spelarnas erfarenheter med WoW samt deras engagemang med externa influenser som YouTube, Twitch, Reddit, Discord och WoW-baserade hemsidor såsom Archon, Warcraft Logs, Raider.IO och Wowhead. Dessa externa källor valdes för deras stora användarbaser samt deras frekventa distribution av WoW-relaterat innehåll. Dessutom konsumerar författarna själva dessa källor och har en personlig koppling till dem. Till stor del var dessa medier också inspirationen för forskningshypotesen om den potentiella symbiosen mellan WoW:s metaspelande och spelarbasen.

4.4 Etiska överväganden och risker

De etiska riktlinjerna för forskning följdes noggrant under undersökningens genomförande. Deltagandet var helt frivilligt och deltagarna informerades om studiens syfte och hur datan kommer att användas. Ingen person-identifierande information samlades in då det inte är relevant för studien. Slutligen så behandlades all data anonymt, och studien följer därmed Vetenskapsrådets (2017) riktlinjer.

Deltagarna informerades om studiens syfte och deras roll i undersökningen. Enkäten genomfördes via Google Forms och som en del av det fanns möjligheten att inte spara e-postadresserna tillsammans med svaren. Studien hade alltså inte tillgång till deltagarnas e-postadresser, personliga uppgifter eller någon annan känslig information, och detta klargjordes för deltagarna. Enkäten genomfördes anonymt online och deltagarna var inte tvingade att delta. De hade också friheten att avbryta och lämna enkäten när som helst om de inte längre ville vara med, och det klargjordes att deltagarna kunde avstå att svara på obegränsat antal frågor. Denna anonymitet innebar att det inte fanns något sätt att identifiera deltagarna genom de insamlade uppgifterna, vilket säkerställde att sekretesskraven följdes automatiskt. Det fanns inte heller tillgång till svaren förrän enkäten var inlämnad, vilket även kommunicerades. Däremot fanns ingen möjlighet att ändra svaren efter att de hade skickats in. För mer information om vad som delades med deltagarna, se Appendix A. När det gäller användningen av de insamlade uppgifterna så användes de endast för forskningsändamål och inte för kommersiella syften, och datan användes inte för att påverka individer.

Svarsbias är en risk och frågorna strävar då efter att vara så precisa som möjligt för att undvika misstolkningar. Det finns alltid en möjlighet att deltagarna inte svarar sanningsenligt eller korrekt, vilket kan påverka trovärdigheten i resultaten. Eftersom deltagandet i enkäten är självselekerat fanns också risken att spelare med starka åsikter om metaspelande potentiellt kan vara mer benägna att svara, vilket kan leda till att en grupp är överrepresenterad. En nackdel med en kvantitativ enkät är att kontexten till svaren saknas. För att kontra det så valdes det att lägga till några fritextfrågor anknutna till de frågor som kräver mer kontext för att bättre kunna analyseras, baserat på *Some Methodological Uses of Responses to Open Questions and Other Verbatim Comments in Quantitative Surveys. Methods, Data, Analyses* (Singer & Couper, 2017).

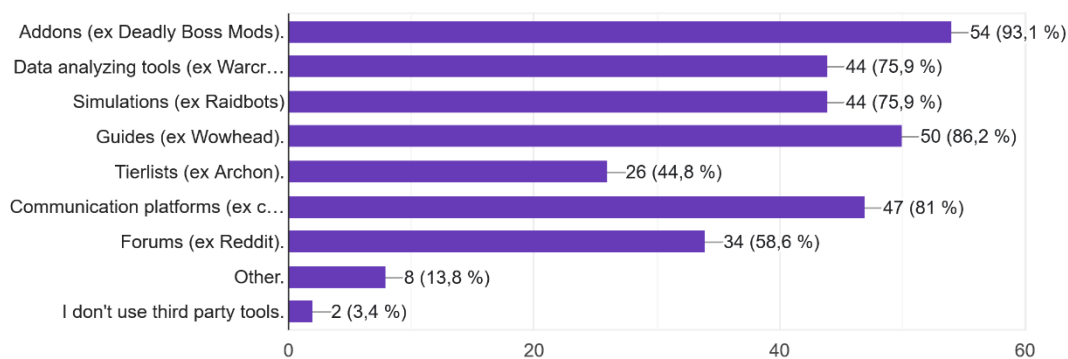
4.5 Genomförande

I denna del presenteras och analyseras det empiriska materialet. Undersökningen genomfördes genom en enkät som delades på publika WoW-forum på Reddit såsom r/wow, r/competitivewow och r/wowclassic. Enkäten delades även i ett par privata Discord kanaler dedikerade åt erfarna WoW-spelare. All text och information i enkäten är skrivet på engelska i syfte att nå en internationell användarbas. Deltagarna informerades om syftet till undersökningen, svarens anonymitet samt estimerad tid för enkätens utförande, vilket även står skrivet i själva enkäten. Deltagarna har även valet att utelämna svar ifall de känner sig osäkra eller inte vill svara på specifika frågor. En länk till enkäten finns i appendix A. Enkäten var tillgänglig att svara på i 7 dagar och totalt samlades det in svar från 58 respondenter, och då ansågs det som tillräckligt antal för att svara på frågeställningen. Resultaten presenteras i form av stapeldiagram och cirkeldiagram med tillhörande texter i stödande syfte. Efter den empiriska datan har presenterats så framförs analyser av resultatet med stöd från tidigare forskning och hur studierna relaterar till varandra. Svaren har översatts från engelska till svenska för att få ett mer sammanhängande flöde av innehållet, vilket innebär att svaren inte är helt ordagrant.

Fråga 1: Den inledande flervalsfrågan med kryssalternativ öppnar med att se hur många av deltagarna som faktiskt använder sig av tredjepartsverktyg för att optimera sin spelgång i WoW. Alternativen är de vanligaste verktygen som de flesta erfarna WoW-spelare känner till. Resultatet visar att en klar majoritet (96,6%) använder sig av verktyg, och att addons är det vanligaste verktyget (fig 1).

1. Which of these third party tools do you regularly use in order to optimize your gameplay?

58 svar

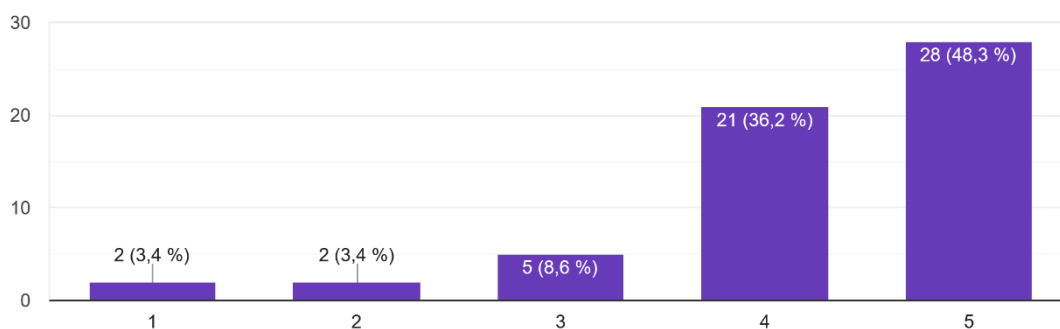


Figur 1. Statistik över använda tredjepartsverktyg.

Fråga 2: I nästa fråga får deltagarna svara på hur mycket och ofta de använder verktygen under sin spelgång. Frågan ställs i form av en likertskala, från att de aldrig använder verktyg, till att de använder dem vid varje tillfälle som det är möjligt att optimera. Resultatet visar ett medianvärde på 4 vilket betyder att majoriteten använder det mycket/vid varje tillfälle (fig 2). Tillsammans med fråga 1 så visar det att verktygen både används av många och används ofta.

2. How often do you use third party tools in order to optimize your gameplay?

58 svar

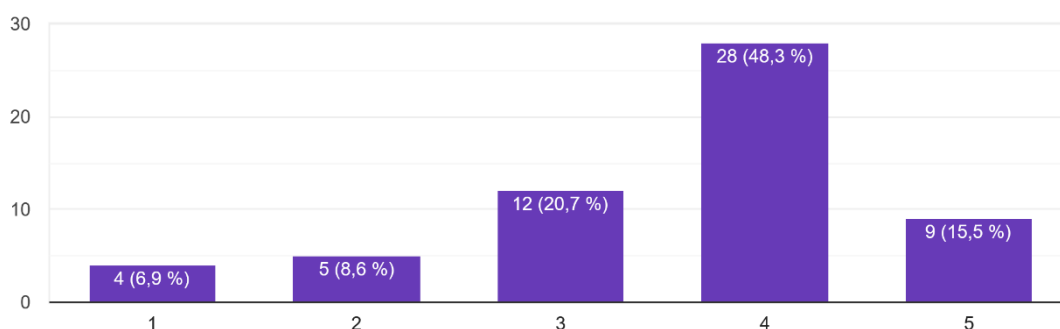


Figur 2. Likertskala. 1 = Använder inte. 5 = Använder vid varje tillfälle.

Fråga 3: Här så ställs frågan hur ofta deltagarna spelar själva gentemot tillsammans med andra spelare, även denna gång i en likertskala. Siffran 1 innebär att alltid spela själv, medan siffran 5 innebär att alltid spela tillsammans med andra. Resultatet visar ett medianvärde på 4, vilket betyder att de flesta spelar ofta tillsammans med andra (fig 3). Syftet bakom denna fråga är att ta reda på om andra spelare har inflytande på användningen av tredjepartsverktyg.

3. Do you play mostly by yourself or with other players?

58 svar

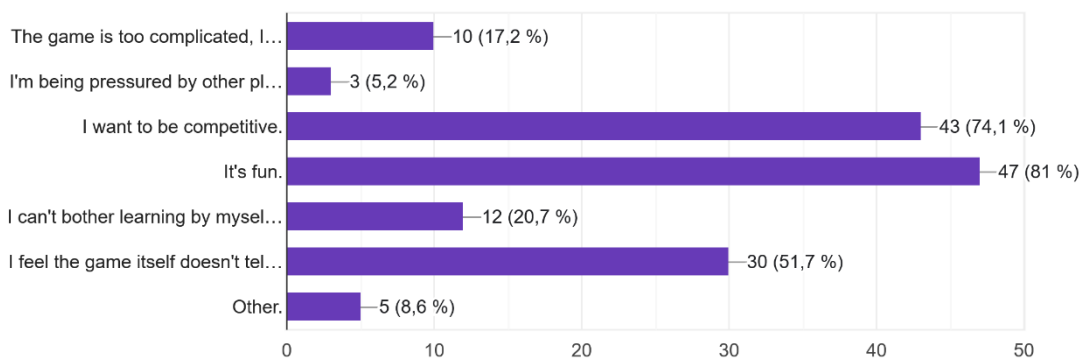


Figur 3. Likertskala. 1 = Spelar aldrig med andra. 5 = Spelar alltid med andra.

Fråga 4: Nästföljande presenteras en flervalfråga med kryssalternativ där anledningen bakom optimering söks. Alternativen till frågan valdes eftersom författarna till denna studie anser att de är det vanligaste orsakerna, men för säkerhets skull så finns även ett ”övrigt” alternativ. Resultatet visar att de flesta optimerar för de är tävlingsinriktade och att de finner det underhållande (fig 4). Det relaterar till fråga 3 som visar att de flesta spelar tillsammans med andra, och därefter jämför sig med andra spelare. Intressant nog så visar statistiken att inte många känner sig pressade att optimera trots konkurrensen, utan att de gör det för nöjets skull.

4. What are the main reason(s) you search for information outside the game in order to optimize your gameplay?

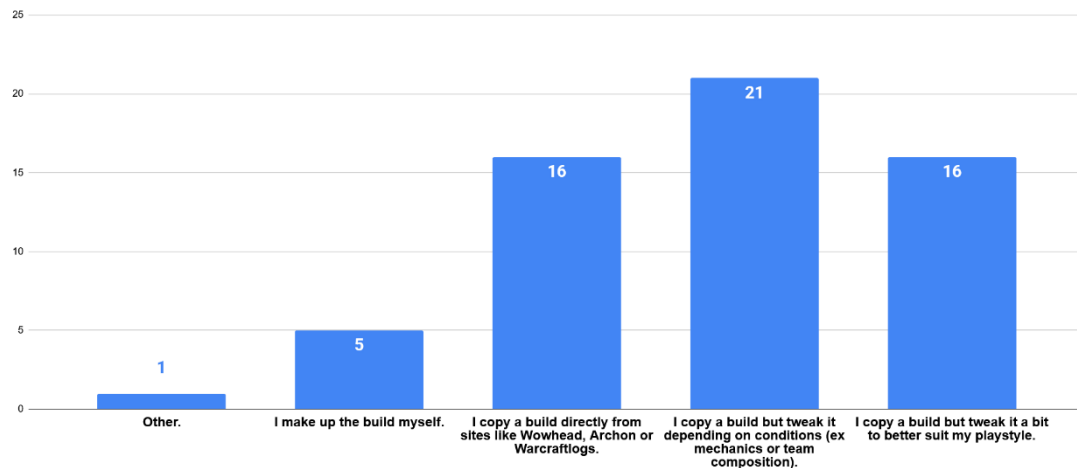
58 svar



Figur 4. Statistik över anledningar till optimering i WoW.

Fråga 5: Denna fråga handlar om hur deltagarna hanterar sin första upplevelse med en ny karaktär, det vill säga ifall de använder ett verktyg för att kopiera en färdig build eller konstruerar den själva. Det finns också alternativ ifall de modifierar dessa färdiga builds. Resultatet visar att majoriteten (89,7%) kopierar builds på något sätt, men med olika metoder (fig 5). Det visar att det finns en jämn fördelning av personer som hanterar optimering annorlunda.

5. If you try out a new spec for the first time, do you like to experiment with talents and stat distribution by yourself or do you copy a build from somewhere?

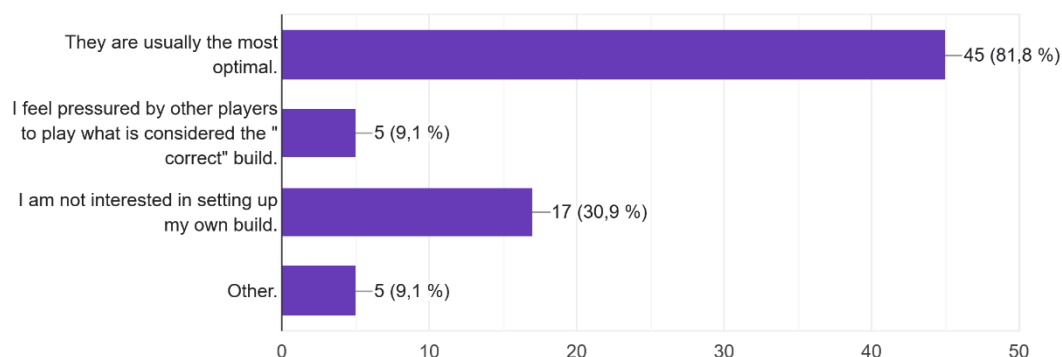


Figur 5. Statistik över hur informanterna hanterar optimering av nya karaktärer.

Fråga 6: Följdfrågan till tidigare fråga letar efter anledningen till att deltagarna kopierar builds. De flesta svarade att det är för verktygen som visar denna mall är det mest optimala (fig 6). Sammanfattningsvis av fråga 5 och 6 så visar det att de flesta deltagarna letar efter effektivitet och verktygen är det mest fördelaktiga metoden att göra det på. Deltagarna litar alltså på verktygen, men vissa kan göra undantag om det påverkar deras spelstil för mycket, eller om de behövas anpassas efter situation.

6. If you answered that you are copying builds, what are the reason(s)?

55 svar

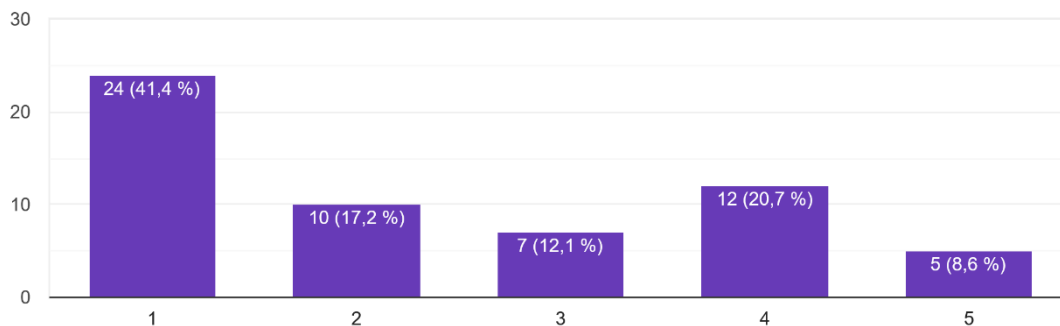


Figur 6. Statistik över anledningar för svar till fråga 5.

Fråga 7: I tidigare frågor har det funnits alternativ ifall deltagarna känner sig pressade att spela optimalt på olika vis. Denna fråga i likertskala fokuserar på ämnet och frågar ifall de någonsin känt sig pressade generellt. Som i tidigare resultat så visar det att det största procentantalet av deltagarna aldrig känner sig pressade, men medianvärdet visar på 2 vilket betyder att majoriteten gjort det på någon grad (fig 7).

7. Do you ever feel pressured by other players to play specs/builds that are considered good in the current meta?

58 svar



Figur 7. Likertskala. 1 = Aldrig. 5 = Alltid.

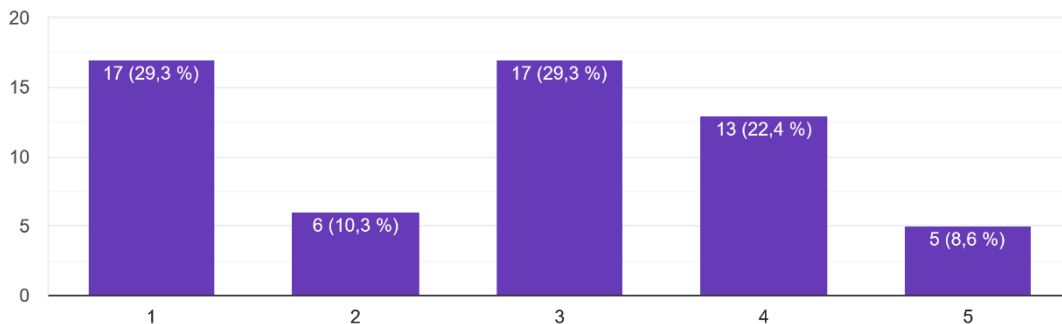
Fråga 7B: If you ever felt pressured by other players, please elaborate why you felt pressured.

En följdfråga i form av en fritextfråga följdes av eftersom det ansågs relevant att ta reda på *hur* deltagarna kände sig pressade att följa metat. Svaren var nästan enhälliga i att det skulle vara svårt att hitta grupper att spela med om de inte gjorde det. Deltagarna anser att de inte var välkomna att spela med andra eftersom de inte spelade optimalt, men också att de inte orkade med klagomål om deras specifika spelstil. Vissa deltagare svarade dock att de kommer spela efter metat oavsett vad andra spelare anser, eftersom de vill prestera optimalt oavsett spelstil.

Fråga 8: Denna fråga i likertskala belyser ifall deltagarna känner att andra spelare de spelar tillsammans med bör spela optimalt. Detta kan leda till att andra spelare känner sig pressade. Till skillnad från tidigare frågor så är resultaten blandande med en någorlunda jämn fördelning (fig 8), men medianvärdet är 3. Det intressanta är att alternativ 5 har det minsta antalet, vilket betyder att de flesta deltagarna inte tar lika mycket avseende vid hur andra optimerar, till skillnad från att göra det personligen. Det relaterar också direkt till det låga resultatet av att deltagarna känner sig pressade till optimering, då de tydligen inte orsakar press själva.

8. How important is it to you that other players you are playing with are playing specs/builds that are considered good in the current meta?

58 svar

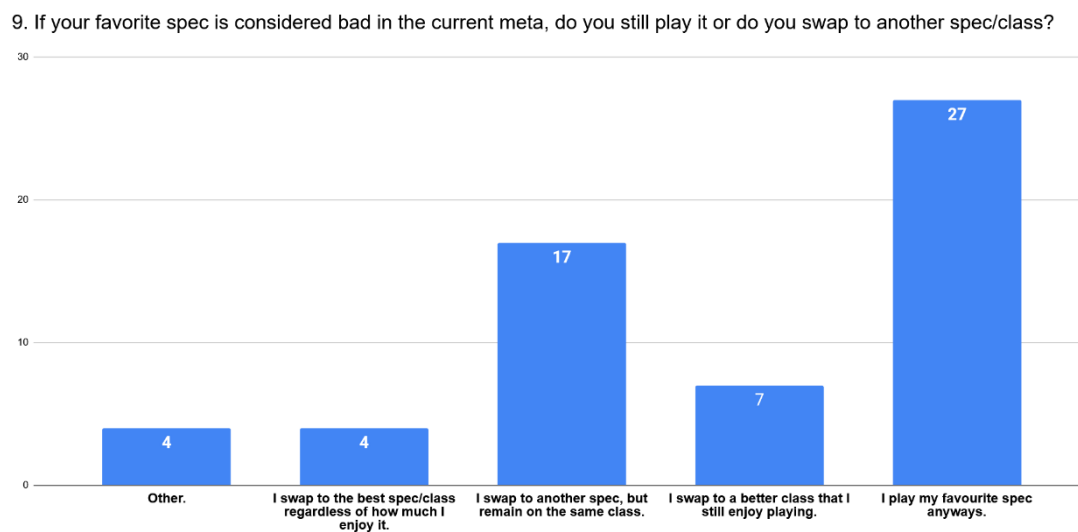


Figur 8. Likertskala. 1 = Bryr sig inte hur andra spelar. 5 = Väldigt viktigt att andra spelare optimerar.

Fråga 8B: Please elaborate on your answer.

Ytterligare en gång så följdes tidigare fråga av en fritextfråga för att ta reda på anledningen till deras svar. Precis som statistiken i fråga 8 (fig 8) så är svaren väldigt blandade. Vissa deltagare skriver att de inte bryr sig det minsta om hur andra spelar, medan andra anser att det är högst viktigt eftersom de vill lyckas i spelet på lättast vis. Eftersom WoW är väldigt baserat på framgång som grupp så är åsikterna heta inom denna fråga. Några respondenter skriver att ifall medspelarna inte spelar i metat så är det helt enkelt fel, och vill inte ha med dessa att göra. Det finns dock några deltagare som har en mer neutral syn på detta, och menar att så länge deras medspelare är redo att ta konstruktiv kritik och är villiga att lära sig så spelar det ingen roll vad för klass de spelar.

Fråga 9: Denna flervalsfrågafråga sätter deltagarna i en situation i det nuvarande metat. Ifall deras favoriserade spec är svag, byter de spec, håller de fast i den fastän svagheten eller kompromissar de? Resultaten visar att majoriteten spelar sin favoriserade spec trots deras position i metaskiftet, men en stor del kompromissar att spela en annan spec fastän behåller samma klass (fig 9). Det betyder att deltagarna prioriterar klass framför spec. Detta är mycket troligt för att spelstilen inte förändras för markant, men deltagarna är ändå måna om att kompromissa för att optimera något. Detta belyser återigen att deltagarna prioriterar spelstil framför optimering, men är villiga att göra förändringar.

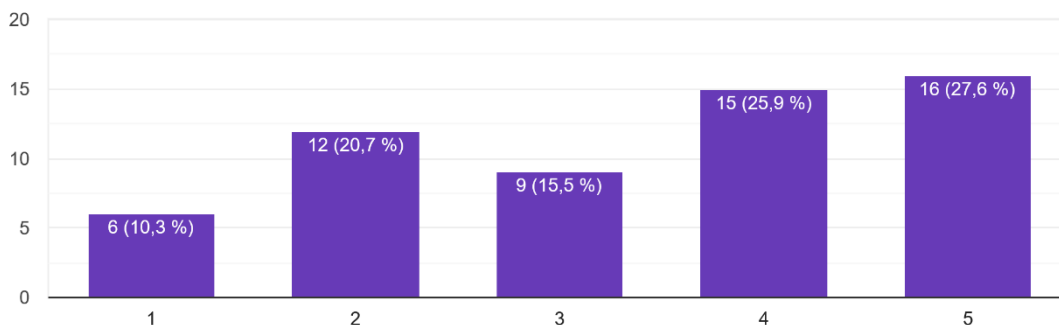


Figur 9. Statistik över hur informanterna hanterar sin föredragna spelstil i förhållande till metat.

Fråga 10: Tredjepartsverktyg har en även en stor inverkan på förhållanden under Players versus Environment (PvE). De kan hjälpa till att guida spelaren under bosstrider genom att berätta vad för mekanik som ska hända härnäst, vilken position de ska befinna sig i, eller vad spelarens medspelare har för förmågor redo. Denna fråga i likertskala ställer frågan hur viktigt verktygen spelar roll för deltagarnas framsteg i PvE. Resultaten är någorlunda blandade, men medianvärdet är 3 vilket betyder att deltagarna anser att verktyg är ganska viktiga för att lyckas i PvE (fig 10). Addons är vanligtvis det mest använda verktyget för denna aspekt av spelet, och det knyter an till fråga 1 som visar att addon är det mest populära verktyget bland deltagarna (fig 1).

10. How important are third party tools for you to be able to succeed in dungeons and raids?

58 svar

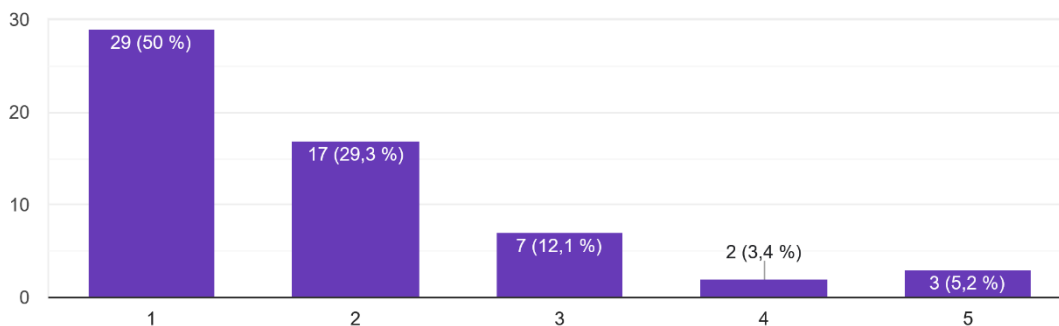


Figur 10. Likertskala. 1 = Inte viktigt alls. 5 = Väldigt viktigt.

Fråga 11: Deltagarna ställs inför frågan i likertskala om tredjepartsverktyg gör WoW mer eller mindre frustrerade generellt i alla aspekter av spelet. Ett medianvärde på 1,5 visar att en klar majoritet tycker att verktygen gör det betydligt mindre frustrerande (fig 11). Det kan bero på en mängd olika faktorer, men tidigare resultat har visat att verktygen gör det lättare att optimera vilket deltagarna finner både viktigt och underhållande.

11. Does third party tools makes the game more or less frustrating overall for you?

58 svar

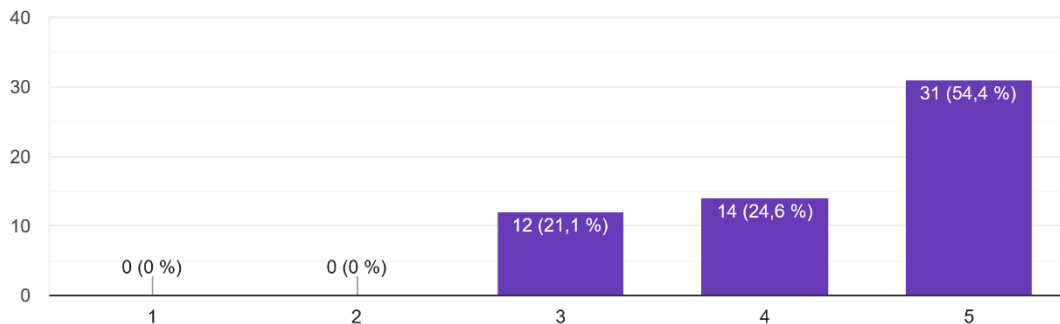


Figur 11. Likertskala. 1 = Mindre frustrerande. 5 = Mer frustrerande.

Fråga 12: Den slutliga statistiken visar deltagarnas användning av tredjepartsverktyg i jämförelse med andra liknande spel i industrin. Även denna fråga är i form av likertskala. Resultatet på ett medianvärde på 5 visar att samtliga deltagare använder verktyg i WoW lika mycket eller mer än andra spel, med en majoritet på det senare (fig 12).

12. How much do you use third party tools in WoW compared to similar games?

57 svar



Figur 12. Likertskala. 1 = Mindre. 5 = Mer.

Fråga 13: Why do you think that is?

I denna fritextfråga fick deltagarna svara till anledningen till deras svar av fråga 12 då det krävs djupare innebörd för att få svar till tidigare fråga. Majoriteten av svaren mynnar ut till huvudsakligen tre orsaker. Den första orsaken, som de flesta deltagare har gett liknande svar till, är att WoW är ett så mycket mer komplicerat spel än andra spel. De skriver att eftersom WoW har så mycket innehåll så krävs det nästan att tredjepartsverktyg behöver vägleda dem igenom all komplex och överväldigande information, jämfört med andra spel. Den andra orsaken är att tredjepartsverktyg till WoW är många och lättillgängliga, och hanteringen av dem är både bekvämt och bekymmerslöst. Programmet *Curseforge* till exempel låter spelare installera addons med endast ett få antal knapptryck, vilket inte kan liknas till andra spel då installering av mods kan vara en invecklad process. Det tredje orsaken är någorlunda relaterad till den första. Många av deltagarna anser att spelet i sig inte fördelar tillräcklig information i sig självt och menar att verktygen kan hjälpa att täcka brister i spelets design.

Fråga 14: Describe a general situation where third party tools improves your gaming experience, if any.

I nästa fritextfråga så får deltagarna ge exempel på hur tredjepartsverktyg förbättrar deras spelupplevelse. Svaren var någorlunda spridda med specificerade exempel från spelelement i WoW, men de kan alla summeras med en mening; tredjepartsverktyg underlättar spelgången och minskar frustrationen generellt. Exempelvis så skriver deltagarna att *Warcraftlogs* hjälper dem att analysera deras spelgång och visar hur de kan förbättra den, *Wowhead* kan hjälpa till när de fastnar under uppdrag, och *Weakauras* simplifierar mekaniker så att de kan besegra bossar lättare.

Fråga 15: Describe a general situation where third party tools worsens your gaming

experience, if any.

I den sista fritextfrågan och sista frågan generellt i enkäten vänder på föregående fråga som ber om exempel hur tredjepartsverktyg försämrar deltagarnas spelupplevelse. Även här så är svaren spridda, men det syns tydliga tecken på trender bland svaren från andra frågor. Många av deltagarna känner sig pressade och ibland till och med forcerade att använda sig av tredjepartsverktyg, i och med trycket från andra spelare. De känner sig inte välkomna till grupper då de anses inte spela optimalt ifall de inte använder sig av specifika verktyg, eller spelar den mest optimala builden. Deltagarna anser att det uppmanar till en väldigt toxisk och negativ spelupplevelse. Ett annat populärt svar är de anser att verktygen tagit över deras spelgång och fått dem att sluta tänka själva. Flera deltagare ger exempel på hur de inte förstår vissa mekaniker alls, men så länge de gör som addonet säger så löser det sig. De anser att det är problematiskt för framtida utmaningar i spelet, och att utvecklarna tenderar att designa bosstrider i förutsättning att spelare använder sig av addons.

5 Resultat och analys

Studien har svarat på frågeställningen genom att belysa spelares tankar och åsikter om fenomenen metaspel, optimeringslogik och tredjepartsverktyg. Här förs analys över resultatet av den empiriska datan. Detta delas upp i flera underkapitel för att bättre framföra de negativa respektive positiva upplevelserna.

5.1 Negativa aspekter som påverkar upplevelsen

Resultaten visar att en överlägsen majoritet använder sig av tredjepartsverktyg i mål att optimera sin spelgång (fig 1). Detta skriver Paul (2011) är ett problem som blir alltmer frekvent i spelkulturen. Han ifrågasätter optimering och metaspelande och menar att fenomenen riskerar att störa det genuina spelandet, det vill säga hur spelet var designat att spelas. Om bra spel handlar om att sätta spelare i positioner för att göra intressanta val, så stör optimering och metaspelande det scenariot. I stället för att behöva väga en mängd olika tillvägagångssätt och välja en, är hela poängen med att optimera spelet att hitta det bästa sättet att göra något och sedan upprepa processen oändligt. Poängen med en meta är att lösa valen, hitta svaren och fördela processen bakom. Metaspelande handlar inte om intressanta val, utan det handlar om att identifiera och upprepa det bästa valet, menar Paul. I sin bok (2024) tar Paul detta vidare och visar hur metaspelande kan etablera en sorts logik för optimering som i förlängningen kan "rasa sönder" spel, eftersom den tenderar att reducera lekfullhet, kreativitet och alternativa spelstilar. Optimeringens kultur gör att spelare drivs mot samma strategier, vilket skapar förutsägbara metas och minskar den variation som spel ofta är designade för. Flera deltagare i studien skriver i fråga 14 hur spelkulturen i allmänhet har blivit mer metadriven än tidigare, och menar att sajter som visar tierlistor eller WCL-addons inte jobbar emot toxiciteten som bildats utav det.

Studien visar tydliga resultat på att användningen av tredjepartsverktyg i WoW är mycket vanlig då nästan samtliga av deltagarna brukar verktyg för varje tillfälle de kan (fig 1 & 2). En anledning bakom detta är för att de vill optimera och att visa sig konkurrenskraftiga när de spelar med andra spelare (fig 3 & 4). Multiplayer aspekten i WoW har stor inverkan på detta resultat. Paul (2024) skriver att effekterna av optimering syns mer tydligt i flerspelarspel, och framför allt tävlingsinriktade spel, där interaktioner mellan spelare är en väsentlig del utav spelet. Han menar att det finns fall där enspelarspel påverkas mycket av optimering, men det sker då oftast i form av genomgångar för att hjälpa spelaren överkomma hinder. I flerspelarspel interagerar spelare med lagkamrater, motståndare, eller både och, där alla dessa relationer och spelare påverkar varandra. Jiang m.fl. (2021) understryker att optimering är mer viktigt i tävlingsinriktade miljöer där spelare måste samarbeta med tillfälliga lagkamrater, då det är ännu mer avgörande att förstå hur skillnader i spelstil bidrar till lagarbete. Makten varje enskild spelare har på hur mycket optimering ska få påverka deras upplevelse minskar ju fler spelare som är involverade. Insatserna är helt enkelt annorlunda när andra människor är inblandade, menar Paul.

Det intressanta bland resultaten är att optimering är mer viktigt för deltagaren personligen än att andra spelare de spelar med optimerar (fig 8). Det har mycket att göra med spelarens inriktning på konkurrens och jämförande med andra. En deltagare skriver i fråga 8B:

”Jag har kul att spela oavsett gruppens framgång, men det är ännu roligare att pressa mig själv och imponera på resten av gruppen.” (respondent 7).

Detta knyter an till Jiang m.fl. (2021) studier som visar att den huvudsakliga poängen med tävlingsinriktade spel är att vinna och bevisa att spelaren är bättre än andra. Då WoW huvudsakligen är ett samspelarspel mot datorstyrda fiender, blir jämförelsen mer viktig mellan sina lagkamrater i stället för att jämföra sig mot motståndaren. Jiang m.fl. menar att denna konkurrens kan bidra till en hätsk och negativ laddad spelupplevelse. Rapp och Boldi (2026) skriver hur spelare kan bli för beroende av metat i sin strävan efter att vara bättre än andra, vilket kan leda till att de slutar förlita sig på sin egen expertis. De menar att samma metasystem som kan hjälpa spelare navigera komplexa spel kan också minimera spelares tillit till sina egna strategier. Detta kan synas i resultatet av fråga 6, där majoriteten har svarat att de kopierar färdiga builds från en dedikerad hemsida eftersom de är oftast de mest optimala (fig 6). Det styrker Pauls (2024) forskning om att meningsfulla val försvinner, men samtidigt hävdar deltagarna att det handlar om bekvämlighet.

Wenz (2013) och Debus (2017) studier om metaspel påpekar att tredjepartsverktyg kan leda till en känsla av övervakning bland spelare. Genom verktygen kan spelare ta reda på mer information om varandra än vad spelutvecklaren tänkt, som exempelvis DPS-mätare (Details) och utökad statistik. Wenz påpekar konsekvenserna att detta sker på både gott och ont. Dels kan spelaren lära sig hur denne optimerar sin spelstil genom att dra slutsatser från statistiken, men däremot avslöjas också den ”svaga länken” bland spelare och de riskerar att bli utstötta. Ask (2017) kritiserar optimering i spel genom att skriva att processerna kan dölja att det är spelkulturella normer om effektivitet och prestation som styr, snarare än neutral matematik. Optimering bygger på tanken att det ”bästa” sättet att spela är det som maximerar numerisk effektivitet, men Asks studie visar att spelare i praktiken både kompromissar och värderar stil, emotionella upplevelser och social interaktion, samt ofta växlar mellan rationella och mer lekfulla sätt att spela. Ask menar att optimering har en normativ effekt, det gör vissa sätt att spela accepterade och andra sätt ”fel” eller ”suboptimala”, och det kan leda till att kreativa eller experimentella spelstilar marginaliseras. Spelare som inte följer den ”optimala” mallen kan ses som lata, inkompetenta eller dåliga lagkamrater, och detta kan även skapa hierarkier inom spelgemenskaper.

Resultaten i studien visar dock att Asks (2017) argument ofta inte är fallet. Majoriteten bland deltagarna (fig 7) menar att de sällan känner sig pressade att spela optimalt, och att de flesta inte optimerar på grund av press (fig 2). Det understryker att deltagarna optimerar av egen vilja för helt andra anledningar än press från andra spelare. Det finns dock ett antal svar i fråga 7B som knyter an till Wenz (2013), Debus (2017) och Asks (2017) studier, där flera deltagare berättade att det är svårt att bli inbjuden till grupper. De skriver att det är väldigt ansträngande att spela en klass eller build som inte anses som meta eftersom de blir sällan eller aldrig inbjudna. Detta visar att trots majoriteten av deltagarna inte känner sig pressade så existerar fortfarande sociala problem inom fenomenet.

5.2 Positiva aspekter som påverkar upplevelsen

Trots Pauls (2011, 2024) studier som menar att optimering reducerar intressanta val så visar resultatet av denna studie att majoriteten av deltagarna tycker det är underhållande att optimera (fig 4). Förklaringen varför optimering är underhållande är relativt simpel enligt Paul. Spelare tycker om att vinna mer än att förlora, och att optimera deras spelgång är den mest effektiva vägen till att bli framgångsrik i ett spel. Paul menar också att genom att presentera sin framgång så uttrycker spelaren sin expertis inom spelet, och som Jiang m. fl. (2021) studier visar så tycker spelare om att visa sig bättre än andra spelare. Det finns flera tredjepartsverktyg som mäter av spelarens expertis i spelet genom att ranka dessa på externa hemsidor, vilket en stor del av deltagarna använder sig av (fig 1). Att bevisa sin expertis i WoW handlar inte endast genom spelarens kunnighet av att spela, utan också hur man optimerar. Donaldsons (2017) studie av *League of Legends* visar att det finns två olika expertiser inom tävlingsinriktade spel som spelaren måste bemästra för att vara skicklig i spelet. Det första är mekanisk expertis, som avser spelarens kontroll över spelets grundläggande handlingar. Det innebär bland annat precision i rörelser, timing, reaktionsförmåga, användning av förmågor och effektiv mikrostyrning. Denna typ av skicklighet är synlig ”i stunden” och bygger på att spelaren behärskar spelets tekniska och motoriska krav. Donaldson framhåller att mekanisk skicklighet ofta lyfts fram som det mest ”riktiga” måttet på kompetens inom spelkulturen, särskilt i tävlingsinriktade miljöer där skicklighet lätt kopplas till snabbhet och precision. Det andra mer relevanta typen av expertis är metaspel-expertis, som handlar om kunskap och förmågor som finns utanför det omedelbara spelögonblicket. Det inkluderar förståelse för strategier, patch-förändringar, trender i gemenskaper, vilka karaktärer som är starka vid en given tidpunkt, lagkompositioner, banningsstrategier samt sociala normer inom spelet. Donaldson betonar att denna expertis inte bara rör formella strategier, utan även hur spelare navigerar kommunikativa och sociala förväntningar, exempelvis samarbetet i temporära lag eller kunskapen om hur andra spelare brukar agera i olika situationer. Likt metaspelet i andra genrer så byggs denna kunskap gradvis över tid och genom deltagande i spelets sociala system som forum, videor, patch-notes och diskussioner. Sammanfattningsvis så hävdar Donaldson att spelaren tycker om att visa sin expertis och det kräver även att spelaren bemästrar optimeringsprocessen, vilket kan förklara varför majoriteten av deltagarna optimerar.

Att uttrycka sin expertis och att jämföra sig med andra är inte den enda anledningen varför optimering är underhållande enligt Robinson m. fl. (2023), som beskriver en annan syn av metaspelandet. I deras studie av *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) visade det sig att många spelare inte använder sig av metat för att klara spelet så enkelt som möjligt, utan för att få ökad förståelse av spelet och dela tankar om spelet med varandra. Spelare gav tips om komplicerade bosstrider och förslag på hur man ska hantera frustration i ett svårt spel. Här agerar alltså inte metaspel som ett sätt att dela den bästa strategin för hur man ska slå spelet utan mer som en plats att diskutera spelet. Robinson m. fl. menar att denna sociala struktur ger spelare mycket glädje även utanför själva spelet. Wenz (2013), Choontanom och Nardi (2012) och Hemmingsen (2023) håller med varandra om att metaspel skapas kollektivt. Metaspel uppstår inte isolerat ur spelet, utan det sker när spelare arbetar tillsammans för att förstå spelet, andra spelare, och spelets möjligheter och begränsningar. De nämner också hur detta skapande sker kontinuerligt, eftersom meta aldrig är statiskt. Den förändras i takt med att ny information upptäcks, spelutvecklaren gör balansförändringar och att spelarbasen blir generellt bättre på spelet. Det gör att dessa diskussioner och sociala kontakter alltid blir närvarande under spelets livstid. Resultaten i studien visar att en stor del av deltagarna använder sig av externa plattformar för att kommunicera och diskutera optimering (fig 1), vilket relaterar direkt till varför deltagarna finner optimering underhållande.

WoW är ett väldigt komplext spel som har kontinuerligt uppdaterats i över 20 år. Wenz (2013) studier visar att i väldigt komplexa spel så agerar metasystem som ett hjälpmedel för att öka förståelse för att spelarna inte ska bli överväldigade. Optimering sker inte bara på grund av strävan efter effektivisering och underhållning, utan det kan även vara en nödvändighet. Majoriteten av deltagarna tycker att tredjepartsverktyg gör WoW mindre frustrerande att spela och att det i stället hjälper dem att förstå spelets mekaniker (fig 11). En stor av deltagarna tycker också att verktygen spelar stor roll för deras framsteg i dungeons och raids, där de flesta anser att de är ett måste (fig 10). Saravanan och Guzdial (2024) skriver att många spelare använder metaspelande och tredjepartsverktyg för att få hjälp att tolka spelens komplexa system och regler, framför allt i spel med många val och svårtolkad information. Genom att titta på nuvarande metat kan de enklare finna spelsätt som är effektiva utan att själva behöva studera och beräkna alla möjliga variationer. Även om Paul argumenterar för att metaspelande reducerar valmöjligheter i spel, så kan fenomenet också underlätta och minska frustrationer när spelet är för komplext, vilket gör det både lättare och roligare att spela. Detta knyter an till svaren i fråga 13 där flera deltagare skriver att databasen *Wowhead* har hjälpt dem flertalet gånger när de fastnat i spelet, och att *Archon* är behagligt att ha som utgångspunkt för builds.

Även om WoW är ett komplicerat spel så existerar det fler anledningar varför deltagarna behöver söka upp extern information. Ett stort procentantal i fråga 4 anser att de använder webbsidor eftersom spelet inte ger tillräckligt med information i sig självt (fig 4). Flera respondenter i fråga 13 menar att tredjepartsverktyg kan jämna ut hål i speldesignen, och gör spelelement mer tydliga. De anser att verktygen kan visa hur mekaniker fungerar mycket mer än spelet i sig visar, som till exempel i visuella effekter. Paul (2024) argumenterar för att spelutvecklare behöver förhålla sig aktivt till metasystemen genom att skapa design som antingen balanserar eller medvetet motverkar optimeringens homogeniserande kraft. Utvecklarna till WoW har aktivt försökt motverka tredjepartsverktygens inverkan genom att implementera funktioner som ska ersätta behovet för externa verktyg, men av att döma av resultatet i fråga 1 (fig 1) har de fortfarande en lång väg att gå. Detta knyter an till Saravanas och Guzdials (2024) forskning, som visar att spelutvecklare inte bara reagerar på metaspel, utan också formas av det.

Sammanfattningsvis så kan resultaten i studien dra många liknelser till tidigare forskning, dock så ser spelarna på effekterna av metaspel och optimering annorlunda av vad vissa tidigare studier visat. Majoriteten av deltagarna ser tredjepartsverktyg som hjälpmedel för att underlätta, rätta till brister i speldesignen och något som är underhållande att ägna sig åt, till skillnad från att vara konfliktfyllt.

6 Sammanfattning och diskussion

6.1 Sammanfattning

Denna studie har undersökt vilken inverkan tredjepartsverktyg har på spelupplevelsen inom tävlingsinriktade flerspelarspel, genom att använda spelet World of Warcraft som studieobjekt. Metaspelande och användning av externa resurser är något som vuxit under åren och är idag en central del inom denna spelgenre. Tidigare forskning inom området har varit till största delen teoretisk, snarare än empirisk. För att komplettera tidigare forskning genomfördes en kvantitativ enkätstudie där data från 58 respondenter samlades in. Enkäten delades på plattformarna Reddit och Discord inom gemenskaper för World of Warcraft. Enkäten bestod av likertskalor, flervalfrågor samt fritextfrågor, i syfte att kartlägga hur spelare använder sig av tredjepartsverktyg och hur de upplever att det påverkar deras spelupplevelse.

Resultaten från studien visar att användningen av tredjepartsverktyg är mycket bred, och majoriteten av respondenterna använder dessa verktyg regelbundet för att optimera sitt spelande. Verktygen används främst för att få mer information om saker som spelet inte visar tydligt nog samt optimera strategier för att öka chanserna att vinna. En stor majoritet svarade även att verktygen hjälper dem förstå komplexa system bättre och minskar därför frustrationer som annars kan uppstå inom spelet. Däremot visar resultaten även att dessa verktyg kan etablera sociala normer, där vissa spelstilar riskerar att bli utfrysade då de inte anses vara optimala.

Slutsatsen från studien pekar på att tredjepartsverktyg har en kraftfull inverkan på spelupplevelsen. I aktiviteter där spelare samarbetar uppmuntras de att optimera sitt spelande, dels för att vara konkurrenskraftig mot andra spelare, dels för att ge sig själv och sina lagkamrater bästa möjliga chans att vinna. Resultaten visar även att en stor del av spelare inte upplever en press av andra spelare att optimera, utan att de gör det för att de själva drivs av att prestera så bra som möjligt och för att de finner optimering underhållande.

Över lag pekar studiens resultat mot att tredjepartsverktyg uppfattas mestadels som något positivt för spelet, genom att ge stöd till spelare så de kan förbättras. Samtidigt bidrar dessa verktyg till att en etablerad meta får stort genomslag, och formar normer och förväntningar kring hur spelet bör spelas.

6.2 Diskussion

6.2.1 Resultatdiskussion

Syftet med denna studie var att undersöka tredjepartsverktygens inverkan på spelupplevelsen inom tävlingsinriktade flerspelarspel, där World of Warcraft användes som studieobjekt. Frågeställningen besvaras genom att belysa flera spelupplevelser kopplade till tredjepartsverktyg. Studien bidrar med empiriska insikter i hur spelare faktiskt upplever tredjepartsverktygens inverkan, ett område där tidigare forskning främst varit teoretisk. Resultaten från studien visar tydligt att tredjepartsverktyg är väldigt utbrett och används av majoriteten av respondenterna, i syfte att optimera sitt spelande. Studien är genomförd inom specifikt World of Warcraft, men resultatet pekar på att liknande mönster sannolikt går att tyda inom andra komplexa tävlingsinriktade flerspelarspel. Detta beror på att många tävlingsinriktade flerspelarspel delar liknande strukturer som komplexa system och otillräcklig information inom spelet för att spelare ska kunna fatta meningsfulla beslut.

Resultatet av studien tyder på att tredjepartsverktyg kan fungera som ett stöd i komplexa spelmiljöer. Genom att presentera information på ett bättre sätt än spelet självt kan dessa verktyg underlätta för spelare genom att sänka kognitiv belastning, och därför även reducera frustration runt spelet. Detta resultat stärker Saravanans och Guzdials (2024) forskning om hur metaspel kan fungera som hjälpmedel för att förenkla komplexa spel och göra dem mer lättillgängliga. Även Choontanom och Nardi (2012) nämner hur spelare använder sig av externa resurser för att öka förståelse i komplexa digitala miljöer. Resultaten visar även hur användning av tredjepartsverktyg i syfte att optimera sitt spelande ofta kan kopplas till spelets tävlingsinriktade och sociala aspekter. Wenz (2013) skriver hur metaspel inte enbart påverkar strategiska beslut utan även hur det kan forma hierarkier inom spelgemenskaper. Inom tävlingsinriktade flerspelarspel påverkas spelupplevelsen av mer än bara spelarens egna val, utan även samspelet mellan andra spelare och deras val. Eftersom varje spelares prestation påverkar hela gruppens resultat, ökar vikten av optimering då det tillkommer en förväntan från andra spelare.

En viktig aspekt i denna studie är den sociala aspekten och hur tredjepartsprogram kan påverka sociala normer inom gemenskaper. Majoriteten av respondenterna svarade att de inte upplever någon press från andra spelare att optimera sitt spelande. Däremot går det att tyda genom fritextfrågorna att dessa verktyg kan påverka hur spelare uppfattar varandra. Även om en spelare är tillräckligt skicklig för att klara av en viss utmaning, kan den ses som "inte optimal" av metat och blir därför inte inbjuden av andra spelare. Detta stödjer Asks (2017) argument om hur normer för "rätt" och "fel" spelande skapas. Även Debus (2017) beskriver hur metaspel kan agera som oskrivna regler inom spelgemenskaper, där vissa strategier anses vara mer legitima än andra, trots att spelets mekaniker tillåter flera olika strategier. Detta kan leda till att unika spelstilar marginaliseras när normer för vad som anses vara korrekt spelande etableras.

Paul (2011;2024) kritiserade metaspelande då det riskerar att reducera lekfullhet och variation inom spel. Majoriteten av respondenterna svarade att de använder tredjepartsverktyg för att optimera sitt spelande, exempelvis när de kopierar en optimal build i stället för att bygga en egen. Även om resultatet pekar på att lekfullhet och variation minskar genom användandet av dessa verktyg svarade majoriteten av respondenterna att de gör det för att de anser det underhållande. Resultaten tyder på att spelarna finner större nöje i att spela optimalt, snarare än att själva experimentera med strategier. Detta följer Robinsons m.fl. (2023) forskning av metaspelande, där vissa spelare finner nöje i att analysera och diskutera spelets system. Resultaten tyder därför på att tredjepartsverktyg har flera roller i spelupplevelsen. Å ena sidan fungerar de som stöd för spelare genom att reducera komplexiteten, vilket leder till att spelets system blir mer begripliga. Å andra sidan bidrar de till att normer skapas kring vad som anses vara korrekt eller felaktigt spelande. Eftersom tredjepartsverktyg inte är unikt för WoW, utan är vanligt förekommande inom populära tävlingsinriktade flerspelarspel bör dessa slutsatser även kunna appliceras på andra spel inom denna genre.

6.2.2 Metoddiskussion

Studiens tillförlitlighet har flera faktorer som bör beaktas. Totalt fick studien svar från 58 respondenter, vilket ger en god inblick i deras spelupplevelser. Eftersom enkäten enbart distribuerades via Discord och Reddit, finns det en risk att respondenterna är mer engagerade i optimering än den generella populationen. Detta kan innebära att spelare som är väldigt engagerade i spelet är överrepresenterade i studien. Resultaten bör därför ses som en indikation på hur engagerade spelare påverkas av tredjepartsprogram, snarare än den generella populationen. Detta är särskilt relevant då tidigare forskning av både Wenz (2013) och Robinson m.fl. (2023) visar att metaspelande är något som utvecklas inom engagerade spelgemenskaper, som sedan sprider det vidare. Även om resultatet bör gå att applicera på andra tävlingsinriktade flerspelarspel skulle det stärka trovärdigheten om studien använde sig av fler studieobjekt. Sannolikheten att WoW-spelare har en helt unik syn på tredjepartsverktyg är låg, men genom att undersöka två spelgemenskaper hade det blivit väldigt tydligt ifall resultaten hade stora avvikelser. Sammanfattningsvis visar resultaten att tredjepartsverktyg fungerar både som stöd i komplexa spelmiljöer, men bidrar samtidigt till att forma sociala normer för hur spelet bör spelas.

6.3 Samhälleliga och etiska aspekter

Digitala spel har under de senaste decennierna vuxit sig större och är idag en stor del av underhållningsindustrin. Samtidigt fungerar de inte enbart som underhållning, utan även som sociala miljöer för människor att diskutera, samarbeta och dela kunskap. Förhoppningsvis kan resultatet av denna studie vara relevant för spelutvecklare. Flera av tredjepartsverktygen existerar eftersom spelarna efterfrågar en funktion som grundspelet inte erbjuder. Genom att undersöka vilka typer av verktyg spelarna använder och hur de används kan spelutvecklare få en bättre bild av vad deras spel saknar. De bör också ta hänsyn till hur sociala normer kring optimerat spelande uppstår och hur de kan se till att spelare inte blir utfrysta på grund av en annorlunda spelstil.

En risk med att tredjepartsverktyg normaliseras är att spelutvecklare förlitar sig mer och mer på att spelgemenskapen täcker hål i speldesignen. Det är inte alla spel som har en stor gemenskap som skapar dessa verktyg, vilket kan leda till att spelet upplevs som frustrerande när information inte går att finna. Ett annat stort problem är att många tredjepartsverktyg finansieras med hjälp av reklam och datainsamling. Även om spelaren rent tekniskt sätt accepterar datainsamlingen och exponeringen till reklam när de besöker dessa hemsidor, görs detta eftersom andra alternativ saknas.

Eftersom en meta är något som växer fram inom gemenskaper kan det ses som en kollektiv kunskapsproduktion, där spelare testar, ifrågasätter och utvärderar varandras fynd. Det är genom detta samarbete som kunskapen förbättras. Hur ett meta växer fram kan jämföras med hur ett *open-source* projekt växer fram eller hur websidor som *Wikipedia* fungerar. Därför kan studier om metaspelande bidra till en bättre förståelse för hur kunskap skapas, delas och förbättras i digitala gemenskaper.

6.4 Framtida arbete

Resultaten från denna studie ger en inblick i hur spelare påverkas av tredjepartsverktyg men det finns mycket kvar att forska på inom området. Om denna studie hade genomförts under en längre period hade den kunnat fördjupa analysen inom området, främst genom att analysera skillnader mellan olika typer av spelare. Genom att även jämföra nya mot erfarna spelare eller genom att jämföra spelare som spelar mestadels ensamma kontra spelare som mest spelar med andra, hade ytterligare kartläggning kunnat göras. Det hade även varit intressant att se hur synen på tredjepartsverktyg påverkas beroende på olika spelares ambitionsnivåer i spelet.

Framtida forskning skulle kunna undersöka tredjepartsverktygens inverkan över flera spel inom den tävlingsinriktade flerspelarspels-genren. Genom att studera samma urvalsgrupp inom flera olika spel är det möjligt att se om dessa tredjepartsverktyg verkligen är starkare inom vissa spel eller om de är lika starka inom hela genren. En annan fortsättning är att genomföra studien med andra metoder, som observationer eller intervjuer, för att ge en djupare inblick i fenomenet.

Därutöver hade det varit intressant att följa hur en meta skapas. Denna studies studieobjekt är ett spel som funnits sedan 2004 och som var med och skapade grunderna till metaspelande. Det hade varit intressant att genomföra en studie där man följer spelet från utveckling och några år framåt för att se hur en meta skapas där en datainsamling görs när spelet släpps och en datainsamling några år senare.

Referenser

Ask, K. (2017). The Value of Calculations: The Coproduction of Theorycraft and Player Practices. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 36(3), 190-200. <https://doi.org/10.1177/0270467617690058>.

Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft*. [Spel]. Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment. (1998). *Starcraft*. [Spel]. Blizzard Entertainment.

Carter, M, Gibbs, M & Harrop, M. (2012). Metagames, paragames and orthogames: a new vocabulary. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (FDG '12). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 11–17. <https://doi-org.libraryproxy.his.se/10.1145/2282338.2282346>.

Choontanom, T. and Nardi, B. (2012). Theorycrafting: The Art and Science of Using Numbers to Interpret the World. *Games, Learning, and Society: Learning and Meaning in the Digital Age*. Cambridge: Cambridge University Press (Learning in Doing: Social, Cognitive and Computational Perspectives), pp. 185–209. DOI:10.1017/CBO9781139031127.017

Debus, M.S. (2017). Metagames: On the ontology of games outside of games. *Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games*. (FDG '17). 14-17 August, Cape Cod, USA. ACM. DOI: 10.1145/3102071.3102097.

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

FromSoftware. (2022) *Elden Ring*. [Spel]. Bandai Namco Entertainment.

Hemmingsen, M. (2024) 'What is a metagame?', *Sport, Ethics and Philosophy*, 18(5), pp. 452–467. doi: 10.1080/17511321.2023.2250922. (Hämtad 2026-02-04).

Jiang, J, Maldeniya, D, Lerman, K & Ferrara, E. (2021). The Wide, the Deep, and the Maverick: Types of Players in Team-based Online Games. *Proc. ACM Human-Computer Interactions* 5. CSCW1, Article 191 (April 2021), 26 pages. <https://doi-org.libraryproxy.his.se/10.1145/3449290>.

Liu, Y. (2022). Paradigmatic Compatibility Matters: A Critical Review of Qualitative-Quantitative Debate in Mixed Methods Research. *Sage Open*, 12(1).

<https://doi.org/10.1177/21582440221079922>. (Hämtad 2026-02-04).

Mohn, E. (2024). *Likert scale*. EBSCO Research Starters. <https://www.ebsco.com/research-starters/psychology/likert-scale>. (Hämtad 2026-02-06).

NetEase Games. (2024). *Marvel Rivals* [Spel]. NetEase Games.

Nintendo R&D4. (1985). *Super Mario Bros.* [Spel]. Kyoto: Nintendo.

Paul, C.A. (2011). Optimizing Play: How theorycrafting changes gameplay and design. *Game Studies*. April 2018. <https://gamestudies.org/1801/articles/paul>. (Hämtad 2026-02-04).

Paul, C.A. (2024). *Optimizing Play: Why Theorycrafting Breaks Games and How to Fix It*. <https://direct.mit.edu/books/oa-monograph/5784/Optimizing-PlayWhy-Theorycrafting-Breaks-Games-and>. The MIT Press. doi:10.7551/mitpress/15293.001.0001

Rapp, A. & Boldi, A. (2026). The quantification of the gaming experience: Self-tracking practices and game metrics among casual players, esports players, and streamers. *Computers in Human Behavior*. 174, 108826. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2025.108826>

Riot Games. (2009). *League of Legends*. [Spel]. Riot Games.

Riot Games. (2020). *Valorant*. [Spel]. Riot Games.

Robinson, B, Czauderna, A, & von Gillern, S. (2023). I think I Get Why y'all do this Now: Reckoning With Elden Ring's Difficulty in an Online Affinity Space. *Games and Culture*. 20(3), 316-334. <https://doi-org.libraryproxy.his.se/10.1177/15554120231203134>

Saravanan, A & Guzdial, M. (2024). A Framework for Predicting the Impact of Game Balance Changes Through Meta Discovery. *IEEE Transactions on Games*. vol. 16, no. 4, pp. 821-830, Dec. 2024, doi: 10.1109/TG.2024.3457822

Singer, E & Couper, M.P. (2017) *Some Methodological Uses of Responses to Open Questions and Other Verbatim Comments in Quantitative Surveys*. *Methods, Data, Analyses*, 11(2), pp.115-134. <https://doi.org/10.12758/mda.2017.01>. (Hämtad 2026-02-06)

Square Enix. (2013). *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* [Spel]. Tokyo: Square Enix.

Valve Corporation. (2023). *Counter-Strike 2*. [Spel]. Bellevue: Valve Corporation.

Vetenskapsrådet (2017). *God forskningsed*. Stockholm: Vetenskapsrådet.
<https://www.vr.se/analys/rapporter/vara-rapporter/2017-08-29-god-forskningssed-2017.html>. (Hämtad 2026-02-04).

Wenz, K. (2012). THEORYCRAFTING: Knowledge production and surveillance. *Information, Communication & Society*. 16(2), 178–193. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2012.738695>

Appendix A – Enkätfrågor

Nedan presenteras de frågor som användes i enkätstudien. Eftersom studien riktade sig till en internationell spelarbas är frågorna skrivna på engelska. Enkäten publicerades via Google Forms och kan nås via följande länk:

<https://forms.gle/tttCLjpnKTgP5KyB6>

The usage of third party tools in World of Warcraft.

This survey aims to study how players feel about third party tools used in all versions of World of Warcraft in order to optimize their gameplay. The survey does **not** involve tools or information about non-optimization subjects, for example if you want to know more about the story or where to find a certain transmog piece.

All data collected is completely anonymous.

If there are any questions you can't or don't want to answer, leave that question blank.

Question 1. (Checkboxes).

Which of these third party tools do you regularly use in order to optimize your gameplay?

- Addons (ex Deadly Boss Mods).
- Data analyzing tools (ex Warcraftlogs).
- Simulations (ex Raidbots).
- Guides (ex Wowhead).
- Tierlists (ex Archon).
- Communication platforms (ex Class Discords).
- Forums (ex Reddit).
- Other.
- I don't use third party tools.

Question 2. (Likert scale 1-5).

How often do you use third party tools in order to optimize your gameplay?

1 = I never use third party tools.

2 = I rarely use third party tools.

3 = I use third party tools moderately.

4 = I often use third party tools.

5 = I use third party tools at every opportunity.

Question 3. (Likert scale 1-5).

Do you play mostly by yourself or with other players?

1 = I always play alone.

2 = I mostly play alone.

3 = I play as much alone as I do with other players.

4 = I play mostly with other players.

5 = I always play with others.

Question 4. (Checkboxes).

What is the main reason(s) you search for information outside the game in order to optimize your gameplay?

- The game is too complicated, I would feel lost otherwise.
- I'm being pressured by other players.
- I want to be competitive.
- It's fun.
- I can't bother learning by myself, I rather just look up information.
- I feel the game itself doesn't tell me enough.
- Other.

Question 5. (Multiple choice).

If you try out a new spec for the first time, do you like to experiment with talents and stat distributions by yourself or do you copy a build from somewhere?

- I make up the build myself.
- I copy a build directly from sites like Wowhead, Archon or Warcraftlogs.
- I copy a build but tweak it depending on conditions (ex mechanics or team composition).
- I copy a build but tweak it a bit to better suit my playstyle.
- Other.

Question 6. (Checkboxes).

If you answered that you are copying builds, what is the reason(s)?

- They are usually the most optimal.
- I feel pressured by other players to play what is considered the "correct" build.
- I am not interested in setting up my own build.
- Other.

Question 7. (Likert scale 1-5).

Do you ever feel pressured by other players to play specs/builds that are considered good in the current meta?

- 1 = I never feel pressured by other players.
- 2 = I rarely feel pressured by other players.
- 3 = I occasionally feel pressured by other players.
- 4 = I often feel pressured by other players.
- 5 = I always feel pressured by other players.

Question 7B. (Paragraph).

If you ever felt pressured by other players, please elaborate on why you felt pressured.

Question 8. (Likert scale 1-5).

How important is it to you that other players you are playing with are playing specs/builds that are considered good in the current meta?

- 1 = It's not important at all.
- 2 = It's not very important.
- 3 = It's somewhat important.
- 4 = Its important.
- 5 = It's very important.

Question 8B. (Paragraph)

Please elaborate on your answer.

Question 9. (Multiple choice).

If your favorite spec is considered bad in the current meta, do you still play it or do you swap to another spec/class?

- I play my favorite spec anyways.
- I swap to another spec, but remain on the same class.
- I swap to a better class that I still enjoy playing.
- I swap to the best spec/class regardless of how much I enjoy playing it.
- Other.

Question 10. (Liker scale 1-5).

How important are third party tools for you to be able to succeed in dungeons and raids?

- 1 = Not important at all.

2 = Slightly important.

3 = Somewhat important.

4 = Important.

5 = Very important.

Question 11. (Likert scale 1-5).

Does third party tools make the game more or less frustrating overall for you?

1 = Third party tools makes the game less frustrating to play.

2 = Third party tools makes the game slightly less frustrating to play.

3 = Third part tools makes no impact.

4 = Third party tools makes the game slightly more frustrating to play.

5 = Third party tools makes the game more frustrating to play.

Question 12. (Likert scale 1-5).

How much do you use third party tools in World of Warcraft compared to similar games?

1 = Significantly less in World of Warcraft.

2 = Less in World of Warcraft.

3 = The same amount.

4 = More in World of Warcraft.

5 = Significantly more in World of Warcraft.

Question 12B. (Paragraph)

Why do you think that is?

Question 13. (Paragraph).

Describe a general situation where third party tools improves your gaming experience, if any.

Question 14. (Paragraph).

Describe a situation where third party tools worsens your gaming experience, if any.

