



<http://www.diva-portal.org>

This is the published version of a paper published in *Idrott, historia & samhälle*.

Citation for the original published paper (version of record):

Marshall, M., Hagström, C. (2018)

"Zone taken!": Kunskap, förändring och kulturell gemenskap i mobilspelet Turf  
*Idrott, historia & samhälle*, : 72-91

Access to the published version may require subscription.

N.B. When citing this work, cite the original published paper.

Permanent link to this version:

<http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:oru:diva-72011>

# ”Zone taken!” Kunskap, förändring och kulturell gemenskap i mobilspelet Turf

Av Matilda Marshall och Charlotte Hagström

*Författarna vill tacka de två anonyma granskare som givit konstruktiva kommentarer på artikeln samt Robert Willim och Mia Krokstäde som läst tidiga versioner av denna text.*

## Abstract

How does a mobile game become a sport related community with its own cultural expressions and norms? This explorative article examines Turf, a mobile game where the players use the GPS function to navigate both a digital map and the physical landscape. By locating digital zones in the landscape, similar to the sport orienteering, the player gains points. Around the game various social activities, relations and norms have evolved. The purpose of this article is to empirically explore the phenomenon and its development and to discuss how cultural connections are created and established. We depart from the assumption that the digital game does not exclude a relation with the physical environment; instead there is an interaction between the digital and physical landscape that create new meanings and relations. Since the introduction in 2010, the game has created its own set of language, patterns of movement, objects and norms. Further, as the game is constantly evolving, so is the players' use of Turf, which is a prerequisite for the survival of cultural phenomena.

Keywords: Turf, gaming, digital gaming, cultural connections, eSports

## Inledning

Det är runt midnatt en lördag i juni. Solen har gått ner men det är inte riktigt mörkt. Jag har lämnat cykelvägen och till fots drar jag min treväxlade damcykel över stenar och rötter i ett skogsparti längs Nydalasjön. Just nu är jag ensam men jag vet det finns drygt femtio personer i närheten som liksom jag under två timmar jagar zoner och poäng. På ramen sitter en cykelväska där en karta på mobiltelefonen lyser. Telefonen är uppkopplad mot spelet Turf och visar en

karta med utmarkerade zoner och röda avatarer som visar var mina motspelare befinner sig. På samlingsplatsen vid sjön hålls grillelden vid liv. När eventet avslutas 01:00 återvänder de tävlande en efter en. Några öppnar ölburkar, andra försöker hålla värmen. Småprat uppstår om statistik och när spelare introducerar sig för varandra är det genom nicknames - "Jaså, det är du!". Arrangörerna stämmer av resultaten och delar ut fysiska medaljer. Det applåderas och fotograferas. Alla deltagare får också snart en digital medalj i appen.

Ovanstående berättelse är en autoetnografisk skildring av deltagandet i Midnight Classic 2015 i Umeå. Det är ett så kallat Turf-event: ett arrangemang av och för personer som ägnar sig åt Turf, ett realtidsspel som spelas med hjälp av en smart telefon. Spelet påminner om orientering med en karta och kontroller, så kallade zoner. Att "turfa" är oftast något utövarna gör på egen hand men emellanåt korsas vägarna och de möts fysiskt. I Turf-appen på telefonen syns emellertid var andra spelare befinner sig. Men här på grillplatsen, liksom på liknande arrangemang på andra platser i landet, är målet att träffa, umgås med och tävla mot andra turfare.

Turf kan studeras ur flera olika perspektiv, som till exempel spelets uppbyggnad, teknikens betydelse och utövarnas upplevelser av landskapet. Vårt syfte i denna explorativa artikel är att, utifrån ett gemensamt intresse för hur kulturell gemenskap skapas och upprätthålls, diskutera hur processen att bli turfare går till liksom hur spelet omformas över tid. Vi utgår från frågor som hur lär man sig turfa, hur bli spelarna en del av turfgemenskapen och hur och varför förändras spelet? Utgångspunkten är våra egna erfarenheter som turfare och de tankar och funderingar våra upplevelser gett upphov till i kombination med våra kunskaper och praktiker som etnologer. I fokus står hur en *kulturell gemenskap* skapas och hur turfarna, liksom de som ägnar sig åt schack och levande rollspel,<sup>1</sup> blir en del av denna. Som ett led i detta diskuterar vi den kunskap som utövandet av Turf bygger på, samt hur det går till att tillägna sig en identitet och ett förhållningssätt som turfare.<sup>2</sup> Artikeln belyser även vad som sker i mötet mellan det digitala och det fysiska landskapet. Inledningsvis redogör vi för spelet och hur det är uppbyggt, för att därefter fokusera på de kunskaper och kompetenser som utövandet innebär samt de kulturella gemenskaper och normer som etablerats. Slutligen diskuterar vi spelets utveckling och förändring utifrån det narrativ som spelet och spelarna situerar sig i, vilket görs genom att jämföra det med orientering.

Metodologiskt bygger texten huvudsakligen på dels autoetnografiska observationer, dels mer eller mindre informella samtal med andra turfare. De senare har skett vid olika tillfällen: vid möten under pågående spel liksom vid

<sup>1</sup> Fine 2013; Lundell 2014.

<sup>2</sup> Detta kan jämföras med de processer som andra etnologer diskuterar i samband med att lära sig bli t.ex. patient (Magnusson 1996), fotbollssupporter (Herd 2016) och fågelskådare (Lundquist 2018).

sociala tillställningar. Ett exempel är då en av oss 2017 deltog i en av de mer eller mindre regebundna träffar som en medspelare tagit initiativ till. Träffarna var öppna för alla spelare i regionen och annonserades via en Facebookgrupp. Under en dryg timme på en pub samlades 7-8 turfare och diskuterade olika aspekter av spelet och spelandet. Samtalet spelades inte in men deltagarna fick information om att vi arbetade med en studie av Turf och gav sitt godkännande till att det som sades fick användas under förutsättning att alla var anonyma. Vi har också läst forumtrådar, wiki-sidor, bloggar och andra sociala medier för att få ett bredare perspektiv på fenomenet Turf och kunna identifiera likheter och skillnader mellan spelare. Metoden kan även liknas vid multi-sited ethnography<sup>3</sup> då vi sedan 2014 till vardags turfar i Lund respektive Umeå, samt har erfarenheter från att turfa vid besök och event på olika platser. Vårt spelande har pågått före, under och efter artikelskrivandet. Det bör påpekas att spelandet i sig aldrig varit ämnat som ett fältarbete. Däremot har det genererat aktuella kulturanalytiska frågeställningar gällande spelande, motion och kulturell gemenskap som vi i rollen som etnologer velat belysa med denna artikel.

Den autoetnografiska metoden är vanlig inom etnologisk och antropologisk forskning. Genom att använda egna erfarenheter, känslor och intressen väcks frågor om hur andra erfar det samma. Metoden är dock också omdiskuterad.<sup>4</sup> Den skapar ett svärgeneraliserat material och vi kan därmed inte ge en heltäckande eller generaliserad förståelse av alla som spelar Turf. För att lyfta diskussionen från vår egen förförståelse tar vi stöd i källmaterialet som beskrivits ovan samt prövar hur kulturanalytiska perspektiv kan tillämpas för att förstå spelet. Vi har under åren i spelet mött och samtalat med några hundra spelare från olika delar av Sverige, något som gett insyn i hur olika spelare använder spelet på olika sätt. Trots individuella spelsätt och förväntningar på spelet, så återkommer erfarenheterna av *hur* spelarna blir "turfare", något som innebär mer än själva nedladdningen av spelappen. I artikeln förekommer inga användarnamn vare sig i text eller bild för att undvika direkt eller indirekt identifiering av spelare.<sup>5</sup>

---

3 Marcus 1995; Falzon 2009.

4 Se t.ex. Davies 2008; Ehn 2011; Ehn & Löfgren 2011.

5 Fjell 2010.



Bild 1. Zonen KalmarVarv, maj 2016. Foto: Matilda Marshall.

## Att spela Turf

Med hjälp av en app i mobiltelefonen strider spelare om herraväldet över platser i landskapet. Dessa platser, som i den fysiska världen kan vara en gräsplätt, en bit av ett torg, några kvadratmeter av en cykelbana eller en skogsdunge, är markerade på en karta på skärmen och utgör olika zoner som ska erövrats. Liksom i geo-caching, en form av skattjakt där fysiska gömda föremål lokaliserar utifrån GPS-koordinater, används GPS-navigering och zonerna är synliga för den som laddat ner appen och registrerat sig som användare.<sup>6</sup> När en spelare loggar in blir hen synlig för samtliga turfare i området i form av en figur, en avatar, på skärmen. Figuren rör sig sedan över kartan i takt med att spelaren förflyttar sig i landskapet (gränssnittet kan ses i bild 2 och 3). Spelaren befinner sig alltså både i det fysiska och i det digitala landskapet samtidigt, likt Pokémon GO och Ingress.<sup>7</sup>

Zonerna är, åtminstone i svenska städer som Lund och Umeå, lokaliserade med några hundra meters mellanrum. Då en spelare uppehåller sig i en zon i dryga halvminuten övergår den i dennes ägo och genererar sedan poäng för varje timme tills någon annan spelare övertar den. Zoner som ägs av andra markeras som röda på skärmen medan de som innehas av spelaren själv är gröna. Ju fler zoner, desto mer poäng vilka i sin tur möjliggör en högre rank, tidsfördelar och digitala medaljer. De flesta spelarna finns i Sverige, som är ett av de mest zontäta länderna. Det finns dock zoner världen över och antalet spelare ökar. Klockan 12:00 svensk tid första söndagen varje månad påbörjas

6 Jfr Robinson & Hardcastle 2016.

7 Sicart 2017; Buccitelli 2017; Montola, Stenros & Waern 2009.

en ny Turf-omgång och alla zoner färgas neutralt gula. Vid detta klockslag fylls skärmen av figurer och ommålningen av landskapet påbörjas. Nu inleds en strid om att överta zoner från andra spelare och höja poängen. Den som har mest poäng när omgången avslutas vinner. Varje månadsomgång tävlas det om vinst över regioner, länder och hela världen. Fältslaget kan följas på "Turf-TV", det vill säga kartan i appen eller på spelets hemsida [www.turfgame.com](http://www.turfgame.com).

Spelet skapades av Andreas Pantesjö och Simon Sikström och introducerades 2010 i betaversion. I oktober 2018 fanns över 224 000 registrerade användarnamn i spelet. Mellan januari och september 2018 uppgick antalet spelare som tagit minst en zon under månaden till mellan 4 300 och 10 000. Antalet varierar beroende på årstid men också på att alla spelare är inte aktiva varje månad. Idag deltar frivilliga i utvecklandet av spelet såväl tekniskt som socialt, bland annat som "zonmakare" med uppdrag att skapa nya zoner och som arrangörer av evenemang.<sup>8</sup> Ett exempel på det senare är den årliga Bonanzan, som är "en kort och snabb version av en Turfomgång som spelas i en utvald stad under några timmar".<sup>9</sup> De vanliga zonerna ersätts då med tillfälliga och har en annan poängsättning. Ibland omtalas Bonanza som VM i Turf. Anspelandet på sportens värld ska vi snart återkomma till.

Som spel bryter Turf mot föreställningen att datorspelande är en stillasittande inomhusaktivitet.<sup>10</sup> Dess slogan är "outdoor addiction" och jakten på zoner och poäng kan hos vissa spelare vara närmast beroendeframkallande. Turf kan knytas till en trend att "spelifiera" vardags- och arbetsliv genom uppmuntra vissa aktiviteter eller prestationer, i detta fall motion.<sup>11</sup> En turfare som intervjuas i *Sydsvenskan* säger: "Man kan gå, cykla, springa, ha med barnvagn eller använda rullator. Alla sätter sina egna mål. Det enda alla har gemensamt är att man måste ut rent fysiskt".<sup>12</sup> Turf kan också ses som en logisk del av dagens mediebruk där såväl användandet av diverse appar som deltagandet i sociala medier innebär att användaren delar med sig av var hen varit och vad hen gör, både för andra och som en personlig digital minnesarkivering av platser.<sup>13</sup>

8 <https://turfgame.com/info> (hämtad 2018-10-11); [http://wiki.turfgame.com/sv/wiki/Turfs\\_historia](http://wiki.turfgame.com/sv/wiki/Turfs_historia) (hämtad 2018-06-04); <https://warded.se/turf/round.php> (hämtad 2018-10-11).

9 <http://wiki.turfgame.com/sv/wiki/Bonanza> (hämtad 2018-06-04).

10 Enevold & Hagström 2014, s. 55; de Souza e Silva 2017.

11 Se Ölmedal 2015; Deterding m.fl. 2011; McGonigal 2011.

12 Mikkelsen 2016.

13 Frith & Kalin 2016.

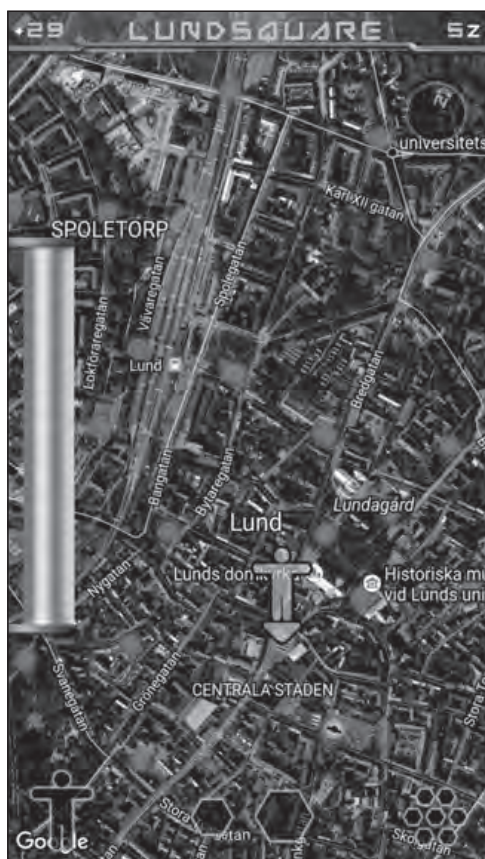


Bild 2. Screenshot från Turf 2017. Använd med tillstånd av Andrimon AB.



Bild 3. Screenshot från Turf 2018. Använd med tillstånd av Andrimon AB.

## Det digitala och fysiska landskapet

För en nybliven turfare ter sig landskapet på ett nytt sätt.<sup>14</sup> Spelaren måste kunna navigera i den digitala och den fysiska världen samtidigt. Det fysiska landskapet utgör gränserna och möjligheterna för den digitala kartan, medan spelets gränssnitt påverkar rörelser i det fysiska och offentliga rummet.<sup>15</sup> Cykelrutten till jobbet justeras för att inkludera så många zoner som möjligt. Istället för en transport från A till B uppstår en intervall-körning där tempot höjs för att sedan bromsas in i en för omvärlden osynlig zon på en cykelväg eller gräsplätt. Efter en tids turfande i samma område har zonen lokaliserat blivit inorporerad geografisk kunskap och spelaren behöver inte längre titta på telefonen för att veta var gränserna går. I takt med att nya områden utforskas och nya spelzoner tillkommer, expanderar den mentala kartan med områden och genvägar. Teknologin och den spelande kroppen integreras och blir en del av rörelser och rutiner. Som digital karta med utmärkta platser möjliggör

<sup>14</sup> Delar av detta avsnitt är en vidareutveckling av blogginlägget *Turf och upplevelser av ett landskap* (av Matilda Marshall), <https://etnologiumea.wordpress.com/2014/08/18/utkast-turf-och-perception-av-ett-landskap/> (hämtad 2018-03-23).

<sup>15</sup> Jfr Verhoeff 2013.

tekniken för spelaren att röra sig i landskapet och vardagen på nya sätt och således skapa nya minnesladdade platser.<sup>16</sup>

Många zoner är förlagda till platser som har någon form av historisk betydelse. Skyltar och minnesplaketter ger spelarna möjlighet att inhämta nya kunskaper om såväl sitt närområde som olika platser i världen. Det finns till exempel en särskild kategori som utgörs av zoner förlagda till platser som av UNESCO utnämns till kulturarv, och många minnesmärken och historiska byggnader har tilldelats zoner. De geografiska spelen har därmed potential att användas för att skapa intresse för eller nya relationer med det förgångna eller med lokalsamhället.<sup>17</sup>

Varje turfzon har ett unikt namn. Turfare kan således referera till *Turföling* och *Birkamuren* för att navigera, kommunicera och väcka minnen. Vid besök på nya platser är det inte nödvändigtvis etablerade sevärdheter och turistmål som är utgångspunkten för hur en turfaren rör sig. En promenad i en ny stad kan styras av var diverse zoner är placerade. Våra familjemedlemmar, vänner och kollegor har fått erfara såväl avstickare i Reykjavik som blåsiga promenader på piren i Brighton. Jakten på nya zoner gör turfaren till både upptäcktsresande och erövrare på en och samma gång. De digitala medaljerna vittnar om spelarens landskapsbedrifter: mängden zoner som ägts samtidigt, antalet regioner som besökts, antalet unika zoner som intagits och hur snabbt övertagandet har skett.

Att under dryga halvminuten stå helt stilla på allmän plats i väntan på röstmeddelandet "zone taken" kan för en utomstående se suspekt ut då det bryter mot andras rörelsemönster på platsen. Detta kan för spelaren generera strategier för att smälta in i miljön mer naturligt, såsom att se upptagen ut med mobiltelefonen eller förklara för förbigående vad som pågår. I samband med att städerna under sommaren 2016 fylldes av barn och vuxna som spelade Pokémon GO kommenterade många turfaren hur detta bidrog till att man inte längre framstod som avvikande. Som en spelare som en av oss träffade på en turfträff uttryckte det: nu är man inte längre ensam om att stå och se mystisk ut med en telefon på en gräsplätt.

Smartphones är idag allmänt förekommande och teknologin har, som Richard Coyne diskuterar, införlivats i hur vi rör oss och navigerar. GPS-tjänster, digitala kartor och liknande har förändrat vårt sätt att hitta och interagera med nya platser. Satellitbaserade kartor som identifierar våra koordinater och rörelser – såsom i Turf – kan således förändra hur vi beter och rör oss, hur vi förstår navigering och inte minst hur vi ser på vår omgivning.<sup>18</sup> Ett återkommande påstående, i media liksom i andra sammanhang, är att människor distanserar sig från omgivningen och varandra genom att fokusera, och

16 Jfr Frith & Kalin 2016; Hjorth & Richardson 2017.

17 Buccitelli 2017.

18 Coyne 2010.



närmast absorberas, av olika skärmar: är det inte datorer och surfplattor är det mobiltelefoner.<sup>19</sup> Vidare finns det viss oro för att ny teknik berövar oss navigeringskunskaper.<sup>20</sup> Användandet av dagens stora utbud av GPS-baserade appar och spel, som likt Turf innebär att användaren bär med sig och förhåller sig till det som sker på skärmen samtidigt som hen befinner sig i en fysisk miljö, är inte helt oproblematiskt. Men samtidigt som ovanstående utveckling förvisso kan leda till distansering och minskad kontakt i den fysiska världen kan den också göra det motsatta. Exempelvis använder vissa lärare Turf i idrottsundervisningen<sup>21</sup> som en version av orientering. För en turfare synliggör appen personer i landskapet som denne annars kanske inte hade uppmärksammat eller som hade passerat spelaren utan att lämna avtryck. När spelares vägar korsas kan samtal uppstå mellan människor som i ett annat sammanhang inte hade mötts eller språkats. Även när appen är avstängd kan spelet påverka: om någon uppehåller sig inom det som en turfare vet utgör en zon triggas spelsinnet – är det måhända en konkurrent? Den digitala plattformen innebär alltså inte att interaktionen med omgivningen och landskapet försvinner, tvärtom kan det innebära att nya relationer uppstår när spelandet förflyttas från datorn ut i den fysiska terrängen med mobilen som medlare.

## Gemenskap och kunskap

Runtomkring mig breder Ölands alvar ut sig. Någonstans här ute finns det en zon men jag har svårt att orientera mig. I flera kilometer har jag gått österut men det finns ingen väg, inga riktmärken. Det är tomt och tyst och lite otäckt. För en stund sedan dök några förvildade och mycket närgångna hästar upp som skrämde mig rejält. Jag börjar fundera på om jag kanske borde ge upp och gå tillbaka. Då kommer plötsligt ett meddelande i chatten: hej, på väg att ta zonen?! En annan turfare har sett mig på kartan. Jag får tips och råd om hur jag ska gå, uppmuntrande tillrop och skämtsamma kommentarer om hur man hanterar vilda djur. Nu känns landskapet inte längre lika svårt att läsa och vandringen inte lika ensam. (Anteckningar juli 2015.)

Turf kan alltså spelas individuellt men förutsätter ett kollektiv. Utan andra medverkande skulle turfandet för de flesta deltagare te sig ganska meningslöst. Då spelet går ut på att erövra zoner är en förutsättning förstås att det finns någon att erövra dem från. Men detta är bara en av flera aspekter. Att dela upplevelser och erfarenheter med andra turfare är för många en väsentlig del av spelet. Kommunikationen med andra, vare sig den sker via chatten, på Facebooksidor och olika fora eller på gemensamma grillkvällar och event, är såväl en del av turfandet som en förutsättning för och ett resultat av det.

19 Humphrey 2017.

20 McKinlay 2016.

21 Se t.ex. <http://lrbloggar.se/gomejzon/turf-lektion/> (hämtad 2018-06-04); Carlsson 2018.

Gemenskapen som uppstår kring Turf kan liknas vid vad sociologen Gary Alan Fine benämner sticky culture, den delade förståelse som binder deltagarna till gemenskapen.<sup>22</sup>

I berättandet, skriver etnologen Alf Arvidsson, förmedlas bilder av roller och relationer, händelser och processer, situationer och miljöer. Men, poängterar han, ”för att berättelsen ska bli meningsfull för berättare och lyssnare krävs också att det i centrum för berättandet finns någon form av gemensamma värden, normer, idéer och begrepp som manifesteras, ifrågasätts eller problematiseras på något sätt”.<sup>23</sup> En utgångspunkt för turfarnas berättelser om roliga episoder och obehagliga upplevelser, svårtillgängliga zoner och vackra platser, oväntade händelser och spännande möten är således att såväl berättare som lyssnare delar uppfattningen att jakten på zoner, poäng och digitala medaljer har ett värde. Berättelserna bidrar till att skapa och befästa en kulturell gemenskap där deltagarna kan relatera till erfarenheter och upplevelser. I Turf, liksom i Fines schack-studie, framträder hjältar, taktikdrag och händelser som viktiga för gruppen.<sup>24</sup> Detta sker både på lokal nivå, som på exempelvis ölkvällar, och inom den större gemenskapen som Turf-communityn utgör. Tråden ”Du vet att du turfar när” på forumet och fanzinet Turf24.se, som under några år gjorde nyheter av vardagliga och festliga turfffenomen, är exempel på hur den gemensamma identiteten och berättelsen skapas. Därmed är turfarna aktiva medskapare av Turfs historieskrivning. De både gör och är historien.



*Bild 4. En spelare är utklädd till "Turf-gubben" på Bonanzan i Kalmar, maj 2016. Foto: Matilda Marshall.*

22 Fine 2013.

23 Arvidsson 1999, s. 25.

24 Fine 2013.

Att turfa innebär att tillägna sig en kompetens som inte bara handlar om att veta var de olika zonerna finns och hur poängsystemet fungerar. Det handlar också om att lära sig vilka vägar som är snabbast och enklast för att förflytta sig mellan zonerna, att tillägna sig tekniker för att ta de zoner som av något skäl är svårtillgängliga, att skaffa sig kännedom om vid vilka tidpunkter det är störst risk att konkurreras ut av andra turfare, och så vidare. Kunskapen ökar efter hand och turfaren lär sig att utnyttja kryphål och genvägar liksom att hantera begränsningar och problem. Andra spelare kan vara till hjälp med råd och tips om allt från vilka telefonhållare för cykeln som är bäst till information om vägarbeten som tillfälligt gör en zon omöjlig att ta. Samtidigt är de andra motspelare och för att kunna turfa effektivt gäller det att skaffa sig kunskap om dem och deras rörelsemönster: vem turfar var och när. Att cykla till jobbet fem minuter tidigare, eller att ta en annan väg, kan visa sig avsevärt öka möjligheterna att ta zoner. Det handlar också om att tillägna sig ett visst slags språk. Att förstå vad uttryck som "första fredagen efter omgångsstart" betyder förutsätter vetskap om när en ny omgång startar. Begrepp som taketid, att blocka, pph (points per hour) eller "ta en storarm" är främmande för nybörjaren men genom kontakt med andra spelare utökas den egna vokabulären. Att anamma språket är en del av att bli turfare och medlem i den kulturella gemenskapen.

Turfande kan liknas vid en praktik. Spelandet skulle – om vi följer sociologen Alan Wardes kriterier för praktiker – kunna beskrivas genom en instruktionsmanual, på det sätt vi gjort ovan. Vidare är det en aktivitet som ett antal människor med kunskap om Turf lägger tid på att utföra. En tredje aspekt är att det bland utövarna kan finnas olika tolkningar om "rätt" och "bra" utförande, något vi strax kommer att återkomma till. Slutligen menar Warde att det kan finnas en viss slags materiell utrustning som förknippas med praktiken. För Turfs del gäller detta ytterst en mobil i kombination med spel-appen. Men om en spelare utökar sitt engagemang i praktiken kan det leda till att hen vill göra en materiell investering, och konsumerar saker som anses fördjupa och förbättra praktiken.<sup>25</sup> För en turfare kan detta innebära en bättre cykel, särskilda kläder, mobilhållare till styret, powerpack för att ladda mobilbatteriet eller följandet av statistiksidor på internet för att utmana sig själv eller finslipa resultat. Samtidigt har kollektivet som turfarna utgör anammat element från idrottsvärlden och därmed bidragit till en sportifiering<sup>26</sup> av spelet genom att till exempel anordna tävlingar, dela ut fysiska medaljer och tillhandahålla funktionskläder med Turf-tryck. Flera föreningar har under åren bildats, och 2016 blev Föreningen Turf Skåne medlem i Riksidrottsförbundet.<sup>27</sup> Genom att anspela på och reproducera element från sportvärlden blir fenomenet igenkännbart och kan införlivas i befintliga strukturer i samhället.

25 Warde 2005; 2014.

26 Carlsson & Svensson 2015.

27 <http://www.turfskane.se/Nyheter/turfskaneblir medlemirf/> (hämtad 2018-06-04).



Bild 5. Inför prisutdelning på Bonanzan, maj 2018, Arosvallen i Västerås. Likt sportevenemang används spelets och föreningens logo, sponsorer, prispall, pokaler och medaljer. Foto: Matilda Marshall.

Att turfa handlar om att lära sig förhållningssätt till såväl landskapet som till andra deltagare. Erfarna turfare vet när sannolikheten är som störst för att vissa zoner ska vara blockerade av andra spelare. Denna kunskap har betydelse både för turfandet i sig och i umgänget med andra turfare. Det är samtidigt en kunskap som har en mycket begränsad användning i andra sammanhang: att veta var olika zoner är placerade, eller att det över huvud taget finns några zoner, är inte särskilt intressant för andra än turfarna själva. Denna kunskap utgör alltså ett symboliskt kapital vars förutsättning är att det finns ett fält där dess värde erkänns.<sup>28</sup> Utan någon att dela kunskapen med blir den meningslös. För den som slutar att turfa innebär det, liksom för schackspelarna i Fines studie, att all investering i aktiviteten och deltagandet i gemenskapen går förlorad.<sup>29</sup>

## Vett och etikett

I Turf-appen finns en instruktionsguide men ingen regelbok. Misstänkt fusk och olämpligt beteende kan resultera i avstängning. Ett typiskt exempel på fusk är när en spelare använder någon form av hjälpmedel för att kunna ta en zon utan att fysiskt vara på plats. Detta slags fusk uppdagas ofta när spelarikoner förflyttar sig onaturligt snabbt på kartan men ingen spelare syns i det fysiska landskapet. Spelarna identifierar, förhandlar och omförhandlar ständigt

<sup>28</sup> Bourdieu 2010.

<sup>29</sup> Fine 2013, s. 411.

de sociala spelreglerna i mötet med andra, såväl fysiskt som digitalt.<sup>30</sup> Gränsen för vad som är tillåtet och vad som klassas som fusk är ständigt under förhandling, vilket framkommer i chatten, forumet, olika Facebookgrupper och under sociala turfrträffar. De flesta går, springer eller cyklar, men är det okej att köra bil eller vespa och ta zoner? Kan fler än en dela på samma konto och kan de i så fall vara ute och turfa samtidigt med varsin telefon? Är det fusk om mobiltelefonens GPS oavsiktligt placerar spelarikonen i en annan zon än den som den fysiska personen befinner sig?<sup>31</sup> Är det acceptabelt med tekniska hjälpmedel såsom radiostyrd bil eller drönare?

Turfarna har under åren utvecklat en särskild form av vett och etikett. Dessa kan inkludera att cyklister ska lämna företräde till gå-turfare, att man ska hälsa på medspelare, använda engelska i den globala chatten<sup>32</sup> och helst inte "spökturfa", vilket innebär att slå av GPS:en mellan zontagningarna och således vara osynlig för andra spelare. Som nybörjare spökturfade vi båda men insåg efter en tids spelande hur detta skapade frustration och försvårade för andra spelare i deras ruttplanering. Normerna blir inte framträdande förrän en viss nivå av investering i spelkulturen gjorts. Förvisso är ingen förbunden till den utsagda etiketten, och varje spelare har frihet att spela på sitt vis, men ju större engagemang med andra turfare, desto mer skapas en kollektiv verbalisering och formalisering av hur spelet bör spelas.

Ett exempel på hur normerna ständigt är under förhandling är frågan om "armhåleturf" som diskuteras bland annat i en tråd på forumsidan. Denna strategi innebär att spelaren stoppar telefonen i armhålan för att på så vis frysa GPS-positionen då den passerar en zon med exempelvis tunnelbanetåget. Detta kan uppfattas som fusk eftersom spelaren digitalt befinner sig i zonen, och därmed kan ta den, men fysiskt har lämnat den. Liksom andra frågor som rör gränser och normer delar den spelarna i två läger: de som ser det som fusk och de som ser det som en utmaning. Eftersom det kräver precisionsförmåga för att lyckas ta zonen infinner sig en tillfredsställelse hos den som lyckats med bedriften. Detta visar också hur företeelser som till en början kanske ansågs tvivelaktiga kan integreras och bli en del av spelet. Det är inte något som är utmärkande för Turf utan gäller, som flera forskare visat, för de flesta online-spel.<sup>33</sup> Därtill påvisar det en hög grad av kreativitet hos spelarna som finner olika sätt att ta zoner.

30 Jfr Salen & Zimmerman 2004.

31 På Turfs wiki-sida finns några förtydliganden gällande just fusk. "Alla lagliga färdmedel är tillåtna" men det är inte tillåtet att medvetet ta en zon utan att fysiskt befinna sig på platsen eller att ta zoner genom att använda samma konto från olika enheter samtidigt. [http://wiki.turfgame.com/sv/wiki/Spelets\\_regler](http://wiki.turfgame.com/sv/wiki/Spelets_regler) (hämtad 2018-06-04).

32 I appen finns tre "chattrum": ett för regionen spelaren befinner sig i, ett för landet och ett globalt. I det senare kan alla spelare kommunicera med varandra oavsett var de befinner sig.

33 Jfr t.ex. Mortensen 2008; Vázquez & Gonsalvo 2015; Chen & Ong 2018; Salen & Zimmerman 2004.

Hur många turfare som är män respektive kvinnor har vi inte kunskap om och användarnamnen ger långt ifrån alltid någon ledtråd. Som kvinnliga turfare har vi dock flera gånger vid möten med motspelare fått förvånade kommentarer eftersom de har dragit slutsatsen att vi skulle vara män. Det skulle kunna vara så att flertalet turfare är män och antagandet därmed bygger på erfarenhet. Det skulle också kunna vara så att det fortfarande, trots att flera studier slagits fast att så inte är fallet, finns en spridd uppfattning om att de som spelar digitala spel huvudsakligen är män.<sup>34</sup> Sett till spelets uppbyggnad saknar faktorer som kön och ålder betydelse för Turf. Det innebär emellertid inte att det är oviktigt för spelarna själva. Upplevelsen av olika platser, inte minst vid olika tider på dygnet, är ofta olika för män, kvinnor och transpersoner, barn och vuxna.<sup>35</sup> Flera män har till exempel uttryckt att de inte känner sig helt bekväma då de ska ta zoner belägna nära lekplatser och skolor. De befärrar att en vuxen man, tillsynes utan uppenbar anledning, ståendes med en telefon i närheten av lekande barn kan sända felaktiga signaler om hans intentioner.

Eftersom spelarna, så länge GPS:en är påslagen, potentiellt är bevakade av andra spelare genom appen och spelets hemsida kan spelet i sig ses som en form av övervakningsinstrument, ett panopticon.<sup>36</sup> Att fuska blir svårare under denna sociala och tekniska kontroll. Det kan också vara en källa till obehag att misstänka och oroa sig för att bli övervakad och kanske förföljd av någon okänd.<sup>37</sup> Vetskapen om att vem som helst kan installera appen och registrera sig som användare, och därmed följa hur andra spelare rör sig utan att dessa är medvetna om det, kan skapa oro. Eftersom spelplanen för Turf är det offentliga landskapet kan spelarna aldrig helt skärma sig från omgivningen, vare sig det gäller väder, terräng, trafik eller andra människor.

## Från orientering till Turf

Orientering är en idrottsgren, en form av fältsport och ett friluftsnöje, där det gäller att med ledning av kartan taga sig fram mot ett bestämt mål i okänd terräng.<sup>38</sup>

Även om Turf kom något tidigare än liknande geo-spel, som Ingress och Pokémon GO, så finns det äldre förlagor såsom orientering och geo-caching. Att samla på platser genom stämpelstationer och orienteringskontroller var

34 Se t.ex. Enevold & Hagström 2009. I *Svenskarna och internet* rapporteras att det visserligen är betydligt fler män än kvinnor upp till 35 som spelar onlinespel (ej spel om pengar), men sett till alla internetanvändare är det en ungefär lika stor andel. I alla åldrar över 35 dominerar kvinnor och i gruppen 35-65 spelar var femte kvinna dagligen. Bland män i samma ålder är det bara var tionde (Findahl & Davidsson 2015, s. 70).

35 Listerborn 2002.

36 Bentham 1838-1843.

37 Jfr de Souza e Silva 2017, s. 22f.

38 Hardfors 1941, s. 7.

något som gjordes också innan de GPS-baserade spelen fanns. Turfare refererar ibland skämtsamt till de icke-digitala aktiviteterna som "analogt Turf" och "retro-Turf". Möjligen upplevs Turf som något annat än dess förlagor baserade på fysiska kartor och självständigt navigerande med kompass, men det finns flera likheter.

Avsnittets inledande citat vittnar om likheter mellan porträtteringen av spelet och sporten. Sporten orientering sägs stamma från övningar inom de nordiska ländernas militär under 1800-talet och utvecklades till en tävlingssport i början av 1900-talet.<sup>39</sup> Särskilt i Sverige har sporten haft ett tidigt och stort fäste. I en upplaga av *ABC i orientering* tryckt 1941 beskrivs motionsformens danande effekt på utövaren och nytta för "landets värnkraft". Naturkärlek kombineras med formandet av en frisk och hälsosam medborgare, två tidstypiska samhällsideal.<sup>40</sup> Liksom Turf handlar om att förflytta sig mellan olika platser i landskapet länkas orientering på liknande vis till "våra äldsta förfäder" och deras vilja att upptäcka nya platser och "övervinna terrängens hinder".<sup>41</sup>

Men medan orientering ursprungligen hade fokus på navigering till fots i skogsterräng, är Turfs terräng mer urban och inkluderar de flesta fortskaffningsmedel. Å andra sidan har orientering kontinuerligt utvecklats med nya former såsom mountainbike och skidorientering, vilket ställt nya krav på kartornas utformning.<sup>42</sup> Turfs poänggivande zoner påminner om poängorientering som i ovanstående skrift beskrevs som en tävling pågående under 2-3 timmar där kontrollerna ger olika antal poäng beroende på svårighetsgrad.<sup>43</sup> Möjligen är en del av Turfs framgång hos dess spelare just att spelet kan kopplas till stark idrottssportskultur. Antropologen Greg Urban menar att för att ett nytt kulturuttryck ska få fäste behöver det vara igenkännbart, det vill säga bygga på något som människor är bekanta med. Genom denna igenkänning kan det nya utvärderas mot det gamla för att bedöma ifall den nya kulturformen är bättre.<sup>44</sup> Även orienteringssporten har fortsatt att utvecklas. Idag finns orienteringsaktiviteter baserade på specifika appar, vilket visar på att även mer etablerade sporter förhåller sig till den digitala utvecklingen och spelrelaterade funktioner.<sup>45</sup> Med e-sportens utveckling och nya digitala motionsformer kommer såväl befintliga idrottsformer som helt nya att utvecklas och etableras. Kanske kommer Turf att bli en erkänd och vedertagen sport med tiden, kanske inte. Det återstår att se.

39 <http://orientering.org/about-the-iof/history/> (hämtad 2018-06-09).

40 Frykman 1992.

41 Hardfors 1941, s. 8-9.

42 Zentai 2009.

43 Hardfors 1941, s. 162-3.

44 Urban 2001.

45 Se t.ex. *Hitta ut*: <https://www.orientering.se/provapaaktiviteter/hittaut/> (hämtad 2018-06-04).

## Turf då och nu

På den efterföljande banketten till Bonanzan i Västerås i maj 2018 har cirka 150 spelare samlats för att äta middag och umgås. Som en av programpunkterna håller en av skaparna, Andreas Pantesjö, en presentation om förändringarna i spelet sedan starten.<sup>46</sup> En av de större förändringarna som Pantesjö lyfter fram är organisationen bakom Turf. Inledningsvis visar han upp en bild från det allra första eventet, Bonanzan 2011 i Stockholm, anordnat av de två grundarna och med 16 deltagare. Sju år senare har drygt 440 turfare från hela Sverige samlats för att delta i årets upplaga av Bonanzan i två heat: till fots och till cykel. I år är evenemanget arrangerat av föreningen Turf Västmanland och arrangörerna är avsevärt fler än 2011.

Även den grafiska utformningen har genomgått flera faser. Den första versionen som utvecklades 2009 var inspirerad av datorspel som Starcraft och Fallout, berättar Pantesjö för bankett-deltagarna och visar upp exempel på hur gränssnittet förändrats därefter. För versionen som släpptes våren 2018 har skaparna anlitat en professionell designer för att uppdatera utformningen (se även bild 2 och 3). Avsikten med denna uppgradering har främst varit att nå nya potentiella spelare. Men även om det grafiska utseendet ändrats, däribland spelarfigurerna, är funktionerna fortfarande igenkännbara och spelets idé – att ta zoner från varandra – är densamma. Spelets infrastruktur har dock vuxit under åren med ett ”crew” bestående av spelare som blivit exempelvis zonmakare och utvecklare, samt med flertalet fristående föreningar. Efter presentationen av spelets utvecklingshistoria får publiken ställa frågor. Frågestunden utmynnade emellertid i flertalet förslag på förändringar och utveckling som blottlägger olika uppfattningar om spelet. Det handlar om skillnader mellan olika spelare, men också om spelarnas förhoppningar och användning av spelet i relation till skaparnas spelidé.

Idén till ett positionsbaserat mobilspel kom redan för flera år sedan, långt innan ”smartphone” var något som alla ville ha. Vi gjorde då lekfulla teorier om hur ett sådant spel skulle kunna tillverkas med hjälp av wap, gsm, triangulering osv. Men ganska snart insåg vi att det fanns allt för stora hinder för att det skulle kunna lyckas. Men så kom smartphone-revolutionen med gps, 3g, osv. Och helt plötsligt insåg vi att alla bitar hade fallit på plats för att det skulle vara möjligt att starta projektet. Hösten 2010 släpptes den första versionen av Turf, först till en begränsad skara och senare för allmän nedladdning. Initialt fanns enbart täckning för spelet inom Sverige, och det tog ytterligare något halvår innan spelet släpptes på försök i andra länder.<sup>47</sup>

46 Avsnittet baseras på minnesanteckningar av en av författarna. Presentationen filmades även av arrangörerna och återfinns på YouTube: <https://youtu.be/mPLG6kIVLxo> (hämtad 2018-06-04).

47 [https://wiki.turfgame.com/sv/wiki/Turfs\\_historia](https://wiki.turfgame.com/sv/wiki/Turfs_historia) (hämtad 2018-06-04).



Citatet ovan kommer från wiki-sidan om Turfs historia, enligt uppgift författad av en av skaparna några år efter lanseringen. Spelet har en egen historik med olika utvecklingsfaser, uppdaterings-versioner, teknisk utveckling, event och spelar-berättelser. Ett exempel på en ny fas i Turfs historia är när det under 2017 lanserades en funktion som möjliggjorde för flera turfare att ta en zon samtidigt genom "assist". Funktionen, som lanserades med en ny uppsättning medaljer, upplevs av många turfare ha gjort spelet betydligt mer socialt. Tävlan om att hinna först till zonen har kompletterats med möjligheten att invänta den tidigare konkurrenten eller till och med planera in gemensamma Turf-rundor. Vid varje omgångstart har den förra omgången med sina segrare och prestationer blivit historia. De digitala medaljerna vittnar om spelares tidigare bedrifter och spelhistorik.

Den ständiga utvecklingen av Turf, såväl grafiskt som spelmässigt med nya funktioner och utmaningar, ranker och digitala medaljer är nödvändig. En anledning är att spelet måste anpassas till ett ökat antal spelare men också för att attrahera nya spelare. När det finns flera olika slags geo-spel att välja mellan måste Turf kunna erbjuda något unikt och annorlunda. Samtidigt måste hänsyn tas till befintliga spelares behov och önskemål för att dessa ska uppleva det som lockande att fortsätta spela. För somliga turfare har spelet blivit en livsstil med nya rutiner och bekantskaper medan andra har slutat eller minskat sitt spelande till förmån för andra snarlika spel.

## Slutord

I denna artikel har vårt syfte varit att utifrån GPS-spelet Turf dels empiriskt beskriva ett fenomen och dess föränderlighet, dels diskutera hur en kulturell gemenskap skapas och etableras. Denna gemenskap kan se olika ut för olika spelare. Turf går ut på att tävla om territorium och poäng och det finns ett oändligt antal sätt att spela på. Långt ifrån alla strävar efter att bli omgångsvinnare, något som kan kräva flera timmars cyklande varje dag i en månads tid. Alla har sina personliga delmål; några satsar på seriespelet, andra tävlar med familj eller kollegor, några vill ta varje zon i hela regionen och andra fokuserar på unika zoner, det vill säga ta sådana som de själva inte tidigare tagit.

Viss kunskap om Turf-kulturen går att läsa sig till på olika sociala fora, på hemsidor och i artiklar. Den kan dock aldrig ge en fullständig bild. För att förstå och bli en del av en kulturell gemenskap, vare sig det gäller Turf eller något annat, krävs ett deltagande och en närvaro. Turfare, liksom schackspelare, fotbollssupporter eller fågelskådare,<sup>48</sup> är något man lär sig att bli genom att tillägna sig en kompetens och rutin. Det är genom att utföra vissa handlingar, röra sig i miljön och konfronteras med andra som man blir en del av den. Liksom i andra kulturella gemenskaper är det också först när någon bryter

48 Fine 2013; Herd 2016; Lundquist 2018.

mot normerna som de blir synliga, som i exemplet med armhåleturfandet. Vi tror att vi är överens men plötsligt visar det sig vi har helt olika uppfattningar och tolkningar om vad som är rätt och fel, möjligt och omöjligt. Vare sig spel eller kulturell gemenskap är Turf stabilt och oföränderligt. Det utvecklas såväl tekniskt som kulturellt och socialt vilket påverkar både enskilda turfare och spelarna som ett kollektiv. Varken spelet Turf eller Turf-gemenskapen ser likadana ut 2018 som då vi tog våra första zoner för flera år sedan. Såväl spelet som spelarna har förändrats. Sedan arbetet med denna artikeln påbörjades har exempelvis nya spelfunktioner och utseende förändrats, något som påverkat hur spelarna använder spelet och förhåller sig till varandra. Med all sannolikhet kommer spelet också att fortsätta förändras, eftersom detta är förutsättningen för att kulturella uttryck och företeelser ska fortleva.

Artikeln, som till sin karaktär är explorativ och bygger på ett begränsat material, visar att det finns potential för mer forskning om kopplingen mellan mobilspel, idrott och kulturella gemenskaper. Genom till exempel intervjuer, i kombination med metoder som go-alongs och deltagande observationer, liksom jämförelser med såväl andra slags spel som idrotter, kan fördjupad kunskap nås om vem som spelar, hur och varför. Hur görs spelande, av Turf liksom av andra slags spel som kräver fysisk aktivitet, meningsfullt? Vad får spelarna att fortsätta alternativt avsluta sitt engagemang? Finns det maktstrukturer inom spelarkulturen och hur kan de synliggöras?

## Referenser

### Litteratur

- Arvidsson, Alf (1999). *Folklorens former*. Lund, Studentlitteratur.
- Bentham, Jeremy (1838-1843). *The Works of Jeremy Bentham, published under the Superintendence of his Executor, John Bowring*. Edinburgh, William Tait. Vol 4.
- Bourdieu, Pierre ([1984] 2010). *Distinction. A Social Critique of the Judgment of Taste*. London, Routledge.
- Buccitelli, Anthony Bak (2017). "Locative Gaming, Folk Geographies, and the Experience of Cultural Heritage". *Cultural Analysis* 16 (1), s. 7-29.
- Carlsson, Bo & Svensson, Martin (2015). "Masterchef and the 'Sportification' of Popular Culture... and Society". *Idrottsforum.org* 2015-09-30. <https://idrottsforum.org/wp-content/uploads/2015/09/carlsson-svensson150930.pdf> (hämtad 2018-06-19).
- Carlsson, Tim (2018). Användandet av digitala verktyg inom idrott och hälsa. En kvalitativ studie om gymnasieelevers uppfattning om spelet Turf samt dess potential för inläring och utvecklande av kroppslig förmåga. Linneuniversitetet, Institutionen för idrottsvetenskap.
- Chen, Vivian Hsueh Hua & Ong, Jeremy (2018). "The rationalization process of online game". *Information, Communication & Society*, 21 (2), s. 273-287.
- Coyne, Richard (2010). *The Tuning of Place: Sociable Spaces and Pervasive Digital Media*. Cambridge, MIT Press.
- Davies, Charlotte Aull (2008). *Reflexive ethnography: a guide to researching selves and others*. London, Routledge.
- Deterding, Sebastian, Dixon, Dan, Khaled, Rilla & Nacke, Lennart (2011). "From game design elements to gamefulness: defining 'gamification'". I *Proceedings of the 15<sup>th</sup> International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (MindTrek '11). New York, ACM, s. 9-15.
- de Souza e Silva, Adriana (2017). "Pokémon GO as an HRG: Mobility, sociability, and surveillance in hybrid spaces". *Mobile Media & Communication*, 5 (1), s. 20-23.
- Ehn, Billy (2011). "Doing-it-yourself: Autoethnography of Manual Work". *Ethnologia Europaea*, 40 (1), s. 53-63.
- Ehn, Billy & Löfgren, Orvar (2011). "Att fånga det undflyende - kulturanalytiskt bricolage som metod". I Katrine Fangen & Katrine Sellerberg-Persson (red.), *Många möjliga metoder*. Lund, Studentlitteratur, s. 203-216.
- Enevold, Jessica & Hagström, Charlotte (2009). "Mothers, Play and Everyday Life: Ethnology Meets Game Studies". *Ethnologia Scandinavica*, 39, s. 27-41.
- Enevold, Jessica & Hagström, Charlotte (2014). "Datorspel som vardagslek". I Dan Waldentoft (red.), *Lekar och spel. Fataburen 2014*. Stockholm: Nordiska museets förlag, s. 51-55.

- Falzon, Mark-Anthony (2009). *Multi-sited ethnography: theory, praxis and locality in contemporary research*. Farnham, Ashgate.
- Findahl, Olle & Davidsson, Pamela (2015). *Svenskarna och internet. 2015 år undersökning av svenska folkets internetvanor*. SE, Stiftelsen för internetinfrastruktur.
- Fine, Gary Alan (2013). "Sticky Cultures: Memory Publics and Communal Pasts in Competitive Chess". *Cultural Sociology*, 7 (4), s. 395-414.
- Fjell, Tove Ingebjørg (2010). "Offentliggjort, men inte offentligt? Några tankar om bruket av Internetkällor". *Nätverket. Etnografisk tidskrift*, 20, s. 77-82.
- Frith, Jordan & Kalin, Jason (2016). "Here, I Used to Be: Mobile Media and Practices of Place-Based Digital Memory". *Space and Culture*, 19 (1), s. 43-55.
- Frykman, Jonas (1992). "I rörelse. Kropp och modernitet i mellankrigstidens Sverige". *Kulturella Perspektiv*, 1, s. 30-42.
- Hardfors, Börje (1941). *ABC i orientering*. Bearbetat av Malcom Murray, Bertil Nordenfelt & Folke Törn. Svenska orienteringsförbundet. Stockholm, Albert Bonniers förlag.
- Herd, Katarzyna (2016). "Writing, stitching, inking: Different modes of creating historical narratives". *Idrott, historia och samhälle*, s. 30-47.
- Hjorth, Larissa och Richardson, Ingrid (2017). "Pokémon GO: Mobile media play, place-making, and the digital wayfarer". *Mobile Media & Communication*, 5 (1), s. 3-14.
- Humphreys, Lee (2017). "Involvement shield or social catalyst: Thoughts on sociospatial practice of Pokémon GO". *Mobile Media & Communication*, 5 (1), s. 15-19.
- Listerborn, Carina (2002). *Trygg stad. Diskurser om kvinnors rädsla i forskning, policyutveckling och lokal praktik*. Göteborg, Chalmers tekniska högskola.
- Lundell, Erika (2014). *Förkroppsligad fiktion och fiktionaliserade kroppar. Levande rollspel i Östersjöregionen*. Stockholm, Acta Universitatis Stockholmiensis.
- Lundquist, Elin (2018). *Flyktiga möten. Fågelskådning, epistemisk gemenskap och icke-mänsklig karisma*. Stockholm, Stockholms universitet.
- Löfgren, Orvar (1999). *On Holiday. A history of vacationing*. Berkeley, University of California Press.
- Magnusson, Finnur (1996). "Learning to be a patient. Everyday routines and rituals in a nursing home". I Jonas Frykman & Orvar Löfgren (red.), *Force of Habit. Exploring Everyday Culture*. Lund, Lund University Press, s. 69-75.
- Marcus, George (1995). "Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography". *Annual review of Anthropology*, 24, s. 95-117.
- McGonigal, Jane (2011). *Reality is broken. Why better games make us better and how they can change the world*. London, Jonathan Cape.
- McKinley, Roger (2016). "Use or lose our navigation skills". *Nature*, 531, s. 573-575.

- Mikkelsen, Jens (2016). "Pokémon go lyfter ny mobilsport", *Sydsvenskan*, 2016-09-09.
- Montola, Markus, Stenros, Jaakko & Waern, Annika (2009). *Pervasive games. Theory and Design*. Amsterdam, Morgan Kaufmann Publishers.
- Mortensen, Torill Elvira (2008). "Humans Playing World of Warcraft: or Deviant Strategies?" I Hilde G. Corenliussen & Jill Walker Rettberg (red.), *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*. Cambridge, Mass., MIT Press, s. 203-223.
- Robinson, Shelagh & Hardcastle, Sarah J. (2016). "Exploring attitudes towards end experiences of geocaching amongst families in the community". *International Journal of Environmental Health Research*, 26 (2), s. 187-197.
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2004). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass., MIT Press.
- Sicart, Miguel (2017). "Reality has always been augmented: Play and the promises of Pokémon GO". *Mobile Media & Communication*, 5 (1), s. 30-33.
- Urban, Greg (2001). *Metaculture: How Culture Moves Through the World*. Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Vázquez, Irene Serrano & Consalvo, Mia (2015). "Cheating in social network games". *New Media & Society*, 7 (6), s. 829-844.
- Verhoeff, Nanna (2012). *Mobile Screens. The Visual Regime of Navigation*. Amsterdam, Amsterdam University Press.
- Warde, Alan (2005). "Consumption and Theories of Practice". *Journal of Consumer Culture*, 5 (2), s. 131-153.
- Warde, Alan (2014). "After taste: Culture, consumption and theories of practice." *Journal of Consumer Culture*, 14 (3), s. 279-303.
- Zentai, Laszlo (2009). "The Use of New Technologies in Making Orienteering Maps". *Scientific Journal of Orienteering* 17 (1), s. 56-64.
- Ölmedal, Ida (2015). "Livet är en spelfest". *Fokus*, 34. <http://www.fokus.se/2015/08/livet-ar-en-spelfest/> (hämtad 2018-03-23).

#### Internet

Etnologiumea.wordpress.com  
 Forum.turfgame.com  
 Lrbloggar.se/gomejzon  
 www.orientering.org  
 www.orientering.se  
 www.turfgame.com  
 Turf24.se  
 www.turfskane.se  
 warded.se/turf  
 wiki.turfgame.com  
 www.youtube.com