

OLLE SKÖLD¹

Dokumentation av datorspelegemenskaper – En sammanfattning

Föreliggande artikel består av sammanfattningen av avhandlingen *Documenting Videogame Communities: A Study of Community Production of Information in Social-Media Environments and its Implications for Videogame Preservation*, försvarad och publicerad vid Uppsala universitet i mars 2018. Avhandlingens kopia finns fritt tillgänglig i DiVA (<http://www.diva-portal.org>).

Nyckelord: datorspel, datorspelsbevarande, praktikteori, dokumentation, minnesskapande, kunskapsproduktion, sociala medier

¹ Olle Sköld arbetar som universitetslektor på Institutionen för ABM och är koordinator för institutionens masterprogram i digital humaniora. Skölds verksamhet som forskare karakteriseras av ett brett intresse för ABM-fältet och digitala kulturer. Han har bland annat beforskat informationspraktiker, dokumentation, kunskapsproduktion, minnesskapande, kulturarvsfrågor kopplade till datorspel, samt informationssystem och yrkespraktiker inom arkivfältet. Avhandlingen *Documenting Videogame Communities: A Study of Community Production of Information in Social-Media Environments and its Implications for Videogame Preservation* är belönad med ASIS&T:s avhandlingspris. E-post: olle.skold@abm.uu.se.

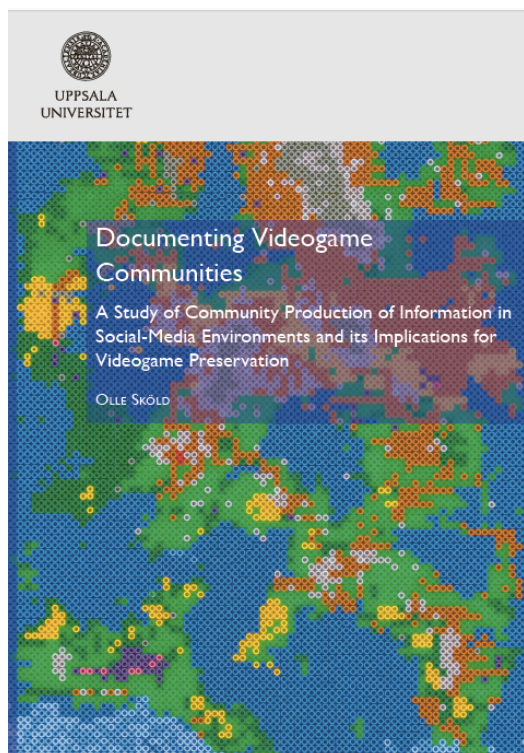


Bild 1. Den tryckta avhandlingens framsida.

Introduktion

Digital teknik är idag ett viktigt inslag i många människors vardag. Samma bild framträder när det gäller sådant som uppstår ur mänsklig interaktion såsom samhälle och kultur—digital teknik är en betydande och meningsfull del av många sociala arenor. Den digitala teknikens genomslag har resulterat i att en mångfald av digitala material produceras och förmedlas av olika aktörer i olika sammanhang via olika verktyg och distributionskanaler. Samtidigt som digitalt material är lätt att producera och förmedla så länge nödvändig utrustning finns till hands, har det också egenskaper som gör det besvärligt att bevara och kommunicera över tid. Digitalt material utgör därför en utmaning för ABM-institutioner (arkiv, bibliotek, museum) och andra verksamheter som har till uppdrag att samla, bevara och tillgängliggöra material på lång sikt. Utmaningen återfinns i bevarandeprocessens samtliga steg: från frågor gällande urval, till hur begrepp som kontext och autenticitet kan förstås i relation till digitalt material, såväl som till vilka metadatamodeller och metoder för tillgängliggörande som är tillämpliga. Varför det är av vikt att hitta lösningar på de många utmaningar som

kringgårdar digitalt bevarande är uppenbart: möjligheten att i framtiden forska eller på annat sätt använda digitalt material från andra tider än enbart det nära förflutna vilar i en betydande del på att fullgoda bevarandeinsatser genomförs i vår samtid.

Datorspelsarkivering är ett viktigt delproblem i det fält av utmaningar som rör bevarandet av signifikanta aspekter av (den digitala) samtiden. Datorspel² och datorspelade är viktiga att bevara på grund av deras kulturella, ekonomiska och historiska betydelse (Begy, 2015; Chapman, et al., 2017; Pötzsch och Šisler, 2016; Webber, 2016). Att bevara spel är emellertid en svår uppgift som för med sig utmaningar av teknisk, juridisk, kollaborativ, konceptuell och metodologisk natur (MacDonough, et al., 2016; McDonough, et al., 2010; Newman, 2012a). För att framtida tillgång till funktionalitet och dokumentation av datorspel ska kunna säkerställas är riktade bevarandeinitiativ nödvändiga (Bachell och Barr, 2014; Guttenbrunner, et al., 2010; McDonough, et al., 2010). Datorspelsbevarandets utmaningar kan enbart mötas genom forsknings- och utvecklingsinsatser som siktar på att gradvis lösa de problem som är implicita i sådan verksamhet. Föreliggande studie utgör ett steg i denna riktning.

Tidigare forskning om datorspelsbevarande kan delas in i två huvudsakliga kategorier. Den första kategorin inrymmer sådana studier som koncentrerat sig på att utveckla metoder för att säkerställa datorspelens funktionalitet och tillgänglighet på lång sikt (Anderson, et al., 2010; Guttenbrunner, et al., 2010; McDonough, 2011; McDonough, 2012). Forskning som tillhör den andra kategorin har istället argumenterat för och undersökt hur de sociokulturella aspekter som existerar "bortom" spelens programkod samt audiovisuella dimensioner—spelkultur, kulturella och sociala aspekter av datorspelade, spelgemenskapers³ sociala liv och aktivitet—kan dokumenteras och inlemmas i spelarkiv (Lowood, 2004; Newman, 2012a; Shipman och Marshall,

² "Datorspel" används som ett paraplybegrepp som omfattar alla typer av spel som spelas på datorer, konsoler, mobiltelefoner, surfplattor, m.m.

³ Det finns många olika typer av spelgemenskaper. I fokus för denna studie är spelgemenskaper där sociala media och annan digital teknik utgör de huvudsakliga kommunikationsmedlen medlemmarna emellan.

2014). Att samla in material producerat av spelgemenskaper i sociala medier har lyfts fram som ett centralt steg i att tillgodose framtida användare av spelarkiv med information om de aktiviteter och processer som spelgemenskapers verksamheter består av (Harrison, 2009; McDonough och Olendorf, 2011; Winget, 2011), och därjämte som ett nödvändigt steg i spelbevarandeprocessen (Newman, 2008; Newman, 2012a).

Denna studie bidrar till kunskapsläget i den andra kategorin av spelbevarandeforskning genom (i) att skapa en överblick av forskningsläget om sociokulturellt-orienterad spelbevarandeforskning och; (ii) att undersöka hur datorspelsgemenskaper producerar information i sociala medier (diskussionsforum, wikis), samt vilka betydelser som sådan information och informationsproduktion har i spelgemenskaperna. En studie av föreliggande slag kan självfallet inte möta alla föreliggande utmaningar i bevarandet av datorspelens sociokulturella dimensioner. Den kan däremot leverera pålitliga resultat som kan ligga till grund för praktiska och teoretiska överväganden i spelbevarandeinitiativ, exempelvis sådana som har att göra med prioritering, urval, och arkivbeskrivningar och annan metadata. Motivet till att sätta studiet av spelgemenskapers informationsproduktion i sociala medier i dialog med problemkomplexet kring sociokulturellt orienterat bevarande av datorspel har sin grund i följande: en fundamental princip inom alla arkiv- och bevarandeverksamheter är att välgrundade beslut samt kapaciteten att genomföra evaluerande analyser och göra teoretiska bidrag, baserar sig på god kännedom om materialet som ska bevaras, inklusive dess karakteristik och proveniens(er) (se t.ex. Gilliland och McKemmish, 2004; Kirschenbaum, 2012; Mortensen, 1999). Denna princip är särskilt aktuell i samband med nya arkivobjekt som datorspel, där beprövad praxis ännu inte har utarbetats.

Syfte och frågeställningar

Studien positionerar sig huvudsakligen inom de biblioteks- och informationsvetenskapliga (B&I) och arkivvetenskapliga forskningsfälten, men tangerar även spel- och organisationsstudier samt andra discipliner. Även om den mängden relevant forskning inom dessa fält både är stor och diversifierad

så finns det få tidigare studier som har tagit sikte på relationen mellan datorspelsgemenskaper och datorspels-relaterade sociala media, och hur information i den senare uppstår som en följd av de förstnämndas aktiviteter. Med vissa viktiga undantag (Barr, 2014; Bullard, 2013; Harviainen, et al., 2012; Newman, 2008; Newman, 2012; Sköld, et al., 2015) är det möjligt att observera en trend i den tidigare forskningen där relationen mellan spelgemenskaper och spelrelaterade sociala media enbart berörs i studiet av andra (emellertid relevanta och relaterade) fenomen som t.ex. hur spelare organiserar sig och sitt spelande (Warmelink, 2014) och datorspelskultur (Boellstorff, 2008). Samma mönster kan noteras i forskningsläget som råder gällande datorspelsbevarande. Flertalet studier konstaterar att information producerad av spelgemenskaper har stor relevans för bevarandet av spel (t.ex. MacDonough, et al., 2016; McDonough och Olendorf, 2011; Newman, 2011; Newman, 2012a), men få initiativ att beforska de kontexter och aktiviteter i och via vilka sådan information produceras (Crawford, 2012) har tagits. Samma förhållande gäller möjligheten att undersöka hur dylika studier kan bidra till forsknings- och bevarandeinitiativ riktade mot datorspel.

Föreliggande studie siktar på att fylla dessa kunskapsluckor. Studiens övergripande målsättning är att sätta fokus på hur datorspelsgemenskaper producerar information i sociala medier, och att skapa insikt i hur sådana kunskaper kan komma till nytta i sociokulturellt-orienterat datorspelsbevarande. Studien har vägletts av två syften. Det *första* syftet är att teoretisera och utveckla en förståelse för hur form och innehåll i social media-miljöer relaterade till spelgemenskaper växer fram som ett resultat av de informationsproducerande aktiviteterna som miljöerna inrymmer, och hur dessa aktiviteter är förbundna med gemenskapernas sociala processer. Fokus riktas här mot social media-baserad informationsproduktion som försiggår i samband minneskapande och kunskapsproduktion—två processer av stor vikt i gemenskaper, organisationer och andra sociala grupper (se t.ex. Blackler, 1995; Bowker, 2005; Gherardi, 2012; Walsh och Ungson, 1991).

Studiens första syfte möts genom att följande frågeställningar besvaras:

1. Hur praktiseras minnesskapande och kunskapsproduktion i datorspelsgemenskaper?

2. Hur påverkas datorspelsgemenskapernas praktiker med relevans för minnesskapande och kunskapsproduktion av egenskaperna hos de sociala medier via vilka dessa praktiker genomförs?

Studiens *andra* syfte är att operationalisera insikterna i spelgemenskapers informationsproduktion på ett sådant sätt att de bidrar till kunskapsläget om sociokulturellt-orienterat spelbevarande. Forskningsfrågorna som undersöks i samband med det andra syftet är:

3. Vilket är det rådande forskningsläget gällande bevarande av datorspels sociokulturella aspekter i termer av prioriteringar, metoder och begrepp?
4. Hur kan insikter i hur spelgemenskaper producerar information i spel-relaterade sociala medier bispringa bevarandet av datorspels sociokulturella aspekter?

Föreliggande studie är kvalitativ till sin karaktär och använder sig av olika metoder, materialtyper och ett flerledat teoretiskt ramverk för att uppnå sina syften. Studien består av fyra delstudier, rapporterade i fyra artiklar (I–IV), och en kappan. Forskningsfrågorna vägledde designen av delstudierna, inklusive val av källmaterial, metoder, och teoretiska resurser. Studiens teoretiska ramverk skisseras i artikel I och vidareutvecklas i kappan. Ramverket är i huvudsak baserat på praktikteori och dokumentteori och har kapacitet att ge perspektiv på spelgemenskapers minnesskapande och kunskapsproduktion såväl som deras informationsproduktion i sociala media. Artiklarna II och III rapporterar fältstudier av minnesskapande (II) and kunskapsproduktion (III) i spelgemenskaper. Artikel II är baserad på en studie av en spelgemenskap på webbplatsen Reddit (www.reddit.com) dedikerad till online-rollspelet City of Heroes (CoH). Artikel III utforskar kunskapsproduktion på Dark Souls Wiki (DSW; http://darksouls.wikia.com/wiki/Dark_Souls_Wiki), en wiki ägnad åt spelserien Dark Souls (vid studiens genomförande i huvudsak det andra spelet i serien, Dark Souls II, DS2). Artikel IV är grundad på en kvalitativ systematisk litteraturöversikt av spelbevarandelitteratur som syftar till att producera de insikter som krävs för att sätta artiklarna I–III i sammanhang med forskningsläget gällande spelbevarande i allmän-

het och spelbevarande orienterat mot datorspelens sociokulturella dimensioner i synnerhet. Vid sidan av det teoretiska ramverket utgör tidigare forskning om fans och fan-gemenskaper (Jenkins, 2008; 2013), olika typer av produktion i online-gemenskaper via sociala medier (Barr, 2014; Golub, 2010; Steinkuehler och Duncan, 2008) och datorspelsbevarande (McDonough, et al., 2010; Newman, 2012a; Winget, 2011b) viktiga tolkningskontexter för studiens resultat.

Härnäst presenteras delstudierna i större detalj. Därefter följer en sammanfattning och diskussion av studiens resultat.

Delstudier

ARTIKEL I. ATT SPÅRA SPÅR: ETT DOKUMENT-CENTRERAT TILLVÄGAGÅNGSSÄTT FÖR ATT BEVARA DATORSPELSGEMENSKAPER

Den första delstudien tar sin utgångspunkt i resonemanget att framgångsrika bevarandeinitiativ inom ABM-sektorn vilar på att de ingående prioriteringarna, besluten och valen av bevarandemetoder bygger på en god förståelse av objektet i centrum för bevarandearbetet (Kirschenbaum, 2012; Mortensen, 1999; Schwartz och Cook, 2002). Denna tankegång implicerar att nya materialtyper, där praxis och goda kunskaper baserade på forskning eller erfarenheter från tidigare bevarandeprojekt inte finns att tillgå i någon omfattande utsträckning, för med sig betydande utmaningar för de ABM-institutioner och andra verksamheter som har bevarande och tillgängliggörande inom sitt verksamhetsområde. Brügger (2012), Galloway (2005) och Snickars (2010) observerar att denna situation ofta är fallet när det gäller digitala objekt. Litteraturen indikerar likaså att sociala media är viktiga platser i online-gemenskaper (Hine, 2000; Lowood, 2009; Rehn, 2001). Det är mot denna bakgrund som delstudiens syfte framträder: att utveckla ett ramverk som kan användas till att teoretisera spelgemenskapers informationsproduktion i spelrelaterade sociala medier och som kan vägleda kommande empiriska undersökningar. Ramverket utvecklades genom en konceptuellt och syntetiskt driven analys av tidigare forskning om datorspel och datorspelsgemenskaper (Boellstorff, 2008; Pearce, 2011; Rheingold, 2000, m.fl.), bevarande av datorspel (McDonough, et al., 2010, m.fl.), prak-

tikteori (t.ex. Reckwitz, 2002b; Schatzki, 1996) och dokumentstudier (t.ex. Buckland, 1997; Lund, 2010; Frohmann, 2009).

Artikel I indikerar att det finns analytiska fördelar med att teoretiskt närma sig spelrelaterade sociala medier inte som passiva förvar av dokumentation skapad av spelgemenskaper, eller som biprodukterna av interaktion över Internet, utan som knutpunkter för praktiker där datorspelgemenskapers sociala processer (kunskap, synpunkter, normer, gemensamma sätt att utföra uppgifter) förhandlas fram, reproduceras och moduleras. I det ramverk som utarbetas i artikel I framträder också att det är att föredra att lyfta fram informationsbegreppets materiella dimensioner i studiet av spelgemenskapers informationsproduktion i sociala medier. Ur denna synvinkel, och i de kommande delstudierna, konceptualiseras information som "dokument" och praktiker med meningsfull anknytning till information som "dokumentpraktiker". Det visas också att ytterligare kunskapsbidrag till sociokulturellt-orienterat spelbevarande förutsätter empiriskt grundande insikter i de dokumentpraktiker genom vilka dokumentation produceras av spelgemenskaper i spelrelaterade sociala medier. De delstudier som avrapporteras i artikel II och III är svar på dessa uppmaningar till fortsatt forskning.

ARTIKEL II. MINNESSKAPANDE I DATORSPELSGEMENSKAPER: DOKUMENTPRAKTIKER I CITY OF HEROES-GEMENSKAPEN

Den andra delstudien undersöker hur spelgemenskaper använder spelrelaterade sociala medier för att dokumentera sitt förflutna. Delstudien bidrar till kunskapen om hur minnesskapande i spelgemenskaper sker via medlemmarnas deltagande i dokumentpraktiker. Studien visar vidare hur spelgemenskapernas minnesskapande sker i samspel med gemenskapens dokumentpraktiker och de egenskaper som den sociala medier-plattformen i bruk innehar. Artikel II är baserad på en studie av en CoH-gemenskap på diskussionsforumet /r/cityofheroes på webbsiten Reddit. CoH var ett online-rollspel som lades ner ungefär mitt i den sju månader långa studieperioden. Delstudiens teoretiska resurser utgörs av ramverket som utarbetades i artikel I med tillskott av forskning om minnesskapande (Bowker, 2005; Featherstone, 2000; Featherstone, 2006; Halbwachs, 1992; Nora, 1989; Walsh och Ungson, 1991).

Studien visar att fem huvudsakliga representationer av CoHs förflutna dokumenterades på /r/cityofheroes. Dessa representationer var centrerade kring (i) de audiovisuella element som utgjorde CoHs spelvärld; (ii) erfarenheter från att spela CoH; (iii) datorspelsindustrin; (iv) CoHs narrativa dimensioner och (v) CoHs spelmekaniker. En stor bredd av ämnen och perspektiv dokumenterades, på olika sätt och i olika syften, på /r/cityofheroes under studiens gång. Analysen sätter fokus på hur det dokumenterade förflutna spelade en aktiv roll i gemenskapens sätt att handskas med situationen som CoHs nedläggning förde med sig. Exempelvis spelade denna dokumentation en roll i gemenskapens protester mot beslutet stänga ner CoH och i de strategier som tillämpades för att uppmuntra till fortsatt aktivitet på /r/cityofheroes också efter att spelet inte längre var tillgängligt. Att dokumentpraktiker som syftade till minnesskapande var så komplexa och framträdande under studieperioden kan förklaras med hänvisning till CoHs nedläggning. Beskedet att gemenskapens tillgång till CoH skulle upphöra hade inverkan på de flesta praktiker som observerades under studien både före och efter att den faktiska nedläggningen hade skett. Den intensiva aktivitet som försiggick på /r/cityofheroes också vid studiens slut, ungefär fyra månader efter att CoH stängts, indikerar att de minnesskapande dokumentpraktikerna bidrog till att hålla samman gemenskapen genom att erbjuda medlemmarna ett sätt att relatera till CoH, dess spelvärld, spelmekaniker, dess narrativa dimension och erfarenheterna av att ha varit en spelare även om själva spelet inte längre fanns att tillgå. På sätt fungerade /r/cityofheroes som ett *lieux de mémoire* (Nora, 1989)—en plats där minne materialiseras—för CoH-gemenskapen.

ARTIKEL III. KUNSKAPSPRODUKTION I EN DATORSPELSWIKI: UNDERSÖKNINGAR, KÄLLMATERIAL OCH METODER

Den tredje delstudien undersöker hur kunskapsproduktion praktiseras i en datorspelsgemenskap. Studien baseras på en tre månader lång, etnografisk studie av DSW som inleddes samma dag som DS2 släpptes. Studien fokuserade på DSW-gemenskapens kunskapsmål, hur medlemmarna i DSWs gemenskap (DSWianerna) organiserade undersökningar, samt deras bruk och val av källmaterial, metoder och kunskapskriterier. Teoretiska resurser hämtades från praktikteoretiska perspektiv på kunskapsproduktion (huvudsakligen

Knorr-Cetina, 1999; se också Becher, 1989; Latour och Woolgar, 1979; Orlikowski, 2002) och dokumentstudier (t.ex. Brown och Duguid, 1996; Frohmann, 2004b). Studiens formulering, upplägg och genomförande var influerat av Geertz (1993, p. 5–10) och skrifter som utreder hur etnografi kan tillämpas i studier av fenomen på Internet (t.ex. Gatson, 2011; Hine, 2000; Markham, 2013). Metoden för datainsamling inspirerades av Geiger och Ribes (2011) and Schuurman (2008).

Artikel III analyserar och beskriver hur produktionen av dokumentationen på DSW sker inom ramarna för en historiskt situerad kunskapskultur. Resultaten visar att DSWs kunskapskultur väsentligen kan summeras i fem punkter. För det första var kunskapsproduktionen på DSW självständig—wikins policys slog fast att all dokumentation på siten ska produceras av gemenskapens egna medlemmar och inte inhämtas från andra wikis eller webbplatser. För det andra var DSW-projektets explicita målsättning att skapa en dokumentationsresurs formerad enligt de standarder och specifikationer som utarbetats av DSWianerna själva. För det tredje mötte enbart sådant vetande som var baserat på observation och som kunde verifieras av flera DSWianerna kunskapskriterier. För det fjärde, egenskaperna hos de i sammanhanget mest centrala plattformarna—DS2 och DSWs MediaWiki-infrastruktur—hade en stor inverkan på DSWianernas kunskapsproduktion på wikin. Sist och slutligen visade studien att kunskapsproduktion på DSW förvisso var processuell, men att denna process framskred i segment som hängde samman med DS2s livscykel, hur långt DSWianernas hade framskridit i DS2, och olika organisatoriska åtgärder initierade av wikins moderatörer, administratörer och seniora användare. I sammandrag visar resultaten vidare att produktionen av DS2-relaterad kunskap på DSW i stor utsträckning påverkades av de praktiker som etablerats i samband med DSWianernas arbete med att dokumentera DS2 föregångare, DS1, och DS2s speldesign. Likaså hade information från spelindustrin och spelpressen påtaglig inverkan på hur DS2 dokumenterades på wikin.

ARTIKEL IV. SOCIOKULTURELLT ORIENTERAT SPELBEVARANDE: EN LITTERATURÖVERSIKT AV PRIORITERINGAR, METODER, OCH BEGREPP

Den fjärde och sista delstudien utforskar hur datorspels sociokulturella aspekter framträder i spelbevarandeforskningen. Studien baserar sig på en kritisk och systematisk litteraturoversikt (Grant och Booth, 2009) av publikationer som härrör från flertalet discipliner och spelbevarandeprojekt. Mer specifikt sätter översikten i fokus de skäl som motiverar bevarande av datorspelens sociokulturella dimensioner, urval av innehåll och material, och metoder för bevarande, såsom de framhålls i litteraturen. Innehållsanalys (Krippendorff, 2004) och metodlitteratur om systematiska litteraturoversikter (t.ex. vom Brocke, et al., 2009; Webster och Watson, 2002) utgjorde studiens teoretiska och metodiska utgångspunkter.

Artikel IV visar att datorspels sociokulturella aspekter framträder på tre sätt i spelbevarandelitteraturen. I det första perspektivet beskrivs datorspelens sociokulturella aspekter som en essentiell del av vad ett spel är. Meningsfulla spelbevarandeinitiativ måste enligt detta synsätt innehålla dokumentation av t.ex. datorspelning och spelkultur; att enbart tillgodose åtkomsten till och funktionaliteten av spelet i sig anses endast delvis uppfylla spelbevarandets grundläggande syfte och målsättningar. I det andra perspektivet uppfattas datorspelens sociokulturella aspekter som en användbar resurs i bevarandet av spel, främst genom att fungera som en viktig kontext till spelens hårdvara och mjukvara. Genom att bevara dokumentation av datorspelens sociokulturella aspekter vid sidan av spelen i sig breddas arkivsamlingens användbarhet på grund av dess mer mångsidiga innehåll. Det tredje perspektivet ger vid handen att dokumentation av datorspelens sociokulturella dimensioner är värdefullt eftersom sådant material kan ge insikter i närtida historia från en socioteknisk synvinkel. Datorspelskultur och hågkomster från förflutna interaktioner med datorspel framträder här som värdefull dokumentation av persondatoranvändningens historia och de sociotekniska skeenden som resulterade i den digitala teknikens position i samtida samhälle och kultur. Resultaten av delstudien används också för att skissera möjliga riktningar för framtida forskning på spelbevarande såsom vidareutveckling av relevanta arkivteoretiska aspekter så att de bättre svarar mot datorspelbevarandets särart, samt studier av datorspelarkiv och datorspelens ontologi.

Diskussion och slutsats

Ett viktigt resultat i studien är det teoretiska ramverk som utvecklades i syfte att bispriinga tolkningen av spelgemenskapers informationsproduktion i spelrelaterade sociala medier och hur denna är förbunden med sociala processer i dessa gemenskaper. Som tidigare utfäst är de mest betydelsefulla komponenterna i detta ramverk praktikteori, dokumentteori samt perspektiv på minnesskapande och kunskapsproduktion. Ramverket har följande karakteristik, vilken också utgör delar av dess bidrag till framtida forskning på området spelbevarande.

Bred tillämpning. Ramverket syftar till att teoretisera relationen mellan online-gemenskaper, de sociala medietjänster gemenskaperna brukar, och de dokumentpraktiker som formar den dokumentation som återfinns i dessa tjänster. Således är ramverket av bred tillämplighet i studier av online-gemenskaper både i spel- och andra domäner.

Konceptuell affinitet. Dokument är ett väletablerat begrepp i B&I-forskning som också har affinitet till arkivsfären genom dess närhet till begrepp som arkivhandling (eng. records; se t.ex. Yeo, 2011). Denna konceptuella affinitet är av betydelse eftersom den erbjuder möjlighet att föra samman online-gemenskapers sociala medier som ett empiriskt forskningsfält med de centrala koncept, intressen och teoretiska perspektiv inom B&I, arkivvetenskap och dokumentforskning som den bedrivits i arbetsplatsstudier och organisationssociologi (t.ex. Berg och Bowker, 1997; Berg, 1996; Harper, 1998; Riles, 2006a).

Tolkningspotential. Ramverket visar också hur studiet av online-gemenskapers praktiker i webbmiljöer kan röra sig bortom representationalistiska tolkningsmodeller med inspiration från Barad (2007). Ur ett icke-representationalistiskt perspektiv blir online-gemenskapers praktiker socialt meningsfulla—vilket visas i artiklarna II och III—genom deras intima förbundenhet med teknologi (i detta fall, sociala medier). Skillnaden mot ett synsätt där praktiker blir socialt meningsfulla för att de i dylika kontexter är medierade eller på annat sätt blir representerade är betydande.

Vidare visar studien att spelgemenskapers produktion av information i spelrelaterade sociala medier sker via återkommande, koordinerade, och kollektivt utförda dokumentpraktiker. Dessa praktiker är lokalt konfigurerade: karaktistiken av det spel som står i centrum för spelgemen-

skapen och den aktuella sociala media-plattformens egenskaper, spelets livscykel, relevanta skeenden i spelindustrin, och dokumentpraktikernas roll i spelgemenskapens sociala processer (minnesskapande, kunskapsproduktion) har stor betydelse för formeringen av spelgemenskapers sociala medier och den dokumentation som produceras och kan återfinnas där. Generellt uppvisade de studerade gemenskaperna en liknande grad av expertis som observerats i tidigare studier av spelgemenskaper online (t.ex. Barr, 2014; Steinkuehler och Duncan, 2008). Dokumentationen som producerades på /r/cityofheroes och DSW var överlag extensiv, komplex och inte sällan granskad och i förekommande fall kompletterad eller redigerad av andra medlemmar i gemenskapen är den ursprungliga upphovspersonen. De studerade spelgemenskapernas dokument och dokumentpraktiker hängde vidare intimt samman med minnesskapande och kunskapsproduktion (Bowker, 2005; Frohmann, 2004a) samt fungerade som gränsmarkörer mellan näraliggande gemenskaper (Brown och Duguid, 1996; Frohmann, 2004b; Huvila, 2011).

Baserat på den överblick av spelbevarandeforskning som ges i artikel IV kan resultaten från artiklarna II och III operationaliseras på flera sätt i bevarandeinitiativ och -forskning riktad mot datorspels sociokulturella aspekter. Bevarandeinitiativ som har som målsättning att bevara ett spels sociokulturella dimension genom att samla in eller på annat sätt använda sig av spelgemenskaps-producerad dokumentation bör ta hänsyn till att följande faktorer. Dessa faktorer har stor inverkan på den dokumentation som finns att tillgå, hur den har producerats, och hur dokumentationen kan bidra med kontext till bevarad spel-mjukvara och -hårdvara.

Flertalet praktikteoretiker (Feldman och Orlikowski, 2011; Gherardi, 2016; Nicolini, 2013; Orlikowski, 2007; Schatzki, 2001) har observerat att praktiker är intimt förbundna med de materiella omgivningar i vilka de utförs. Artiklarna II och III visar att viktiga materiella omgivningar i online-spelgemenskaper utgörs av de sociala medier och spelen kring vilka dessa gemenskaper är centrerade. Plattformarna Reddit och MediaWiki har flera likheter, men också betydande skillnader vilka påverkade de dokumentpraktiker som utfördes där. Medan tidigare studier (t.ex. Geiger och Ribes, 2011; Hunter, 2011) har observerat den i viss utsträckning ömsesidigt formande relationen mellan praktiker och sociala media är det färre som har diskuterat sambandet

mellan datorspelet som står i centrum för en spelgemenskap och denna spelgemenskaps dokumentpraktiker. Interaktionen mellan spel och dokumentpraktiker hade väsentligen två dimensioner som hänger samman med spelets karakteristik respektive dess livscykel. Den förra dimensionen utforskades i artikel III, där DS2s höga svårighetsgrad och den knapphändiga information som står spelaren till buds stod i relation till utformningen av DSWianernas kunskapsproduktionsarbets målsättningar, metoder, och kunskapskriterier. Studien av CoH-gemenskapen i artikel II och de sätt på vilka de agerade i samband med CoHs nedläggning illustrerar hur ett spels livscykel påverkar dokumentpraktikerna hos de gemenskaper som är relaterade till det. Ett liknande skeende observeras i artikel III, där lanseringen av DS2 har stor inverkan på graden av aktivitet på DSW och produktionen av dokumentation på wikin. Det är emellertid inte enbart vid lansering och nedläggning som en spelgemenskaps dokumentpraktiker i stor utsträckning påverkas av justeringar i spelet, utan dylika skeenden kan ske även vid andra tidpunkter (se t.ex. Sköld, 2011). Vidare har Newman (2008; 2012a) och Jenkins (2006; 2008; 2013) tidigare pekat på den porösa gräns som finns mellan konsumtion och produktion i medie-centrerade gemenskaper (TV, film, datorspel). Föreliggande studie visar att det finns en nära relation mellan datorspelade och deltagande i dokumentpraktiker. Inom ramen för kunskapsproduktion på DSW var spelet både den mest använda informationskällan och spelade en av de viktigaste metoderna för undersökning och utforskande. En liknande situation förelåg i CoH under månaderna innan spelet blev otillgängligt. Studien visar också hur spelgemenskapers dokumentpraktiker existerar i olika organisatoriska sammanhang. Det fanns ingen tilldelning av roller eller ansvarsområden i CoH-gemenskapen. Inte heller observerades några regulativa initiativ trots den omfattande och varierade dokumentation som producerades på webbplatsen. DSW står i stark kontrast: dokumentpraktikerna på siten är mer organiserade och betydligt mer reglerade.

Det är viktigt att de beslut, prioriteringar och val av metoder som är implicita i bevarandeinitiativ riktade mot datorspels sociokulturella aspekter baseras på vad som är känt om spelgemenskaper och de kontexter och praktiker genom vilka de producerar dokumentation i spelrelaterade sociala medier. Föreliggande studie har enligt ovan bidragit med kunskaper som kan komma till nytta i detta sammanhang.

Studien föreslår flera riktningar för framtida forskning. Två sådana linjer av vikt ska kort nämnas här. Det är av intresse att ytterligare belysa relationen mellan datorspelade och användningen och produktionen av spelrelaterad dokumentation i sociala medier genom att beforska hur dylika resurser används under pågående spel, samt hur dessa tjänsters karakteristik och egenskaper påverkar formeringen av de praktiker som försiggår där (se t.ex., van Dijck, 2012; Skeggs och Yuill, 2016). Vidare så är det starkt motiverat att bedriva ytterligare studier av relationen mellan spelmenskor och de praktiker som de utför i spelrelaterade sociala media. Tidigare studier av t.ex. informationsbeteenden (Adams, 2009) och literacitet (Martin och Steinkuehler, 2010; Steinkuehler, 2007) pekar på att förehanden relaterade till datorspel har relevans också bortom datorspelsdomänen. Att bättre förstå skeenden i datorspelsammanhang är alltså ett av många sätt att bidra till kunskapen om vår samtida kultur och samhälle.

Referenser

- Adams, S., 2009. What Games Have to Offer: Information Behavior and Meaning-Making in Virtual Play Spaces. *Library Trends*, 57(4), pp.676–693. <https://doi.org/10.1353/lib.0.0058>.
- Anderson, D., Delve, J. and Pinchbeck, D., 2010. Toward a Workable Emulation-Based Preservation Strategy: Rationale and Technical Metadata. *New Review of Information Networking*, 15(2), pp.110–131. <https://doi.org/10.1080/13614576.2010.530132>.
- Bachell, A. and Barr, M., 2014. Video Game Preservation in the UK: A Survey of Records Management Practices. *International Journal of Digital Curation*, 9(2), pp.139–170. <https://doi.org/10.2218/ijdc.v9i2.294>.
- Barad, K., 2007. *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. London, UK: Duke University Press.
- Barr, M., 2014. Learning Through Collaboration: Video Game Wikis. *International Journal of Social Media and Interactive Learning Environments*, 2(2), pp.119–133. <https://doi.org/10.1504/IJSMILE.2014.063385>.
- Becher, T., 1989. *Academic Tribes and Territories: Intellectual Enquiry and the Cultures of Disciplines*. Milton Keynes, UK: Society for Research into Higher Education & Open University Press.

ARTIKEL/ARTICLE

Tidskrift för ABM | Vol. 3. No. 1, 2018, s. 18-39 | Institutionen för ABM,
Uppsala universitet

- Begy, J., 2015. Board Games and the Construction of Cultural Memory. *Games and Culture*, 12(7–8), pp.718–738.
<https://doi.org/10.1177/1555412015600066>.
- Berg, M., 1996. Practices of Reading and Writing: The Constitutive Role of the Patient Record in Medical Work. *Sociology of Health & Illness*, 18(4), pp.499–524.
<https://doi.org/10.1111/1467-9566.ep10939100>.
- Berg, M. and Bowker, G., 1997. The Multiple Bodies of the Medical Record: Toward a Sociology of an Artifact. *The Sociological Quarterly*, 38(3), pp.513–537. <https://doi.org/10.1111/j.1533-8525.1997.tb00490.x>.
- Blackler, F., 1995. Knowledge, Knowledge Work and Organizations: An Overview and Interpretation. *Organization Studies*, 16(6), pp.1021–1046.
<https://doi.org/10.1177/017084069501600605>.
- Boellstorff, T., 2008. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Bowker, G.C., 2005. *Memory Practices in the Sciences*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Brown, J.S. and Duguid, P., 1996. The Social Life of Documents. *First Monday*, 1(1), no pag.
<http://dx.doi.org/10.5210/fm.v1i1.466>.
- Brügger, N., 2012. Historical Network Analysis of the Web. *Social Science Computer Review*, 31(3), pp.306–321.
<https://doi.org/10.1177/0894439312454267>.
- Buckland, M., 1997. What is a "Document"? *Journal of the American Society for Information Science*, 48(9), pp.804–809.
[https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1097-4571\(199709\)48:9<804::AID-ASI5>3.0.CO;2-V](https://doi.org/10.1002/(SICI)1097-4571(199709)48:9<804::AID-ASI5>3.0.CO;2-V).
- Bullard, J., 2013. Playfully Serious Information for Serious Play: The Integration of Community Values in an Information Resource. In: *Proceedings from the 2013 iConference*. Fort Worth, TX, 12–15 February 2013. Grandville, MI: iSchools. pp.389–397.
- Chapman, A., Foka, A. and Westin, J., 2017. Introduction: What is Historical Game Studies? *Rethinking History*, 21(3), pp.358–371.
<https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>.
- Crawford, G., 2012. *Video Gamers*. Abingdon, UK: Routledge.
- Featherstone, M., 2000. Archiving Cultures. *British Journal of Sociology*, 51(1), pp.161–184. <https://doi.org/10.1111/j.1468-4446.2000.00161.x>.
- Featherstone, M., 2006. Archive. *Theory, Culture & Society*, 23(2–3), pp.591–596. <https://doi.org/10.1177/0263276406023002106>.
- Feldman, M.S. and Orlikowski, W.J., 2011. Theorizing Practice and Practicing Theory. *Organization Science*, 22(5), pp.1240–1253.
<https://doi.org/10.1287/orsc.1100.0612>.

ARTIKEL/ARTICLE

Tidskrift för ABM | Vol. 3. No. 1, 2018, s. 18-39 | Institutionen för ABM, Uppsala universitet

- Frohmann, B., 2004a. *Deflating Information: From Science Studies to Documentation*. Toronto, Canada: University of Toronto Press.
- Frohmann, B., 2004b. Documentation Redux: Prolegomenon to (Another) Philosophy of Information. *Library Trends*, 52(3), pp.387–407.
- Frohmann, B., 2009. Revisiting "What is a Document?". *Journal of Documentation*, 65(2), pp.291–303.
<https://doi.org/10.1108/00220410910937624>.
- Galloway, P., 2005. Preservation of Digital Objects. *Annual Review of Information Science and Technology*, 38(1), pp.549–590.
<https://doi.org/10.1002/aris.1440380112>.
- Gatson, S.N., 2011. The Methods, Ethics, and Politics of Representation in Online Ethnography. In: N.K. Denzin and Y.S. Lincoln, eds. 2011. *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. 4th ed. Thousand Oaks, CA: SAGE. pp.513–527.
- Geertz, C., 1993. *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. 1st Fontana Press ed. London, UK: Fontana Press.
- Geiger, R.S. and Ribes, D., 2011. Trace Ethnography: Following Coordination through Documentary Practices. In: *Proceedings from the 44th Hawaii International Conference on System Sciences*. Kauai, HI, 4–7 February 2011. New York, NY: IEEE. pp.1-10.
<https://doi.org/10.1109/HICSS.2011.455>.
- Gherardi, S., 2012. *How to Conduct a Practice-Based Study: Problems and Methods*. Cheltenham, UK: Edward Elgar.
- Gherardi, S., 2016. Sociomateriality in Posthuman Practice Theory. In: A. Hui, T. Schatzki and E. Shove, eds. 2016. *The Nexus of Practices: Connections, Constellations, and Practitioners*. London, UK: Routledge. pp.38–51.
- Gilliland, A. and McKemmish, S. (2004). Building an Infrastructure for Archival Research. *Archival Science*, 4(3–4), pp.149–197. <https://doi.org/10.1007/s10502-006-6742-6>.
- Golub, A., 2010. Being in the World (of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in a Massively Multiplayer Online Game. *Anthropological Quarterly*, 83(1), pp.17–46.
- Grant, M.J. and Booth, A., 2009. A Typology of Reviews: An Analysis of 14 Review Types and Associated Methodologies. *Health Information and Libraries Journal*, 26(2), pp.91–108.
<https://doi.org/10.1111/j.1471-1842.2009.00848.x>.
- Guttenbrunner, M., Becker, C. and Rauber, A., 2010. Keeping the Game Alive: Evaluating Strategies for the Preservation of Console Video Games. *International Journal of Digital Curation*, 5(1), pp.64–90. <https://doi.org/10.2218/ijdc.v5i1.144>.
- Halbwachs, M., 1992. *On Collective Memory*. Edited, translated, and with introduction by L.A. Coser. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Harper, R.H.R., 1998. *Inside the IMF: An Ethnography of Documents, Technology, and Organisational Action*. San Diego, CA: Academic Press.

ARTIKEL/ARTICLE

Tidskrift för ABM | Vol. 3. No. 1, 2018, s. 18-39 | Institutionen för ABM, Uppsala universitet

- Harrison, R., 2009. Excavating Second Life: Cyber-Archaeologies, Heritage and Virtual Communities. *Journal of Material Culture*, 14(1), pp.75–106.
<https://doi.org/10.1177/1359183508100009>.
- Harviainen, J.T., Gough, R.D. and Sköld, O., 2012. Information Phenomena in Game-Related Social Media. In: G. Widén and K. Holmberg, eds. 2012. *Social Information Research*. Bingley, UK: Emerald. pp.149–171.
- Hine, C., 2000. *Virtual Ethnography*. London, UK: SAGE.
- Hunter, R., 2011. Erasing "Property Lines": A Collaborative Notion of Authorship and Textual Ownership on a Fan Wiki. *Computers and Composition*, 28(1), pp.40–56.
<https://doi.org/10.1016/j.compcom.2010.12.004>.
- Huvila, I., 2011. The Politics of Boundary Objects: Hegemonic Interventions and the Making of a Document. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 62(12), pp.2528–2539. <https://doi.org/10.1002/asi.21639>.
- Jenkins, H., 2006. *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York, NY: New York University Press.
- Jenkins, H., 2008. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. 1st paperback ed. New York, NY: New York University Press.
- Jenkins, H., 2013. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. 20th ed. London, UK: Routledge.
- Kirschenbaum, M.G., 2012. *Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination*. 1st paperback ed. Cambridge, MA: MIT Press.
- Knorr-Cetina, K., 1999. *Epistemic Cultures: How the Sciences Make Knowledge*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Krippendorff, K., 2004. *Content Analysis: An Introduction to its Methodology*. Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Latour, B. and Woolgar, S., 1979. *Laboratory Life: The Social Construction of Scientific Facts*. Beverly Hills, CA: SAGE.
- Lowood, H., 2004. Playing History with Games: Steps Towards Historical Archives of Computer Gaming. Presented at the *Electronic Media Group - Annual Meeting of the American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works*. Portland, OR, 14 June 2004. pp.1-13. [online] Available at: <http://cool.conservation-us.org/coolaic/sg/emg/library/pdf/lowood/Lowood-EMG2004.pdf> [Accessed 5 January 2018].
- Lowood, H., 2009. Memento Mundi: Are Virtual Worlds History? In: *Proceedings from the 6th International Conference on Preservation of Digital Objects*. San Francisco, CA, 5–6 October 2009. pp.121–128. [online] Available at: <https://escholarship.org/uc/item/2gs3p6jx> [Accessed 5 January 2018].
- Lund, N.W., 2010. Document, Text and Medium: Concepts, Theories and Disciplines. *Journal of Documentation*, 66(5), pp.734–749. <https://doi.org/10.1108/00220411011066817>.

- MacDonough, K., Fraimow, R., Erdman, D., Gronsbell, K. and Titkemeyer, E., 2016. On the EVE of Preservation: Conserving a Complex Universe. In: M. Carter, K. Bergstrom and D. Woodford, eds. 2016. *Spaceships are Serious Business: An EVE Online Reader*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press. pp.210–220.
- Markham, A.N., 2013. Fieldwork in Social Media: What Would Malinowski Do? *Qualitative Communication Research*, 2(4), pp.434–446. <https://doi.org/10.1525/qcr.2013.2.4.434>.
- Martin, C. and Steinkuehler, C., 2010. Collective Information Literacy in Massively Multiplayer Online Games. *E-Learning and Digital Media*, 7(4), pp.355–365. <https://doi.org/10.2304/elea.2010.7.4.355>.
- McDonough, J., 2011. Packaging Videogames for Long-Term Preservation: Integrating FRBR and the OAIS Reference Model. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 62(1), pp.171–184. <https://doi.org/10.1002/asi.21412>.
- McDonough, J., 2012. 'Knee-Deep in the Data': Practical Problems in Applying the OAIS Reference Model to the Preservation of Computer Games. In: *Proceedings from the 45th Hawaii International Conference on System Sciences*. Maui, HI, 04–07 January 2012. New York, NY: IEEE. pp.1625–1634. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2012.1>.
- McDonough, J. and Olendorf, R., 2011. Saving Second Life: Issues in Archiving a Complex, Multi-User Virtual World. *International Journal of Digital Curation*, 6(2), pp.89–108. <https://doi.org/10.2218/ijdc.v6i2.192>.
- McDonough, J., Olendorf, R., Kirschenbaum, M., Kraus, K., Reside, D., Donahue, R. Phelps, R., Egert, C., Lowood, H. and Rojo S., 2010. *Preserving Virtual Worlds Final Report*. [online] Available at: <http://hdl.handle.net/2142/17097> [Accessed 5 January 2018].
- Mortensen, P., 1999. The Place of Theory in Archival Practice. *Archivaria*, 47, p.1–26.
- Newman, J., 2008. *Playing with Videogames*. London, UK: Routledge.
- Newman, J., 2011. (Not) Playing Games: Player-Produced Walkthroughs as Archival Documents of Digital Gameplay. *The International Journal of Digital Curation*, 6(2), pp.109–127. <https://doi.org/10.2218/ijdc.v6i2.206>.
- Newman, J., 2012a. *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*. London, UK: Routledge.
- Nicolini, D., 2013. *Practice Theory, Work, and Organization: An Introduction*. Oxford, UK: Oxford University Press.

ARTIKEL/ARTICLE

Tidskrift för ABM | Vol. 3. No. 1, 2018, s. 18-39 | Institutionen för ABM,
Uppsala universitet

- Orlikowski, W.J., 2002. Knowing in Practice: Enacting a Collective Capability in Distributed Organizing. *Organization Science*, 13(3), pp.249–273.
<https://doi.org/10.1287/orsc.13.3.249.2776>.
- Orlikowski, W.J., 2007. Sociomaterial Practices: Exploring Technology at Work. *Organization Studies*, 28(9), pp.1435–1448.
<https://doi.org/10.1177/0170840607081138>.
- Nora, P., 1989. Between Memory and History: Les Lieux de Mémoire. *Representations*, 26, pp.7–24.
<https://doi.org/10.2307/2928520>.
- Pearce, C., 2011. *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. First paperback ed. Cambridge, MA: MIT Press.
- Pötzsch, H. and Šisler, V., 2016. Playing Cultural Memory: Framing History in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38–89: Assassination. *Games and Culture*.
<https://doi.org/10.1177/1555412016638603>.
- Reckwitz, A., 2002b. Toward a Theory of Social Practices: A Development in Culturalist Theorizing. *European Journal of Social Theory*, 5(2), pp.243–263.
<https://doi.org/10.1177/13684310222225432>.
- Rehn, A., 2001. *Electronic Potlatch: A Study of New Technologies and Primitive Economic Behavior*. Stockholm, Sverige: KTH.
- Riles, A. ed., 2006a. *Documents: Artifacts of Modern Knowledge*. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press.
- Rheingold, H., 2000. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. First MIT Press ed. Cambridge, MA: MIT Press.
- Schatzki, T.R., 1996. *Social Practices: A Wittgensteinian Approach to Human Activity and the Social*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Schatzki, T.R., 2001. Introduction: Practice Theory. In: T.R. Schatzki, K. Knorr-Cetina and E. von Savigny, eds. 2001. *The Practice Turn in Contemporary Theory*. London, UK: Routledge. pp.1–14.
- Schuurman, N., 2008. Database Ethnographies Using Social Science Methodologies to Enhance Data Analysis and Interpretation. *Geography Compass*, 2(5), pp.1529–1548.
<http://dx.doi.org/10.1111/j.1749-8198.2008.00150.x>.
- Schwartz, J.M. and Cook, T., 2002. Archives, Records, and Power: The Making of Modern Memory. *Archival Science*, 2(1–2), pp.1–19. <https://doi.org/10.1007/BF02435628>.
- Shipman, F.M. and Marshall, C.C., 2014. Creating and Sharing Records of Multiplayer Online Game Play: Practices and Attitudes. In: *AAAI Conference on Weblogs and Social Media*. Ann Arbor, MI, 1–4 June. Paolo Alto, CA: AAAI. pp.456–465. [online] Available at: <https://www.aaai.org/ocs/index.php/ICWSM/ICWSM14/paper/view/8111> [Accessed 5 January 2018].

- Skeggs, B. and Yuill, S., 2016. The Methodology of a Multi-Model Project Examining how Facebook Infrastructures Social Relations. *Information, Communication & Society*, 10, pp.1356–1372. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2015.1091026>.
- Sköld, O., 2011. On Social Media and Document Theory. In: I. Huvila, K. Holmberg and M. Kronqvist-Berg, eds. 2011. *Proceedings from the 2011 International Conference on Information Science and Social Media*. Åbo, Finland, 24–26 August 2011. Åbo, Finland: Åbo Akademi University. pp.73–82. [online] Available at: <https://issuu.com/informationsvetenskap/docs/issome2011> [Accessed 5 January 2018].
- Sköld, O., Adams, S., Harviainen, J.T. and Huvila, I., 2015. Studying Games from the Viewpoint of Information. In: P. Lankoski and S. Björk, eds. 2015. *Game Research Methods: An Overview*. Pittsburg, PA: ETC Press. pp.57-73.
- Snickars, P., 2010. Archival Transitions: Some Digital Propositions. In: K. Bolton and J. Olsson, eds. 2010. *Media, Popular Culture, and the American Century*. Stockholm: KB. pp.301–329. [online] Available at: <http://pellesnickars.se/2010/11/archival-transitions> [Accessed 5 January 2018].
- Steinkuehler, C., 2007. Massively Multiplayer Online Gaming as a Constellation of Literacy Practices. *E-Learning and Digital Media*, 4(3), pp.297–318. <https://doi.org/10.2304/elea.2007.4.3.297>.
- Steinkuehler, C. and Duncan, S., 2008. Scientific Habits of Mind in Virtual Worlds. *Journal of Science Education and Technology*, 17(6), pp.530–543. <https://doi.org/10.1007/s10956-008-9120-8>.
- Van Dijck, J., 2012. Facebook as a Tool for Producing Sociality and Connectivity. *Television & New Media*, 13(2), pp.160–176. <https://doi.org/10.1177/1527476411415291>.
- Vom Brocke, J., Simons, A., Niehaves, B., Reimer, K., Plattfaut, R. and Cleven, A., 2009. Reconstructing the Giant: On the Importance of Rigour in Documenting the Literature Search Process. In: *ECIS 2009 Proceedings*. Verona, Italy, 8–10 June 2009. Atlanta, GA: AIS. pp.1-14. [online] Available at: <http://aisel.aisnet.org/ecis2009/161> [Accessed 5 January 2018].
- Walsh, J.P. and Ungson, G.R., 1991. Organizational Memory. *The Academy of Management Review*, 16(1), pp.57–91. <https://doi.org/10.5465/AMR.1991.4278992>.
- Warmelink, H., 2014. *Online Gaming and Playful Organization*. New York, NY: Routledge.
- Webber, N., 2016. Public History, Game Communities and Historical Knowledge. In: *Proceedings of the 2016 Playing with History Workshop*. Dundee, UK, 1–6 August 2016. Tampere, Finland: DiGRA and FDG. pp.1-7. [online] Available at:

ARTIKEL/ARTICLE

Tidskrift för ABM | Vol. 3. No. 1, 2018, s. 18-39 | Institutionen för ABM,
Uppsala universitet

<http://www.digra.org/digital-library/publications/public-history-game-communities-and-historical-knowledge> [Accessed 5 January 2018].

- Webster, J. and Watson, R.T., 2002. Analyzing the Past to Prepare for the Future: Writing a Literature Review. *MIS Quarterly*, 26(2), pp.xiii–xxiii.
- Winget, M.A., 2011a. Collecting the Artifacts of Participation: Videogame Players, Fan-Boys, and Individual Models of Collection. In: M.A. Winget and W. Aspray, eds. 2011. *Digital Media: Technological and Social Challenges of the Interactive World*. Lanham, MD: Scarecrow Press. pp.27–72.
- Winget, M.A., 2011b. Videogame Preservation and Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: A Review of the Literature. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 62(10), pp.1869–1883. <https://doi.org/10.1002/asi.21530>.
- Yeo, G., 2011. Rising to the Level of a Record? Some Thoughts on Records and Documents. *Records Management Journal*, 21(1), pp.8–27. <https://doi.org/10.1108/09565691111125071>.

Copyright: CC BY-NC-ND- 3.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>