



KANDIDATUPPSATS



Abstract

Uppsatsens tema berör fenomenet datorspel och i synnerhet onlinespel och till viss del dess inverkan på individen. Syftet med studien är i huvudsak att undersöka vad det är som motiverar deltagandet i en onlinespelskultur. Empirin i uppsatsen tar utgångspunkt i en hermeneutisk ansats och utgörs av kvalitativa intervjuer med sju stycken onlinespelskonsumenter med en historia bestående av ett omfattande intresse för onlinespel. Med dessa intervjuer som utgångspunkt för ett vidare resonemang har respondenternas berättelser analyserats och sammankopplats med en rad olika teoretiker och begrepp där diskussionen kategoriserats i teman som berör gemenskap, meningsfullhet och spelandets baksida. I resultatet presenteras de sju intervjupersonernas berättelser där tendenser till samband mellan vissa sociala faktorer som identitet, kompisar och självbild går att urskilja. I uppsatsens resultat belyses även omgivningens syn och inverkan på individernas spelande. Slutligen belyses studiens fokus ” **Vad motiverar deltagandet i en onlinespelskultur?**”.

Nyckelord: Gemenskap, datorspel, ungdomar, kompisar, utanförskap, meningsfullhet

Abstract

This essay deals with the element of computer games and in particular online games and part of its effect on the individual. The aim of the study is to investigate what it is that motivates a consumer of online games. The empirical data in the essay starts from a hermeneutical approach and consists of interviews with seven online game consumers with a history consisting of a substantial interest in online gaming. With these interviews as the basis for a broader reasoning respondents' stories were analyzed and linked with a number of theorists and concepts where the discussion categorized into themes related to community, meaningfulness and the downside of gaming. This result present the seven interviewees' stories and a connection between certain social factors such as identity, friends and self-image can be distinguished. The result of the thesis also highlights traditional views and influence on individuals' gaming. Finally, the study highlights focus "What motivates the participation of online games?"

Keywords: Community, computer games, young people, friends, alienation, meaningfulness

Innehållsförteckning

1. Inledning och bakgrund.....	1
2. Syfte.....	4
3. Tidigare forskning.....	5
4. Teoretisk och begreppslig referensram	8
5. Metod.....	15
5:1 Genomförande och urval	16
5:2 Etiska övervägande.....	18
6. Resultat.....	19
6:1 Gemenskap och vänskap.....	19
6:2 Meningsfullhet	21
6:3 Spelets baksida och sociala normer	22
7. Analys	25
7:1 Gemenskap och vänskap.....	25
7:2 Meningsfullhet	28
7:3 Spelets baksida och sociala normer	30
8. Avslutande sammanfattning och reflektion.....	35
Referenser	37
Bilagor.....	39

1. Inledning och bakgrund

”Vi sitter här i venten och spelar lite DOTA

Å springer runt å creepar,

Och motståndet vi sleepar”.

För de som inte är insatta i datorspelvärlden kan textraderna ovan från den svenska artisten Basshunter upplevas som närmast obegriplig. Än mer obegripligt är det kanske att förstå hur en fritidsaktivitet som datorspel utvecklats ett eget språkbruk. Detta mycket beroende på att bilden av datorspel känns en aning missvisande. Inte sällan får de positiva aspekterna stå i skymundan för de negativa. I det här arbetet vill vi lyfta fram engagemanget från våra informanter och deras brinnande intresse för spelkulturen. Men samtidigt vill vi problematisera de konsekvenser spelandet kan innebära för deras liv i övrigt. Mänskliga relationer framhäver den sociologiska relevansen i studien då vi syftar till att studera de positiva och negativa effekterna av datorspel och dess inverkan på individen. Påverkas relationer med vänner, partners och familj och är det då ett pris som de är villiga att betala? I en fritidsaktivitet som trots sin storlek inte känns helt rumsren kan ett sådant val ses som en chansning. Är de beredda att prioritera en virtuell värld framför den ”verkliga”? Många skulle nog kunna tänkas svara ja på den frågan. För faktum är att datorspelsindustrin sedan länge gått om filmindustrin i omsättning och att det nu för tiden är fler ungdomar i Sverige som spelar datorspel än den sammanlagda siffran för hur många som ägnar sig åt fotboll och ishockey tillsammans (Ungdomsstyrelsen, 2006). Vilket förhållningssätt är då att föredra?

”Den olympiska elden har precis falnat.

Men redan har det börjat talas om framtiden för OS.

Och hur den kan komma att innehålla tv – och datorspel”.

Raderna är hämtade från Jonas Högbergs (2012) artikel *”Vill se e-sport som OS-gren”* som skrevs efter förra årets olympiska spel i London. I takt med det ökade intresset för datorspel höjs nu röster för att göra spelen till en del av olympiaden (Högberg, 2012). Ett förslag som enligt experterna skulle ge spelandet ett större erkännande (Högberg, 2012). Ett erkännande som hade kunnat vara av stor betydelse för spelkulturen. För trots datorindustrins höga omsättning och antal utövare är vi av uppfattningen att datorspel har en väldigt låg status bland den breda allmänheten. Inte alltför sällan anser vi att spelandet framställs som en direkt

orsak till dålig hälsa, utanförskap och våldsfixering bland ungdomar, en åsikt som Ungdomsstyrelsen (2006) delar. De uppger att flera larmrapporter inkommit kring ämnet genom åren och att oron rörande ungdomars hälsa ofta kopplas samman med de påstådda effekterna av datorspel.

Men vad är det då som motiverar ungdomarnas konsumtion av datorspel? Vad är det som får dem att lägga ner all den tid och engagemang? Det frågar vi oss i detta arbete som grundar sig på spelares egna redogörelser och erfarenheter från spelkulturen. Studien tar sin utgångspunkt i en hermeneutisk ansats och utgörs av ett material från intervjuer med sju stycken utvalda ungdomar som stundtals helt dedikerat sina liv åt datorspel. Med ovannämnda metodologiska ansats och intervjuer som metod hoppas vi kunna erhålla utförlig och djupgående data som ger en bra och aktuell bild av spelkulturen. Tillsammans med teorier och begrepp analyseras informanternas berättelser för att kunna närma oss svaret på vår frågeställning; **Vad motiverar ett deltagande i onlinespelskulturen?**

För att förstå begreppet datorspel måste vi analysera den kontext ur vilken det vuxit fram och på så sätt öka den vetenskapliga och samhälleliga kontextualiseringen.

Datorspel är precis som det låter, ett spel som spelas med hjälp av en dator, vanligen menas då spel till en persondator. Men datorn kan även vara en spelkonsol, mobiltelefon eller en spelautomat som tillsammans med en kringutrustning och operativsystem kallas för spelets plattform (Wiklund, Rudin, Möller, 2013).

För att kunna förstå och analysera datorspel används termen ludologi som översatt från latin innebär läran om lek och spel. Benämningen syftar alltså på forskning om datorspel. I brist på kunskap och erfarenhet så analyserades tidigare datorspel med samma termer och begrepp som inom TV och filmbranschen. Men då datorspelsbranschen präglas av en interaktivitet jämfört med TV och filmbranschen lanserades i slutet av 1900-talet en ny forskningsdisciplin, ludologi (Wiklund, Rudin, Möller, 2013).

Datorspel är följaktligen en snabbt växande kulturform som har kommit att ta en allt större plats i vår vardag. Miljoner människor tillbringar idag mer tid i virtuella världar än vad de gör framför teven och den ekonomiska omsättningen är sedan länge större än filmbranschen (Falkner, 2007). Under 2011 förväntades spelindustrin att omsätta mer än 74 miljarder dollar, och det förutsågs att till år 2015 kan omsättningen ha ökat till 115 miljarder dollar (Green, 2011).

Begränsningarna inom en sådan industri får ses som få och möjligheterna som stora. Detta mycket pga. att datorspel inte kan ses som en enhetlig medieform. Med en rad olika spelgenrer har datorspel säkerligen något som tilltalar den mest inbitne meningsmotståndaren. Action, strategi, pussel och racingspel är några av alla genrer som ger spelaren möjlighet att iklä sig rollen som actionhjälte, sportstjärna eller äventyrare för att ge några exempel.

Men för att kunna förstå bakgrunden till hur datorspel har kunnat bli en sådan uppskattad och utbredd kulturform måste vi bege oss över 50 år tillbaka i tiden. År 1961 utvecklades spelet Spacewar vid Massachusetts Institute of Technology i USA. Spelet som anses vara det första datorspelet i sitt slag skapades av studenten Steve Russel (Ungdomsstyrelsen, 2006). Det skulle dock dröja fram till början av 1970-talet innan datorspelet fick sitt kommersiella genombrott, detta i form av arkadhallar. Arkadhallar är ofta en större lokal där arkadspel är datorspel i en spelautomat, där spel som Pacman och Donkey Kong hör till de mest namnkunniga. Arkadspelen var en stor succé och i och med spelkonsolens intåg på marknaden i början av 1980-talet blev det också möjligt att spela hemifrån. Även spelkonsolerna för hemmabruk blev en stor framgång under 80-talet och fram till att pc:n blev allt mer vanlig under början av 1990-talet (Ungdomsstyrelsen, 2006). Med pc:n möjliggjordes också ett helt nytt sätt att spela, nämligen onlinespelande. I och med utbyggnaden av Internet i slutet av 1990-talet blev det nu möjligt att spela ihop eller mot andra människor världen över (Wiklund, Rudin, och Möller, 2013). Numera har även de olika spelkonsolerna anammat datorns möjlighet till att koppla upp sig mot internet och onlinespel är vida utbredd oberoende av plattform.

World of Warcraft (WoW) är ett av många sådana onlinespel, det är också ett av de största och spelas av människor runt om i hela världen. 2008 uppgav utvecklarna av spelet, Blizzard Entertainment en siffra om 11,5 miljoner abonnenter (Irvine, 2010). Spelet gör deltagarna delaktiga i en fantasyvärld som bygger på att klara av olika uppdrag i en äventyrlig miljö. Man spelar med och mot deltagare från hela världen och ett socialt nätverk med ett gemensamt intresse byggs upp (Dupuis & Ramsey, 2011). Nätverket gör det möjligt för personer att spela mot varandra trots att de befinner sig på olika platser, detta kallas för Mmorpg (Massive multiplayer online role playing games). Mmorpg sammanknyter alltså tusentals spelare samtidigt. Ofta handlar det om avancerade rollspel i fantasivärldar där den sociala interaktionen utgör en stor del, detta sociala spelande yttrar sig ofta i form av olika klaner (Wiklund, Rudin, och Möller, 2013).

2. Syfte

Syftet med denna studie är att genom ett antal kvalitativa intervjuer erhålla större kunskap om datorspelskulturen och de konsekvenser ett deltagande kan innebära för det övriga livet. Vidare tänker vi tolka och analysera material från människor som är en del av kulturen. Genom att öka vår förståelse för fenomenet hoppas vi kunna lyfta fram en nyanserad bild av människorna i den. Fokus ligger på att erhålla en djupare kunskap kring vad det är som får en del ungdomar att helt viga sina liv åt datorspel och i synnerhet onlinespel. Detta leder oss vidare till vår frågeställning; Vad motiverar ett deltagande i onlinespelskulturen? Den sociologiska problematikens fokus i sin tur ligger i att belysa de eventuella uppoffringar datorspelare är villiga att göra för att vara en del av den virtuella världen. Studien kommer att omfatta en analys av ungdomarnas attityd kring det egna intresset och behandla de mest återkommande ämnena i onlinespelskulturen. Begrepp och teorier kring gemenskap, vänskap och sociala normer belyses. Positiva aspekter samt negativa lyfts fram och diskuteras i förhållande till tidigare forskning och litteratur.

3. Tidigare forskning

Att datorspel är en miljonindustri och etablerad sysselsättning råder det ingen tvekan om. Enligt en undersökning gjord av Ungdomsstyrelsen (2006) är antalet ungdomar som ägnar sig åt datorspel större än den sammanlagda siffran för ungdomar som ägnar sig åt fotboll och ishockey. Begrepp och teman som ofta är återkommande och ständigt analyseras i tidigare forskning är gemenskap och den sociala interaktionen, men även hur vidare det anses ohälsosamt att spendera för mycket tid framför ett datorspel.

I artikeln *The relation of social support to depression in massively multiplayer online role-playing games* i *Journal of applied social psychology* (2011) problematiserar författarna Dupuis & Ramsey Mmorpg, dess enorma utveckling och tillväxt. I artikeln framgår det att en måttlig spelare ägnar ca 20 timmar per vecka åt att spela onlinespel, vilket kan jämföras med ett deltidjobb. Spelandet upptar med andra ord en stor del av deras liv. Men trots denna problematik så behöver inte datorspelandet alltid ses som ett problem.

Vi berör även spelets baksida och sociala normer i vår studie men vi väljer dessutom att belysa motiven till varför man spelar, där vår studie precis som tidigare forskning hänger ihop med teman som gemenskap och även meningsfullheten i spelandet. Detta tydliggörs i den vetenskapliga artikeln *Internet Use and Well-Being in Adolescence* (Gross, Juvonen och Gable, 2002) där författarna betonar vikten av människans behov av att upprätthålla starka medmänskliga relationer och att känna sig uppskattad. Detta menar de är ett mänskligt grundbehov och något som bidrar till ett större välbefinnande hos oss. Resultatet i artikeln visar på att datorspel används av ungdomarna för att kommunicera och söka ytterligare kontakt med vänner. Vidare menar även Chin-Lung Hsu och Hsi-Peng Lu i artikeln *Consumer behavior in online game communities: A motivational factor perspective* (2005) att motiven för att delta i ett ”onlinesamhälle” tillgodoser behov som relation, fantasi, gemensamma intressen och tillit. Genom detta utvecklar de en bra sammanhållning där strävan efter att uppnå gemensamma mål är drifkraften till varför de fortsätter att spela. Författarna till *The impact of online community position on online game continuance intention: Do game knowledge and community size matter* styrker detta genom deras resultat visar på att gemenskapen avsevärt påverkar en individs sociala värde (Chien Hsiao & Jyh-Shen Chiou (2012).

Händelser som utspelar sig i datorspelsvärlden skapar inte bara en sammanhållning och gemenskap utan verkar även tillgodose de sociala behoven. Datorspel kan alltså generera en känsla av meningsfullhet. Det centrala i denna meningsfullhet och meningsskapande utgörs sannolikt av gemenskapen som tidigare nämnda forskare behandlar, dit sammanhållning, tillit, relationer, intresse m.fl. hör till. Men en meningsfullhet i en individs liv kan även finnas genom ett upplevt utanförskap och där datorspelet blir en slags tillflyktszon där de känner sig trygga, delaktiga och kanske även viktiga. Denna ökade sociala delaktighet kan då även ge en ökad uppfattning av meningsfullhet (Dupuis & Ramsey, 2011).

Författarna Dupuis & Ramsey (2011) problematiserar detta ytterligare och menar att ensamhet är associerat med ökad internetanvändning. Ensamheten är då ett slags utanförskap där man söker gemenskapen genom internetanvändning. Kanske är det ungdomar som inte känner någon acceptans eller samhörighet med samhället som då söker sig till spel, chatt, eller liknade forum som kan skapa en känsla av gemenskap och tillhörighet. Gross, Juvonen och Gable (2002) uppger också att datoranvändning kan fungera som ett verktyg för att reducera ensamhet hos brukarna.

Tidigare forskning tar även upp sociala normer som en företeelse som kan kopplas ihop med datorspel. Chin-Lung Hsu & Hsi-Peng Lu (2005) uppger att sociala normer påverkar individens användning av onlinespel i olika former. De definierar sociala normer till den grad användaren upplever att andra accepterar och godkänner deras deltagande i onlinespelandet. De menar att användningen påverkas av yttre faktorer, så som stöd från samhället, politik, individens personlighet och egenskaper, men också att sociala normer präglas av en känsla av lojalitet till andra och samhället.

Samtidigt menar författaren till den vetenskapliga artikeln *The Sociology of youth subcultures* (2004) Alan O'Connor att de grupper som är mest utsatta i samhället och där det råder konflikter och motsättningar ofta är förknippade med en låg social status. O'Connor (2004) använder i sin forskning sig av den franske sociologen Pierre Bourdieu och dennes tankar. O'Connor lyfter fram Bourdieus tankar kring att föräldrarnas yrke och utbildningsnivå är en avgörande faktor för ett normbrytande beteende hos ungdomar, och där ungdomar från lägre samhällsklasser inte ges samma möjligheter som unga från de högre samhällsskikten. Detta tydliggörs i skolan och på arbetsmarknaden, något som kan resultera i ett avvikande beteende hos ungdomarna. Alternativa vägar väljs då för att finna gemenskap, samhörighet och

acceptans, vägar som ofta innebär att de bryter mot de samhälleliga normerna. (O'Connor 2004).

Datorspel upplevs ha många sidor. Centrala teman inom datorspel handlar ofta om gemenskap och interaktion mellan spelarna och om hur vidare datorspel kan fylla individernas sociala behov och meningsfullhet. Men tidigare forskning belyser även vissa spänningar kring datorspel och lyfter fram en problematik gällande ensamhet associerat med datorspel. De menar att ungdomar ägnar alldeles för mycket tid åt datorspel och riskerar att hamna utanför samhället, men även att ungdomar som söker sig till datorspel är individer som redan upplever ett utanförskap. Tidigare forskning lyfter även fram sociala normer som en förklaring till varför vissa tenderar att spela mer än andra och menar att det kan handla om en klass och statusfråga. Precis som tidigare forskning finner vi datorspel i relation till gemenskap och meningsfullhet intressanta. Men jämfört med tidigare forskning vill vi lyfta fram teman som förklarar deltagandet i onlinespelskulturen. Vi vill belysa vilka positiva egenskaper som motiverar individerna till att fortsätta spela och lägga mindre vikt på negativa aspekter som vi anser att tidigare forskning tenderar att göra. Teman som gemenskap, vänskap och meningsfullhet har skapats för att belysa centrala delar i onlinespelskulturen. Men vi har även skapat temat spelets baksida och sociala normer för att kunna kontextualisera frågan kring de negativa aspekterna kring datorspel.

4. Teoretisk och begreppslig referensram

Datorspel som fenomen har alltså vuxit sig stark och sysselsätter idag många ungdomar där gemenskapen onekligen är en stor del i ungdomarnas intresse för datorspel. Detta blir tydligt genom kamratskap, sammanhållning och den sociala interaktion de vittnar om. För att förstå datorspel som fenomen har vi ut efter vårt empiriska material skapat teman så som gemenskap och meningsfullhet. För att ytterligare förstå och analysera dessa teman kommer Aristoteles vänskapsbegrepp, Tönnies begreppspår *gemeinschaft* och *gesellschaft* samt Falkners teoretiska perspektiv *social mening* belysas och bilda utgångspunkt. Innan vi går vidare vill vi påpeka att vi är medvetna om att Aristoteles inte var någon sociolog, och trots att hans teorier får ses som uråldriga finner vi dem väldigt träffande och intressanta för vår studie.

Vår uppfattning är av det slag att den virtuella världen genomsyras av en gemenskap och vänskap som i sin tur kännetecknas av en stark sammanhållning och öppenhet. Dock anser vi att det är mer komplext än att ”bara vara vänner”. För att vidare tolka dessa företeelser måste en djupare förståelse utvecklas kring varför vi människor behöver och ständigt söker vänskap och gemenskap i dess olika former. Denna förståelse hoppas vi kan öka genom att belysa vänskap och gemenskap inom onlinespelskulturen, och på så sätt även förstå hur detta bringar social mening i individernas liv. För att tydliggöra begreppet vänskap och dess kontext kommer det knytas an till gemenskap, då det i varje gemenskap finns olika vänskaper (Aristoteles, 1988).

I avhandlingen *Datorspelande som bildning och kultur* (2007) pratar författaren Carin Falkner om social mening som ett teoretiskt perspektiv där utgångspunkten är gemenskap och vänskap. Hon utgår ifrån Aristoteles tes om att människan är social till sin natur och menar att datorspelarens gemenskap är ett socialt sammanhang där de skapar och utvecklar vänskap, identitet, samhörighet och samvaro (Falkner, 2007).

I boken *Den nikomachiska etiken* (1988) delar Aristoteles in sitt vänskapsbegrepp i tre delar, tre sorters vänskaper. Han menar att all vänskap är olika och delas därför in i olika kategorier beroende på vad syftet med vänskapen är. Sann vänskap som präglas av att man vill varandra väl för den andres skull. Det är en vänskap som är bestående och god, den omsluter allt som borde vara typiskt för vänner (Aristoteles, 1988). Den vänskap då personerna inte anses tycka om varandra utan enbart är vänner för att det på något sätt gynnar dem kan benämnas som vänskap för nyttans skull, man har nytta av den andra och är därför vänligt inställda till

varandra. Vänskapen då man har nytta av varandra går hand i hand med den vänskap där man förhåller sig vänligt till varandra i det avseendet att njutning kan erhållas av vänskapen. En vänskap som grundar sig på njutning innebär att man eftersträvar något som är behagligt för en (Aristoteles, 1988).

För att ytterligare kunna analysera och öka vår förståelse kring gemenskap och onlinespelskulturen kommer vi att använda oss utav de företeelser som utspelar sig i ett gemeinschaft och gesellschaftsamhälle. Vi tycker oss se likheter mellan de relationer och den gemenskap som utspelar sig i ett gemeinschaftsamhälle och den samhörighet som präglar onlinespelkulturen. Gesellschaftsamhället belyser en annan del av spelet och kulturen, där individerna är inriktade på den egna vinningen. Tönnies (2001) begreppspar fungerar som ett utmärkt verktyg för oss för att kunna beskriva olika attityder och sätt för respondenterna att spela på.

Ferdinand Tönnies beskriver i boken *Community and civil society* (2001) de sociologiska begreppen gemeinschaft och gesellschaft som han 1887 själv myntade och introducerade (Tönnies, 2001). Tönnies förklarar begreppen som två olika sociala system där gemeinschaft beskriver en samhällstyp som utgör en sammanslutning av individer med samma intresse. Denna sammanslutning bygger på det gemensamma värdet mer än på en individuell vinning, medan gesellschaft beskriver en mer modern samhällstyp där individen sätter sig själv före det kollektiva (Tönnies 2001).

Vi är medvetna om att begreppsparet ofta används som analysverktyg i större kontexter men Tönnies menar att begreppen även kan läsas och används på många olika samhällsnivåer. Vi väljer att anpassa begreppen till vår studie och då till en mer småskalig nivå, där gemeinschaft och det som karaktäriseras av denna samhällstyp kan likställas med de relationer och den gemenskap som utspelar sig i onlinespelskulturen. Genom gesellschaft, vars samhörighetskänsla upprätthålls genom att individen handlar för sin egen vinning skull och där status skapas genom individens prestationer, jämföras och belyser en mer tävlingsinriktad sida av onlinespelskulturen.

Det är alltså gemenskapen som genomsyrar gemeinschaft där individer värdesätter gruppen mer än sig själva. Tönnies (2001) beskriver denna samfälliga konstruktion som familjär och personlig men där ett släktband inte nödvändigtvis behöver vara anledningen till dessa relationer. Han menar att människorna i denna gemenskap förblir enade trots särskiljande egenskaper som kan existera i gruppen (Tönnies, 2001). Det råder heller ingen tydlig hierarki

mellan individerna i ett gemeinschaftsamhälle, utan en ömsesidig moral, lojalitet och tydliga normer för socialt uppförande symboliserar gemenskapen och styr gruppens handlingar. Medan man i en strukturform som gesellschaft saknar den enade känslan och individens handlingar styrs av ett individuellt vinnande som ofta är präglad av intresset för effektivitet och lönsamhet, istället för att se vad som kan vara bäst för gruppen och det kollektiva. De mänskliga relationerna är alltså mer opersonliga och indirekta. Tönnies talar om hur de i gesellschaftstrukturen i huvudsak är separerade trots alla förenande faktorer som finns och att det istället föreligger en spänning mot alla andra (Tönnies, 2001). Men det råder en ordning där människorna i denna struktur dra nytta av varandra, men de ser då ofta till vad som är bäst för dem själva och hur andra människor kan hjälpa dem till lönsamhet. Moral, lojalitet och normer kring hur man betar sig är alltså inte grunden för denna struktur jämfört med gemeinschaft. Gesellschaft kännetecknas istället av en ändamålsenlig vilja vilket resulterar i en tydlig arbetsfördelning, där människorna är målmedvetna och hela tiden strävar efter vad som är mest lönsamt för dem. Gemenskap och den familjära konstruktionen blir då inte heller lika central utan gesellschaft präglas av sekundära relationer (Tönnies, 2001). Gesellschaft benämns ofta som det moderna samhället där både arbete och utbildning har en mer central roll. Medan ett gemeinschaftsamhälle i förhållande till Gesellschaft kan upplevas som aningen primitivt med traditionella sociala regler, och låg arbetsfördelning (Tönnies, 2001).

Tönnies (2001) talar om begreppsparen som olika sociala relationer och baserar dessa sociala former på olika typer av den mänskliga viljan. Viljan symboliserar alltså de olika samhällstyperna där författaren benämner dem som ”Wesenwille” och ”Kürwille”.

Wesenwille uppenbaras i gemeinschaft och identifieras som den naturliga viljan där den inre känslan och värdet bakom en handling är central. Vilket överensstämmer med den starka känslan av solidaritet som präglar denna gemenskap menar Tönnies (2001). Kürwille står för den rationella viljan vilket betyder att handlingarna som sker i gesellschaft är baserade på förnuft istället för känsla. Som vi tidigare nämnt är egenintresse utmärkande i gesellschaft vilket då kräver att handlingarna är mer strukturerade och medvetna.

Ytterligare ett tema som uppkommit genom vårt empiriska material är spelets baksida och sociala normer. Här har vi valt att använda oss utav Erving Goffman och hans bok *Stigma – den avvikandes roll och identitet* (2007). För att kunna analysera och öka vår förståelse kring spelets baksida och sociala normer kommer vi använda oss utav begreppet stigma. Detta för att förstå eventuella spänningar och problematik som kan existera i och runt om

onlinespelskulturen. Grunden till Goffmans bok utgörs av ett rikt källmaterial i form av självbiografier och fallstudier med stigmatiserade personer och deras upplevda känslor och tankar kring sin situation. Goffman (2007) diskuterar kring olika sorters stigma och sätt att hantera dem, för att slutligen illustrera dem med hjälp av deltagarnas berättelser. Med hjälp av de olika sorternas stigma och sätt för den stigmatiserade att hantera dem utgör Goffman (2007) således en viktig del i vår uppsats för att förmå oss att förstå och kunna analysera vårt empiriska material i form av våra respondenters berättelser.

I boken definierar Goffman begreppet stigma som en misskrediterande egenskap hos en individ. En numera abstrakt brännmärkning av fysiskt, psykiskt och socialt avvikande personer, utförd av de som av det normativa samhället betraktas som ”normala”. Begreppet stigma har sitt ursprung i antikens Grekland där det användes för att beskriva personer med någon form av kroppslig defekt. Tecken kunde brännas eller skäras in i personen för att göra folk uppmärksamma om dennes ”handikapp” och status (Goffman, 2007). Trots att vi sedan länge slutat att fysiskt brännmärka människor så fortsätter vi att etikettera och kategorisera dem efter mindre önskvärda egenskaper som de besitter. Om än inte i samma utsträckning som många andra grupper i vårt samhälle så är vår uppfattning att personer med fallenhet för datorspel ändå är en grupp som riskerar att kategoriseras på ett nedvärderande sätt pga. sitt intresse. Samtidigt är vi medvetna om att begreppet ofta används för att beskriva människor och grupper som är betydligt mer utsatta. Vi väljer därför att anpassa begreppet till vår studie och på ett sätt som är i linje med vår uppsats.

Goffman (2007) urskiljer tre olika sorters stigma i samhället; *kroppsliga stigma*, exempelvis ett fysiskt handikapp. *Karaktärstigma*, ett psykiskt stigma som bland annat kan utgöras av ett missbruk, en abnorm läggning eller ett uppslukande intresse för något. Samt *gruppstigma*, ett socialt stigma som kan yttras genom exempelvis klass eller religion (Goffman 2007). Vårt fokus i uppsatsen ligger på det psykiska och det sociala stigmat. Hur datorspelare som grupp och enskilda individer uppfattas och riskerar att stigmatiseras av sin omgivning.

Vidare går Goffman (2007) in på de olika sätt en stigmatiserad person kan hantera sitt stigma. Även här redogör Goffman för tre olika begrepp varav vi tänker använda oss av två; *De egna och de visa* samt *passering*. Det förstnämnda begreppet utgörs i vårt fall i denna uppsats endast av ”*de egna*”. De är sympatiskt inställda personer, där *de egna* utgörs av människor

med samma stigma som den drabbade. Dessa människor kan fungera som stöd och bidra med handledning då de har egen erfarenhet av stigmat. Men framför allt kan de skapa en känsla av tillhörighet och få dem att känna sig normala (Goffman, 2007).

Passering innebär att personens stigma inte alltid är synligt för hans omgivning. Det kan som vi ovan nämnt röra sig om en viss läggning eller starkt intresse för något, i vårt fall datorspel. Stigmat behöver inte vara direkt synligt för omgivningen och ger då personen ifråga valmöjligheter. Han kan då välja mellan att fortsätta dölja sitt stigma eller att låta andra ta del av hans situation. Ett val som kan skapa ambivalens hos den stigmatiserade (Goffman, 2007). Detta menar Goffman (2007) beror på att djupa, intima relationer bygger på ömsesidiga bekännelser av mindre tilltalande egenskaper, något som alltså är en förutsättning för sann vänskap. Detta kan då få den stigmatiserade att uppleva sinnesförvirring gällande sin situation (Goffman, 2007).

Utöver de olika begreppen diskuterar Goffman (2007) även kring den *sociala identiteten* och att olika förhållningssätt från den stigmatiserade skapar olika reaktioner från den normala. En allt för påträngande framtoning av ett stigma eller uppenbara försök att smälta in bland de som Goffman (2007) nämner vid de normala kan skapa förargliga motdrag från desamma. Samtidigt kan ett allt för skamsat och återhållsamt beteende innebära liknande reaktioner från omgivningen. Resultatet blir att den stigmatiserade individen växlar mellan de olika förhållningssätten vilket kan ge uppkomst till en personlighetsklyvning. Även här måste alltså den stigmatiserade begränsa sig själv och anpassa sig efter omgivningen. Oberoende på stigmat eller sätt att hantera dem så menar Goffman (2007) att det finns svårigheter för den stigmatiserade att passa in hur denne än väljer att agera.

Trots den negativa laddningen i ordet stigma framhåller Goffman att en egenskap som stigmatiserar en viss typ av individ samtidigt kan stärka en annan. Stigmat behöver alltså inte alltid vara negativt. Det kan snarare fungera som en bekräftelse på en fullständig grupp tillhörighet och på så vis bekräfta dennes position (Goffman, 2007).

Vidare utgår vi även ifrån Ove Svenssons avhandling ”*Ungdomars spel om pengar, spelmarknaden, situationen och karriären*” (2005) och hans sammanhållna perspektiv och tankar gällande spelandets och spelproblemens utveckling. Vi vill uppmärksamma om att Svensson (2005) inte utgår ifrån datorspel utan spel i allmänhet i sin avhandling, men då han

nämner förhållanden och strukturer som förklaring till uppkomst av spelkonsumtion anser vi att dessa aspekter är relevanta i förhållande till vår studie. Svensson (2005) sammanställer skilda perspektiv och teorier från tidigare forskare och skapar på detta sätt sitt egna perspektiv. Tankeramen kring spelandet och spelproblemets utveckling används som teoretiskt verktyg för att analysera temat, spelets baksida och sociala normer. Dock känns det som ett teoretiskt verktyg som blir mest aktuellt när synen på spelarna ska belysas utifrån ett utomstående perspektiv.

Han utgår ifrån individuella och samhälleliga förhållanden och menar på att dessa tillstånd ska analyseras ihop för att förstå och belysa spel och spelproblem. Han använder sig utav sociologiska begrepp som handlingsutrymme och handling för att knyta an till spelandet och spelproblemets utveckling (Svensson, 2005).

Ungdomarnas spelhandlingar bildas och formas inom de handlingsutrymmen som framkallas av samhälleliga processer och av händelser av olika slag som sker på marknaden. Vidare menar han att detta handlingsutrymme påverkas av vad som händer på spelmarknaden, så som utveckling, utbud, och attityder. I denna gemensamma tankeram om spelandets och spelproblemets utveckling utgörs det centrala av, tillgången till spel, och hur detta är avgörande för hur ungdomarnas spelhandlingar och konsumtion av spel ser ut och hur det på sikt även omfattar och kan generera i spelproblem (Svensson, 2005).

Att utgå från Svenssons (2005) sammanhållna perspektiv och tankeram gällande olika förhållanden som påverkar en individs spelhandlingar känns därför motiverat. I detta fall i form av påverkan från utomstående. Genom att titta på förhållanden som sker i samhället och hur dessa skapar handlingsutrymmen som förstås genom tillgång, utveckling och synen på spel, kan vi även förstå hur dessa förhållanden genererar i en ökad konsumtion av spel. Något som i slutändan kan framkalla spelproblem hos individer eller grupper. Men vi tror också att den negativa synen på spelkulturen kan innebära en motsatt effekt och således vara kontraproduktivt.

För att förstå fenomenet datorspel och motiven till varför man börjar spela bör även betydelsen av sociala normer att uppmärksammas. Till den sammanhållna tankeram som Svensson (2005) format tas normer och värdering upp som en bidragande effekt till ett ökat spelande hos grupper som på ett eller annat sätt står utanför samhället eller upplever ett

försvagat förtroende till samhället, exempel på sådana grupper eller individer kan vara, minoriteter, ekonomiskt svaga grupper och ungdomar.

För att ytterligare förstå detta har vi även valt att använda oss utav Emile Durkheims begrepp *anomi* som ett teoretiskt verktyg. Vi vill med hjälp av begreppet förstå vissa tillstånd i samhället och på så sätt kunna förklara ett avvikande beteende och varför en del söker sig till datorspel. Durkheim (2004) lyfter fram *anomi* som ett tillstånd där normer och värderingar har brutits upp från samhällets individer. Ett tillstånd som inte sällan beror på livsförändringar i form av tragedier, eller ekonomisk förändring. Som följd av detta kan gemenskapen och samhörigheten i samhället förändras och normer och värderingar blir då oklara för samhällets individer. Durkheim (2004) menar även att dessa normer och värderingar är tvungna att brytas för att kunna identifiera centrala normer och värderingar.

Ett avvikande beteende anser Durkheim (2004) som nödvändigt för att, som nämnts tidigare, kunna urskilja normer och värderingar och för att kunna knyta an dessa till olika grupper i samhället. Normer är viktiga för individer i samhället, det hjälper dem att begränsa sig och kunna avgöra vad som är rätt och fel. *Anomi* är inte ett fulländat verktyg för att förstå motiven till varför man spelar datorspel, men det är ett tillstånd som kan relateras till varför en del börjar spela datorspel och varför vissa tenderar att spela mer än andra.

Teorierna och begreppen används för att analysera de olika teman som vi kunnat urskilja från vårt resultat. Vi är medvetna om att de teman och likaså de teorier vi valt att använda oss av skiljer sig en hel del åt. Detta ser vi dock inte som ett problem då de teman som uppkommit efter att vi tagit del av våra respondenters berättelser också de skiljer sig en hel del åt. Allt från positiva saker med spelandet, till de mer negativa konsekvenserna. Uppsatsen behandlar med andra ord flera sidor av spelandet och måste således analyseras utifrån olika perspektiv. De knyter även an till vårt syfte och vår frågeställning på ett tillfredställande sätt, kompletterar varandra och utgör tillsammans en viktig del för att kunna skapa en förståelse och kunskap av datorspel som helhet. Vi måste alltså förstå alla de olika teman vi berör för att erhålla en helhetsbild av fenomenet.

5. Metod

Valet av metod och metodologisk ansats grundades på vad vi ansåg kunna vara mest givande för vårt syfte och vår frågeställning. Undersökningen har utgått från intervjuer med sju stycken datorspelare i åldern 16-25 år. Genom kvalitativa intervjuer har vi undersökt ungdomarnas motiv till att spela. Arbetet gräver djupare än att enbart empiriskt beskriva hur många timmar de sitter uppkopplade framför datorn/konsolen. Vi har även undersökt attityder kring begrepp som gemenskap, vänskap och meningsfullhet, negativa effekter och allmänhetens inställning till datorspel. Utöver det så har vi försökt att identifiera vilka normer och värderingar som döljer sig bakom deras utsagor och praktiska handlande. För att kunna tolka dessa attityder och analysera vårt empiriska material har vi valt att utgå från en hermeneutisk ansats.

Valet av metod är förankrat i tidigare forskning. Carin Falkner (2007) skriver i sin avhandling ”*Datorspelande som bildning och kultur: En hermeneutisk studie av datorspelande*” att hermeneutiken handlar om en förståelse om sig själv. Genom att tolka den text och berättelser informanterna låtit oss ta del av kommer en förståelse om deras ”själv” att skapas. Deras attityder och känslor kring datorspel kan komma att skapa en förståelse för hur de känner och upplever sig själva. För att kunna förstå och tolka det material hon erhållit använder hon sig utav gemenskap och vänskap som teoretiska verktyg. Falkner (2007) menar även att valet av kvalitativa intervjuer är baserat på möjligheten att ta del av de attityder och känslor som finner sig bakom varje individ, och då i huvudsak individer som spelar datorspel.

Det centrala i hermeneutiken är förståelse och tolkning. Vid ett hermeneutiskt arbetssätt är förförståelsen central eftersom den inverkar på tolkningsprocessen. Det handlar om en förståelse eller tolkning av vad vi människor skapat, exempelvis texter och handlingar av olika slag (Alvesson & Skoldberg, 2008). Vår egen förförståelse i ämnet grundar sig på de erfarenheter som vi sedan har med oss in i själva tolkningsprocessen. Dessa erfarenheter utgörs av våra tidigare fördomar och kunskaper, som skiljer sig åt nämnvärt. En utav oss har, om än begränsad, tidigare erfarenhet från datorspelskulturen vilket den andra av oss helt saknar. Detta har gjort att tolkningsprocessen sett annorlunda ut för oss båda. Vi har alltså haft

fyra ögon som tolkat materialet från våra informanter på två helt skilda sätt. För att på bästa sätt nå en förståelse kring vad som motiverar ett deltagande i onlinespelskuluren har vi försökt att förstå fenomenet från informanternas perspektiv. Vid tolkning av intervjuerna har vi lagt vikt vid att försöka sätta oss in datorspelarnas värld för att lättare kunna förstå betydelsen i det personen säger, vilket är en betydande del i hermeneutiken (Alvesson & Skoldberg, 2008). Förhoppningen med detta tillvägagångssätt har varit att utmana vår tidigare förståelse och på detta sätt kunna skapa en djupare förståelse för vad som motiverar ett deltagande i onlinespelskuluren.

Vi har också varit noggranna med att försöka hålla oss så objektiva och öppna för nya infallsvinklar som möjligt, detta för att undvika att måla in oss i ett hörn eller riskera att förbise betydelsefull information. Detta tydliggörs bland annat av att vi valt att hålla intervjuerna semistrukturerade, vilket inneburit att vi som forskare styrt intervjuerna, men att vi har arbetat med en flexibilitet som möjliggjort att intervjupersonen kunnat påverka riktningen på intervjun. För att på så sätt erhålla ett material att tolka som i största möjliga mån är fri från våra åsikter. Vi vill tolka informantens ord, inte våra egna. Ett underlag med nyckelord rörande kulturen att diskutera kring har även använts. Det gav i vårt tycke informanten möjlighet att utveckla de områden han fann intressanta. Information som sedan har kompletterats med våra egna frågor.

5:1 Genomförande och urval

Studien grundar sig alltså på intervjuer med utvalda personer, där tre personer har varit från vår egen vänskapskrets, men vi har även utgått från ett s.k. snöbollsurval (Bryman, 2002). Vilket inneburit att vi genom sociala kontakter fått tillgång till ytterligare deltagare. Vårt önskemål under urvalsprocessen har varit att våra intervjuer ska ske med insatta datorspelare för att få ett så bra material och underlag som möjligt. Inför varje intervju har vi tagit kontakt med den berörde deltagaren och informerat om att intervjun kommer att spelas in, vilket vi ville ha ett godkännande på. Vi presenterade även syftet med studien, samt att intervjun är anonym, detta för att deltagaren ska känna sig trygg och även hinna fundera kring ämnet. Ytterligare en aspekt som vi tagit hänsyn till är att intervjun ska ske på en sådan neutral plats som möjligt, detta för att deltagaren ska känna sig så bekväm som möjligt i rollen som informant. De två första intervjuerna ägde rum hemma hos informanterna, detta pga. att det var smidigast då intervjuerna hölls i Strängnäs. De andra intervjuerna har skett på Stadsbiblioteket i Halmstad, i ett enskilt gruppum. Trots en hel del nervositet från båda sidor

gick intervjuerna över förväntan. Det visade sig att mer eller mindre alla våra informanter var lättsamma och avslappnade personer. Genom att kallprata en stund innan intervjun kände vi att vi vann informantens förtroende, något som vi upplevde gav upphov till en mer avslappnad stämning och med största sannolikhet bättre intervjuer.

Utgången i tolkningen av vårt material utgörs som vi tidigare nämnt av en hermeneutisk metodologisk ansats. Ett beslut som växt fram under tiden då vi från början även hade tänkt oss använda oss av en etnografisk metodologisk ansats och då observation som metod, detta som ett komplement till intervjuerna. Ett intressant upplägg och något som kanske gett oss ett annorlunda resultat.

Men resultatet bygger istället på sju stycken enskilda semistrukturerade intervjuer med onlinespelare. Vid enskilda intervjuer har vi fått möjligheten att skapa djupgående och detaljerad data och valet av en kvalitativ forskning har även genererat i en fördjupad förståelse kring informanternas attityder och handlande. Informanterna har även haft möjlighet att genom semistrukturerade intervjuer, det vill säga en relativt öppen och avslappnad intervjuform fått chansen att utveckla sitt resonemang och komma med egna synpunkter och idéer vilket vi tror gett upphov till data som annars uteblivit. Ett upplägg som möjligtvis kunnat straffa sig om informanterna inte varit så lättsamma och pratglada.

Vårt att nämna är även metodens begränsning när det avser generalisering (Bryman, 2002). Vi är medvetna om att resultatet i vår studie inte kan generaliseras då vi endast utför ett fåtal intervjuer och att studien inte heller representerar alla datorspelare. Men då kvalitativa intervjuer är lämpande för att tillföra djupgående och detaljrik data så känns valet av metod motiverat då vi är ute efter informanternas attityder och känslor kring sitt spelande. Vi kan med hjälp av en kvalitativ metod erhålla värdefull data och insikter som grundar sig på informanternas kunskap, föreställningar, synpunkter och känslor och på så sätt öka förståelsen till vad som motiverar ett deltagande (Denscombe, 2009). Dock tar vi även hänsyn till de konsekvenser som kan uppstå genom kvalitativa intervjuer och en hermeneutisk ansats. Genom att utföra kvalitativa intervjuer grundas data på vad informanterna säger snarare än vad de gör och det är inte alltid dessa handlingar överensstämmer. De kan alltså uppge att de gör och känner på ett visst sätt, men vi som intervjuar kan bara anta att de återspeglar sanningen (Denscombe, 2009). Känslan av informanternas berättelse under våra intervjuer gav dock ett väldigt genuint och passionerat intryck, vilket vi vill tro överensstämmer bra med verkligheten.

Men vi måste även beakta det faktum att hermeneutiken som ensam metodologi inte kan erbjuda ”hela sanningen”. Hermeneutiken är ett sätt att tolka och förstå en text och Alvesson och Sköldbberg (2008) menar att hermeneutiken är ett tillvägagångssätt som används för att närma sig en sanning men att den ensam inte kan bidra till en ”absolut sanning”.

5:2 Etiska övervägande

I kapitlet om etiska frågeställningar i *Samhällsvetenskapliga metoder* av Alan Bryman (2002) lyfts fyra forskningsetiska principer fram som forskaren alltid ska informera deltagarna i undersökningen om. Den första principen (kravet) är att forskaren ska anpassa sig efter *informationskravet*, vilket innebär att vi som forskare måste upplysa informanterna om syftet med vår studie, vilket vi gjorde genom att informera deltagarna om avsikten med vår studie och vad deras bidrag skulle kunna innebära. Vi upplyste även om att deras deltagande är frivilligt och att de när som helst kan välja att avbryta intervjun. Detta gav, som vi tidigare nämnt intrycket av att vi kom våra informanter närmare och att pressen på dem som informanter minskade. Deltagarna ska sedan ge sitt samtycke (*samtyckeskravet*) till att delta i undersökningen. Detta gjorde vi i samband med att vi informerade om att det är helt frivilligt att delta. Vi tydliggjorde även för dem att vill de avbryta så kommer detta inte innebära några som helst konsekvenser för dem eller bli ”ett hinder” för vår studie. Den tredje principen, *konfidentialitetskravet*, innebär att vi tagit hänsyn till att förvara vårt material på ett sätt som inneburit att obehöriga personer inte kunnat ta del av materialet. Något som vi även informerade deltagarna om. Vi upplevde det dock som att det spelade mindre roll för dem. Vi har även upplyst informanterna om att deras deltagande är helt anonymt och att deras riktiga namn inte kommer användas i något material, en fråga som ofta uppkom innan vi hann ge dem den informationen. Den fjärde principen, *nyttjandekravet*, tillämpade vi som forskare genom att endast använda de uppgifter vi tagit del av, och det empiriska material vi samlat in, till det forskningsändamål det varit aviserat (Bryman, 2002).

6. Resultat

I följande kapitel kommer vi presentera vårt empiriska material från intervjuerna med våra sju informanter. Vi kommer att använda oss utav teman som präglat innehållet från våra intervjuer, detta för att underlätta helhetsbilden av materialet för läsaren. Gemensamt för våra olika teman är att de alla haft en betydande roll i våra informanternas berättelser.

Som vi tidigare nämnt i vår uppsats är datorspel en väldigt populär sysselsättning. Men vad är det då som gör det så tilltalande?

6:1 Gemenskap och vänskap

Ordet gemenskap eller vänskap om man så vill är ett av de mest förekommande orden i våra intervjuer. För den som inte själv spelar datorspel kan kanske detta förefalla obegripligt, för våra informanter däremot är det en utav de viktigaste ingredienserna och en av anledningarna till varför de spelar.

Men hur kan då en aktivitet som endast innefattar en själv, en dator/spelkonsol och ett headset med mikrofon generera gemenskap? Informanten Linus förklarar; *” Jag kan logga in i spelet, in på mumble (voicechattprogram) när jag har tråkigt och bara vara. Det kanske låter helt patetiskt men vi är ett gäng som kan sitta och ta nån öl eller cider och bara snacka skit och slöspela tillsammans, det är skitkul! ”*.

Än mer tydligt blir det när intervjupersonen Andreas får frågan vad han tycker är de mest positiva egenskaperna med onlinespel; *”Att man kan umgås mycket med folk. Det finns alltid någon man kan hänga med om man har tråkigt”*.

Respondenterna säger sig se ytterligare möjligheter med att umgås virtuellt. Att ses är alltså inte ett måste för att känna gemenskap. Att logga in i chattprogrammet för att gemensamt ta en öl med en annan person eller helt enkelt för att umgås när man har tråkigt fungerar precis lika bra. De ser inget konstigt med att umgås på det här sättet. De flesta säger sig dock förstå om det kan uppfattas en aning udda av de som själva inte spelar. De betonar också att behovet av att träffa sina kompisar irl (in real life) inte kan ersättas helt av det virtuella sättet att umgås. Men det finns fördelar gentemot den verklighet som infinner sig utanför spelrummet. Att skapa nya kontakter och band är betydligt lättare och mindre genant menar de. Merparten av informanterna uppger att det finns en mer avslappnad attityd när man kommunicerar genom datorn/spelkonsolen kontra verkligheten. Något som bidrar till ytterligare interaktion

människor emellan. *”Man träffar mycket människor också. För ett par dagar sedan chattade jag med en halv-armenier, halv-syrier som hade flytt från kriget i Syrien och nu lever i Armenien”*. – Fredrik. En person som Fredrik menar att han säkerligen inte tagit kontakt med på ”gatan”. Spelandet fungerar alltså som en isbrytare och ger en garanti för att ett gemensamt intresse existerar. Informanten Lars berättar att han bland annat träffat två personer genom onlinespel, som han sedan börjat umgås med utanför spelrummet. De två personerna är idag två av hans absolut bästa vänner.

Men interaktionen spelarna emellan upplevs inte enbart som positiv. Niklas menar att folk många gånger verkar glömma bort att de faktiskt spelar ett spel. I en del chatterum eller guilds (klaner) i spelen är folk mer intresserade av att snacka skit än av att spela. Något som Niklas tror beror på att det är lättare att vara spontan bakom en skärm, eller prata känslor för den delen, utan att behöva avslöja sin identitet om man inte vill. Något som han tror gör att folk kan vara mer öppna av sig än i vanliga fall. Själv uppger han att han undviker att chatta, om det inte är med vänner. Att chatta med sina vänner menar Niklas är roligt då det kan gå lång tid mellan att man träffas men utan att det på något sätt som att man varit ifrån varandra.

Linus berättar att sammanhållningen i gruppen han spelar med är stark. De kan prata om allt möjligt utan att det känns konstigt. Han liknar det vid en fest där man känner alla och stämningen är helt avslappnad. Men det finns också de som tar det hela på ett alldeles för stort allvar menar Linus, något som kan dra ned stämningen. En uppfattning som informanten Sebastian delar. *”Man kan ha tur en match och hamna med snälla och trevliga människor, en annan kan man hamna med riktiga drägg. Det är oftast hardcorespelarna som är värre medan de som inte ta det på lika stort allvar är lugnare”*.

Men oftast är stämningen god och informanten Fredrik menar att det finns en plats för alla inom gamingvärlden. Hardcorespelarna, som brinner för tävlandet. Sedan de som är mer casual och föredrar en avslappnad attityd, det gäller bara att hitta rätt. Men oberoende vilken typ av spelare man är så återfinns gemenskap och känslan samhörighet i alla spel och spelformer, mer eller mindre. Något som alla våra respondenter vittnar om, trots olika favoritspel.

Spelarna berättar också att det skiljer sig spel emellan. De flesta pekar ut Mmorpgspelen (Massive multiplayer online role-playing game) som de spelen med behagligast klimat spelare emellan. Anledningen till detta uppges vara att man här spelar ihop mot andra. Detta i olika klaner där inte vem som helst får delta utan att bli inbjuden. Det byggs alltså upp ett slags

virtuellt kompisgäng där spelarna inte bara spelar för egen vinning utan även för sina kompisars, vilket medför ett ”vi och dem tänk”. Andreas som spelar en hel del Mmorpgspel menar att spel som WoW (World of Warcraft) automatiskt bygger upp en stark gemenskap mellan spelare då spelet mer eller mindre är uppbyggt kring social interaktion. I denna typ av spel blir också behovet av andra och tillhörighet extra tydlig, Sebastian förklarar; ” *Man spelar en roll som ens kompisar behöver, man är bra på en viss grej och några andra behöver just den grejen. Jag mainar jungle (en karaktär i WoW) och vissa jag spelar med behöver en bra junglare, då hör de av sig till mig, då känner man sig behövd.*” Han menar att det handlar om att hitta en roll, precis som i skolan eller på jobbet. En roll som man är bekväm med och där man kan känna sig uppskattad. Sebastian tror att det kan vara lättare att hitta den i den virtuella världen. Där spelar utseende, jobb eller pengar ingen roll menar respondenten Filip.

6:2 Meningsfullhet

Gemenskapen är onekligen en stor del i ungdomarnas intresse för datorspel. Vilket blir tydligt genom det kamratskap, den sammanhållning och sociala interaktion de vittnar om. Men det är inte bara känslan av gemenskap och allt som den tillför som lockar. Spelandet fyller också andra behov i deras liv och triggas igång en rad andra känslor hos deltagarna. Under våra intervjuer är ord som tävling, vinna, förlora och bekräftelse återkommande. Ord som det finns känslor bakom.

”*Jag vet inte ens hur många tangentbord jag har slagit sönder, men det är många...*” – Andreas. Känslorna som spelarna upplever är nog ännu fler. Allt från glädje, uppgivenhet, ilska till total eufori. Detta menar de alla är charmen med spelandet. En direkt respons på om man gjort bra eller dåligt ifrån sig. Men hur våra deltagare låter sig påverkas är väldigt olika från person till person. Men klart är att det råder tävlingsanda precis som i de flesta andra hobbies.

Filip som i snitt spelar 25-30h/v säger sig vara en dålig förlorare. I stridens hetta och särskilt när det går dåligt är det lätt hänt att han blir frustrerad. Något som då kan gå ut över flickvännen eller föräldrarna. Filip förklarar att det kan vara jobbigt att förlora då man lagt ned så mycket tid för att bli duktig.

Fredriks speltimmar per vecka påminner om Filips och även i Fredriks intervju går det att urskilja frustration kring när det går sämre. Han säger sig t.o.m. ha upplevt mildare depressioner på grund av detta. Mycket pga. att det blir som en ond cirkel. Han drar paralleller till pokern där han menar att det är lätt att tänka att man bara ska vinna tillbaka det där man

förlorat innan det är dags att sluta. Det är dock inte alla av deltagarna som tar det på lika stort allvar. Linus ser på spelandet mer som en chans att träffa nytt folk, hänga med kompisar och ha roligt ihop, även om tävlingsmomentet gör det hela mer spännande. Att vinna säger han ger en skön känsla, men det är inte det viktigaste.

Lars spelar numera mest mot bekanta, men säger att det nästan gör förlusterna värre. Han spelar mest strategispel där god planering och simultanförmåga är viktigt. Att kunna överraska sin motståndare eller att hela tiden ligga steget före. En förlust i den här typen av spel går oftast inte att skylla på tillfälligheter menar Lars. Vilket gör att ett nederlag svider extra mycket. Trots de olika reaktionerna bland deltagarna när de spelar är de alla inne på samma linje. Det är tävlingsmomentet och att få chansen att mäta sina krafter mot andra som gör det så tillfredsställande. Att genom att spela bra vinna respekt från andra spelare och få bekräftelse på att man är duktig på det man gör.

Informanterna uppger att det finns en rad olika sätt att vinna respekt och uppnå status på i spelen. På frågan vad som ger mest status är svaren från spelarna ungefär de samma. Att ens spelkaraktär har en hög level i spelet, värdefull utrustning och en bred kunskap är de mest förekommande svaren. Men spelen är även uppbyggda på ett sätt som innebär att en hel del tid måste spenderas på dem för att bemästra dem till fullo. Filip förklarar; *”..sen finns det achievement-hunting i spelen typ, där du ska döda ett visst antal fiender på ett visst sätt eller samla på dig unik utrustning. Det brukar vara svårt å det tar lång tid. Men att låsa upp olika achievements ger status att ha gjort”*. Men att uppnå achievements kan alltså ta tid, vilket i sin tur kan innebära problem med spelandet.

6:3 Spelets baksida och sociala normer

Trots gemenskapen och den meningsfullhet spelandet skänker deltagarna uppger de alla att det finns en baksida med att spela, i alla fall om det blir för mycket. En baksida som alla utom Linus säger sig ha upplevt. Flera av dem berättar om hur vänner, skolan, sömn och vardagssysslor har fått komma i andra hand. Orsakerna till detta varierar. Men de flesta uppger att datorspelsvärlden och i synnerhet onlinespel är så pass tilltalande att risken för att börja missbruka det är stor. Alla sju av respondenterna använder sig av ordet missbruk i våra intervjuer. Ordet missbruk diskuteras dock mest i relation till hur andra ser på deras spelande. För egen del uppfattar de inte spelandet som ett problem. Men de är av åsikten att risken för att påbörja ett spelmissbruk finns där och den ligger i att de finner det så tilltalande. Men det finns också andra orsaker till ett frekvent spelande. *”Om man som person mår dåligt kan ett*

virtuellt liv online vara en skön tillflyktsort. Jag missbrukade onlinespel under en stor del av min skolgång, vilket fått konsekvenser". – Fredrik.

Lars berättar att han hade få kompisar i skolan och onlinespel blev ett sätt för honom att fly verkligheten. Han har i efterhand insett att han spelade på tok för mycket. Något han säger resulterade i att han gick ut grundskolan med 10 poäng, endast godkänd i bild.

Linus är den enda i gruppen av deltagare med jobb. Han är också den av informanterna som spelar minst timmar per vecka. Han uppger sig ha ett rikt socialt liv även utanför gamingvärlden, vilket han säger troligtvis bidragit till att han inte missbrukar sitt intresse för onlinespel. Men han säger sig trots detta vara medveten om att det snabbt kan försvinna flera timmar om man inte är vaksam med sitt spelande. Något som också Niklas också är medveten om. *"Det händer ofta att jag har spelsessioner upp emot 16h per dygn. Då vänder jag oftast helt på dygnet, går och lägger mig på dagen, sen vaknar jag mitt i natten och kör en session till för att ställa tillbaka dygnet"*. Ett beteende som inte varit helt problemfritt. Han säger sig ha tappat kontakten med en del kompisar och de många timmarna framför datorn har inneburit att han nu måste plugga upp sina betyg på komvux för att kunna studera vidare.

Intresset för datorspel och i synnerhet onlinespel har för många av våra deltagare inneburit att en rad andra saker i livet kommit först i andra hand. Så har det även varit för Andreas.

Relationen till föräldrarna har stundtals varit dålig då det funnits delade åsikter dem emellan hur mycket tid Andreas bör spendera framför datorn. Något som de ofta bråkade om och som han vet att hans föräldrar tyckte var väldigt jobbigt. *"Jag var arg på dem hela tiden, när det gick dåligt eller när de tyckte jag spelade för mycket"*. – Andreas.

Gemensamt för alla av våra intervjupersoner är att de stundtals helt dedikerat sina liv åt datorspel, vilket har fått olika konsekvenser för dem. Trots detta ångrar dem inte tiden dem lagt ned på sitt spelande. Eller som Fredrik uttrycker det; *"Det är en stor del av min karaktär. Utan spelen hade jag vart en helt annan person"*.

Något som till viss del påverkar hur mycket tid de lägger ned på sitt spelande är andras syn på deras stora intresse. Partners, kompisar och föräldrars syn på spelandet sägs påverka antalet timmar de lägger ner. *"Tjejen brukar ibland säga att hon tycker att det fattas något i vårt förhållande, då vet man att det är dags att lägga ned spelandet ett tag"*. – Filip. Den gemensamma åsikten bland informanterna är dock att datorspel blivit mer accepterat, men att det fortfarande möter motstånd när ämnet är på tapeten. Något som de hanterar på olika sätt. Oftast väljer de att inte prata om sitt intresse bland icke spelande personer. En del av dem pga.

det kan innebära att man får en ”nördstämpel” men också för att de är medvetna om att alla inte delar deras intresse. Något som tydliggörs av nedsättande kommentarer eller överdrivet negativa reaktioner gentemot gamingkulturen menar våra respondenter.

Men det råder dock en viss skillnad i mottagande beroende på plattform och till och med de olika spelen emellan. *”..förr om man sa att man spelade WoW fick man direkt en nördstämpel medans CS (Counter Strike, ett verklighetsförankrat actionspel) var helt ok”*. – Sebastian. Uppfattningen är att datorn har en lägre status än exempelvis ett Playstation eller ett Xbox. Det anses därför mer ok bland de som spelar sällan att spela på just dessa istället för på datorn. Då slipper man råka ut för gliringar från kompisar etc.

Fredrik är en av dem som gärna inte pratar om sitt intresse bland olikesinnade. Han menar att de flesta ser på det som något barnsligt och töntigt och det är definitivt inget som man får tjejer genom att prata om. Andreas å sin sida ser inget problem med att prata om sin fallenhet för datorspel. Han säger att de flesta som han pratar och umgås med ändå delar hans intresse. Känslan bland informanterna är att gaming blivit både mer accepterat och vanligare. Niklas ser det precis som vilken annan hobby som helst och förklarar; *”Alla måste ju ha en hobby och det här är en av mina”*. En hobby som så många andra kan innebära gemenskap och meningsfullhet;

”Även fast jag aldrig träffat många av personerna så skulle jag säga att jag hittat vänner för livet”. – Linus.

Efter att ha tagit del av våra respondenters berättelser tycker vi oss kunna urskilja ett gemensamt mönster hos våra deltagare. Det centrala i datorspelskulturen är att den genomsyras av en tydlig gemenskap och vänskap. De upplever också att det är lättare att accepteras i den virtuella världen än i verkligheten och att de genom onlinekulturen fått många nya vänner. Spelandet ger också upphov till en rad olika känslor hos deltagarna och väcker deras tävlingsinstinkt. Men teman så som spelets baksida och sociala normer visar även på att det finns spänningar och en viss problematik inom kulturen. Ordet missbruk är ofta förekommande bland respondenterna och skolan, kompisar, partners och föräldrar försakas. Utöver detta uppger spelarna att de får höra nedvärderande kommentarer från sin omgivning och de upplever det som att deras intresse för datorspel inte är helt accepterat.

7. Analys

I följande avsnitt kommer det empiriska materialet analyseras och kopplas till teorier och forskning som tidigare nämnts i denna studie. Analysen syftar till att med hjälp av de teoretiska verktyg som använts, diskutera de olika teman och på så sätt förstå det resultat som vår studie har genererat.

7:1 Gemenskap och vänskap

För att få en bättre inblick i fenomenet datorspel ligger fokus på att erhålla en djupare kunskap kring vad det är som får en del ungdomar att helt viga sina liv åt datorspel och i synnerhet onlinespel. Vår frågeställning syftar alltså till vad som motiverar ett deltagande i onlinespelskulturen. En fråga som känns sociologiskt relevant och aktuell. Med detta menar vi att i takt med att samhället utvecklas så tillkommer även ytterligare möjligheter till att umgås och interagera. I ett samhälle som enligt vårt tycke blivit alltmer datoriserat, en uppfattning som även Ungdomsstyrelsen (2006) delar. De menar att den tekniska utvecklingen i samhället har bidragit till fler möjligheter för ungdomarna. Med detta i åtanke bör kanske onlinespel ses som ytterligare ett verktyg för interagerande i samhället.

Gemenskap och vänskap är enligt vår tolkning de mest förekommande orden i våra intervjuer och utgör en av de viktigaste ingredienserna och är en av anledningarna till varför informanterna spelar, detta uppger de själva i intervjuerna. Ambitionen är att genom temat gemenskap och vänskap öka förståelsen kring varför man spelar datorspel.

Aristoteles (1988) använder sig utav vänskap som begrepp för att förstå och utveckla gemenskap. Han beskriver vänskap som en central och betydande del i en individs liv och även som en väsentlig del för samhället, då vänskap för samman människor och bidrar därmed till en samhällelig gemenskap. Han menar att vänskapen är grunden till att en gemenskap formas och i varje gemenskap finns en viss sorts vänskap som bygger på ett ömsesidigt intresse. I den virtuella gemenskapen utgör datorspel det ömsesidiga intresset. Tillsammans delar spelarna en förståelse för spelet, denna förståelse och ömsesidiga intresse bidrar till att en gemenskap bildas emellan dem där tillit och samhörighet utgör några av de starkaste banden.

Tönnies (2001) framställer även detta fenomen och menar att ett gemeinschaftsamhället präglas av en gemenskap som bygger på ett ömsesidigt intresse. Datorspelarna har genom ett gemensamt intresse byggt upp ett datorspelssamhälle där gemenskapen är länken mellan dem. De uppger att en av de största anledningarna till att det spelar är på grund av en stark sammanhållning och gemenskap. De berättar hur de kan prata om allt med varandra och hur de saknar vännerna när de inte har varit uppkopplade på länge. De skapar vänner för livet uppger dem, vilket kan jämföras med de familjära relationer som utspelar sig i ett gemeinschaftsamhälle. Datorspelarna är sannolikt inte släkt med varandra alla gånger och det finns säkerligen egenskaper som de olika individerna besitter som skiljer dem åt. Men gemenskapen inom onlinespelssamhället sammansluter och binder dem samman och skapar på så sätt familjära relationer. Utmärkande för ett gemeinschaftsamhälle är även hur det kollektiva tänket går för den individuella vinningen. Spelarna uppger att i Mmorpgspelen (Massive multiplayer online role-playing game) spelar dem inte för egen vinnings skull utan hjälper varandra för att klara av vissa uppdrag. Behovet av varandra och tillhörigheten blir särskilt tydlig här menar dem. Datorspelarna är alltså inriktade på den kollektiva nyttan. De tänker på vad som gynnar och är bäst för gruppen, där lojalitet, moral och normer präglar deras handlingar. Vi vill därför påstå att ett onlinespelssamhälle har samma utmärkande egenskaper som präglar ett gemeinschaftsamhälle och kan i allra högsta grad likställas med ett sådant.

Aristoteles pratar om vänskap utifrån tre olika perspektiv. Han benämner dem som, den sanna och fina vänskapen som präglas av att man vill den andre väl för den andres skull. Vänskap där man har nytta av varandra och relationen på något sätt gynnar dem, samt en vänskap där man upplever någon form av njutning (Aristoteles, 1988). Den sanna vänskapen tydliggörs i och med ungdomarnas intresse i att logga in på diverse chattsidor och forum för att ta en öl ihop eller prata om allt mellan himmel och jord. Men även genom att deras vänskap utvecklas och ibland sträcker sig utanför den virtuella världen. En vänskap som från början utgörs av det gemensamma intresset för datorspel, men där vänskapen utvecklas och bildar en gemenskap.

Men vänskapen bland datorspelare är kanske även en vänskap där man har nytta av varandra. De behöver varandra för att kunna spela spelet. Det kan röra sig om en spelare och hans karaktär i spelet som besitter förmågor som andra är i behov av för att ta sig vidare i spelet. Men oavsett vilken typ av vänskap deras gemensamma intresse genererar så upplever vi

ungdomarna som kontaktsökande. Ett virtuellt liv och datorspel i synnerhet upplevs och beskrivs ofta som ett nedbrytande beteende bland utomstående. Vi väljer att se det ur ett annat perspektiv. Kanske ser ungdomarna onlinespel som ännu ett verktyg för att kommunicera, interagera och skapa relationer.

Trots den träffande beskrivningen som utgörs av sann vänskap och den vänskap där de har nytta utav varandra menar vi att även den tredje sortens vänskap existerar i datorspelskulturen. De vittnar om hur de kan spela med personer som kan bete sig riktigt illa och där stämningen inte är särskilt god och där relationen upphör så fort ena part fått tillfredsställelse. En relation som enbart grundas av ett njutningsbegär och utnyttjande. Vi finner även att denna vänskap är passande och kan kopplas samman med de egenskaper som präglar strukturen i ett gesellschaftsamhälle. Kanske kan man dela in onlinespelskulturen i två olika samhällen?

Gemeinschaft som vi tidigare har nämnt utgör enligt vår tolkning den sidan av spelet där vänskapsbanden är starka och där man vill varandra väl för den andres skull och kan således benämnas som den sanna vänskapen. Medan man i en strukturform som gesellschaft saknar den enade känslan och individens handlingar styrs av individuellt vinnande som ofta är präglad av intresset för effektivitet och lönsamhet istället för att se vad som kan vara bäst för gruppen och det kollektiva (Tönnies, 2001). Vi anser att dessa egenskaper passar in på vad som kan liknas vid den vänskap där man utnyttjar den andre till tillfredsställelsen är nådd. De mänskliga relationerna är alltså mer opersonliga. Även datorspelarna uppger detta och menar att det finns spelare som enbart spelar för sin egen vinning. De tänker bara på att vinna och bryr sig ofta inte om de andra spelarna. En av informanterna titulerar dessa som ”hardcorespelare”. Tönnies (2001) beskriver ovannämnda beteende och menar att det råder en ordning där människorna i denna struktur dra nytta av varandra. De ser då ofta till vad som är bäst för dem själva och hur andra människor kan hjälpa dem till lönsamhet. Han talar även om hur individer i gesellschaftstrukturen i huvudsak är separerade trots alla förenande faktorer som finns och att det istället föreligger en spänning mot alla andra (Tönnies, 2001). Något även datorspelarna syftar till när de förklarar hur de kan möta vissa människor som uppför sig otrevligt eller beter sig illa. Dessa spelare tar alltså avstånd från gemenskapen och håller ett avstånd till andra spelare genom att bete sig illa, trots att de alla är förenade genom deras gemensamma intresse.

För att till sist knyta ihop tanken kring två olika onlinespelssamhällen, där *gemeinschaft* står för ”den sanna vänskapens samhälle”, och *gesellschaft* för det samhälle som präglas av en relation som grundar sig på njutningsbegär och utnyttjande vill vi även koppla samman detta med Tönnies (2001) tankar kring ”*Wesenwille*” och ”*Kürwille*”. Vi anser att vänskap har samma innebörd som sociala relationer. ”Den sanna vänskapen” likställs med ”*Wesenwille*”, en social relation som bygger på en naturlig vilja där känslor är grunden för hur de väljer att spela. Spelarna hjälper varandra i olika situationer som de ställs inför i spelen. Det är alltså lojaliteten och gemenskapen som betyder mest och präglar deras handlingar. Medan vänskapen som präglas av njutningsbegär och utnyttjande bygger på ”*Kürwille*”. Den sociala relationen där förnuftet tar övertaget kräver att spelarna är mer medvetna och strukturerade i sina spel. Deras handlingar utgår inte ifrån deras känslor utan de är mer inriktade på den rationella viljan och tänker på vad som är mest lönsamt för dem själva.

Här vill vi återgå till Aristoteles som menar att oberoende av den sorten vänskap eller samhällsform det rör sig om bland datorspelarna betonar han vikten av vänskap i varje människas liv (Aristoteles 1988). Han menar att vänner blir en tillflykt i vardagen och det första man behöver när något i livet känns jobbigt. Vänner som flera av informanterna uppger att de fått genom den virtuella världen. De uppger även att de kan prata med varandra om vad som helst och att de upplever att likasinnade personer, det vill säga vänner med samma intresse, förstår dem bättre. Onlinespelet blir då kanske den tillflyktsort spelarna söker sig till, där de finner vänner som förstår dem och ger varandra känslan av trygghet och samhörighet.

Vi människor strävar efter gemenskap och det hjälper oss att identifiera oss själva menar Falkner (2007), att gemenskapen då utgör en sådan stor del av datorspelskulturen är kanske inte så konstigt, det är en naturlig väg för oss individer att söka sammanslutning med andra människor där vi finner vänskap och gemenskap hos de individer vi delar samma intresse med. Aristoteles (1988) menar att ”*det som vänner har är gemensamt*” (s. 236).

7:2 Meningsfullhet

Men det är inte bara gemenskapen och det direkta behovet av vänner som gör datorspelskulturen så tilltalande. Tävlingsmomentet, bekräftelse och ett kvitto på att man utvecklas och hela tiden blir bättre är även det viktigt. Aristoteles menar att människan förser sig själv med vad hon behöver för att få en så meningsfull tillvaro som möjligt. I våra

informanternas fall vill vi tro att datorspel bidrar till denna meningsfullhet. Informanterna säger sig uppleva allt från spänning, glädje, bedrövelse till total eufori genom spelandet. Känslor som mycket troligt är en förutsättning för att uppleva livet som meningsfullt.

Falkner (2007) stärker detta antagande genom att förstå datorspel som en social mening där hon redogör för hur tävlingar som existerar i onlinespel får spelarna att uppleva meningsfullhet då behov som bekräftelse, uppskattning, acceptans, identitetskapande och känslan av att vara behövd blir tillfredställda. Hon menar även att social mening låter oss människor utvecklas och att datorspel kan förstås utifrån vår längtan och strävan efter mening i våra liv.

Lockelse är ett ord Falkner (2007) använder för att beskriva sökandet efter mening och varför ungdomar väljer att spela datorspel. Hon menar att spelarna lockas av att ingå i en social interaktion och att utmaningar och känslan av att vinna eller förlora som äger rum i spelet, tillfredsställer spelaren. Kanske bidrar spelet till individens utveckling med hjälp av den bekräftelse och uppskattning de får genom tävlingar och utmaningar? Kanske sluter sig människor till datorspel för att deras sökande efter mening känns uppfyllt? Informanterna menar att det är tävlingsmomentet och att få chansen att mäta sina krafter mot andra som gör det så tillfredsställande. Genom att spela bra, vinna respekt från andra spelare och få bekräftelse på att man är duktig på det man gör.

Vissa former av gemenskap anses uppkomma på grund av psykiskt välbefinnande menar Aristoteles (1988). Datorspel ger möjligen individerna en känsla av psykiskt välbefinnande i form av alla upplevelser som utspelar sig i gemenskapen. Kanske utgör känslor som upplevelser och välbefinnande det starka sociala band som uppges finnas mellan spelarna. Falkner (2007) säger att ömsesidiga relationer, som ett medlemskap eller gemenskap kan förstås som ett meningsfullt liv. För att ytterligare förstå detta vill vi koppla resonemanget om meningsfullhet till Tönnies begrepp *gemeinschaft*. Som vi tidigare nämnt talar han om *gemeinschaft* som ett samhälle med en stark sammanhållning och gemenskap (Tönnies, 2001). En beskrivning som kan likställas med hur informanterna förklarar onlinespelskulturen, och som Falkner (2007) menar kan förstås som ett meningsfullt liv. Informanterna talar om känslor som dem upplever när de spelar och hur de andra spelarna får dem att känna sig uppskattade. Det kollektiva som Tönnies (2001) talar om, där man sätter andra för sig själv kan även spegla onlinespelskulturen då de ofta spelar tillsammans och hjälper gruppen för att på bästa möjliga sätt nå resultat. Kanske är det dessa känslor som utspelar sig som tillgodoser onlinespelarnas behov av meningsfullhet? De får uppskattning

och är en del av den starka gemenskap, där individerna i gruppen hjälps åt och står enade. Vad mer behöver man för att uppleva meningsfullhet? Kanske kan vi då dra slutsatsen att dessa gemensamma begrepp är grunden till varför individer sammansluter sig till den virtuella världen och motiven till ett deltagande i onlinespelskulturen.

7:3 Spelets baksida och sociala normer

Hittills har teman som gemenskap och vänskap används för att analysera vårt empiriska material och belysa motiven till en konsumtion av onlinespel. Trots att vi valt att inte lägga för mycket vikt på negativa aspekter som motiv till konsumtion av onlinespel kan vi ändå inte bortse från det faktum att ord som missbruk och utanförskap ständigt kopplas samman med datorspel. Vi vill därför även belysa spelets baksida och sociala normer i vår studie.

Svensson (2005) skriver i sin avhandling att vi måste se till olika aspekter för att kunna förklara en individs konsumtion av spel, han menar att hänsyn måste tas till vad som händer på spelmarknaden för att förstå spelandet och spelproblemen.

Ungdomarnas spelhandlingar bildas och formas inom de handlingsutrymmen som framkallas av samhällliga processer och av händelser av olika slag som sker på marknaden, han menar att detta handlingsutrymme påverkas av vad som händer på spelmarknaden i form av utveckling, utbud och attityder. Marknaden introducerar ständigt nya frestelser för oss, vi ska antingen konsumera eller vara ”starka” nog att kunna avstå frestelsen. Det handlingsutrymme onlinespelande ungdomar är en del av uppmanar till konsumtion genom att hela tiden förse dem med de senaste produkterna. Ungdomar är idag vana att konsumera och kanske är det en del av den samhällliga processen som skett, spelmarknaden är alltså utformad för att öka konsumtionen av spel hos individerna och kanske är då en problematik kring ett spelmissbruk nära till hands. De flesta informanterna uppger att de upplever onlinevärlden så pass tilltalande att det är svårt att motstå och risken att börja missbruka känns överhängande. De uppger att flera timmar kan försvinna framför spelet om man inte är vaksam och att konsekvenserna av ett intensivt spelande har resulterat i dåliga betyg och att de förlorat kontakter med vänner som de har haft i det vardagliga livet.

Det är omgivningen som snabbt sätter en stämpel på spelarna och kategoriserar många som missbrukare. En informant uppger att relationen till hans föräldrar varit dålig då de anser att han ägnar för mycket tid åt att spela. Men genom olika förhållanden som sker i samhället

vidgas hela tiden spelarnas handlingsutrymme i form av att spel utvecklas, marknaden växer och tillgången blir större. Men vad som klassas som missbruk menar vi avgörs beroende på val av intresse och inte tiden som läggs ner på det. Exempelvis är ordet missbruk inte särskilt förekommande när vi pratar om fotboll.

Datorspel anses kunna tillföra utveckling hos människor, bringa gemenskap och meningsfullhet i deras liv, lika väl som andra sysselsättningar, något som Falkner (2007) vittnar om. Men kanske handlar det om okunskap om vad som faktiskt sker i den virtuella världen. Föräldrars och allmänhetens ovetskap om vilka känslor, gemenskap, vänskap, samhörighet och tillit som utspelar sig i den virtuella världen försvårar. Så länge föräldrar och andra utomståendes oförmåga att förstå kulturen fortsätter, ju mer fortsätter kanske ungdomarna att spela. Risker med ett negativt synsätt och ett bristande intresse för att förstå kulturen kan möjligen innebära ett spelande i mer okontrollerade former som i sin tur sedan kan resultera i ett faktiskt missbruk.

Omgivningens syn på spelarna tror vi kan innebära fler problem än ett eventuellt missbruk. Deras intresse uppges ha låg status i andras ögon och nedvärderande kommentarer är inte ovanligt. I boken *Stigma – den avvikandes roll och identitet* av Erving Goffman (2007) redogör författaren för begreppet stigma, olika sorters stigmat, samt olika sätt för den drabbade att hantera dem. Vi vill tro att datorspelarna upplever en viss stigmatisering, både pga. sin karaktär som enskilda individer med, som Goffman (2007) kallar det, ett uppslukande intresse för det de gör. Men också som grupp, ett s.k. socialt stigma, där gruppen datorspelare i samhället avviker från vad som anses ”normalt” på ett icke önskvärt sätt (Goffman 2007).

Att det i våra informanternas fall handlar om stigmatisering, om så av mildare grad tycker vi blir tydligt genom deras berättelser, där i stort sätt alla säger sig upplevt motstånd från sin omgivning. Spelarnas metoder för att hantera stigmatisering varierar. En del av respondenterna uppger att de inte diskuterar sitt intresse för datorspel med utomstående, på grund av att de då riskerar att bli ”märkta”. Något som i praktiken kan innebära att de blir stämplade som nördar eller avfärdade som potentiellt partnermaterial. Här vill vi dra kopplingen till Goffmans begrepp *passering*. Ett begrepp som innebär en hel del avvägande för den drabbade. Personen upplever här en personlighetsklyvning när det kommer till att hantera sitt stigma. Goffman (2007) menar att *passering* skapar ambivalens i valet av att dölja sitt stigma eller att avslöja det för sin omgivning. Ett val som vi menar att datorspelaren kan

ställas inför. Genom att dölja sitt intresse och tillika stigma och undvika att prata om det så riskerar spelarna inte att bli dömda av sin omgivning. Men samtidigt begränsar det dem. En inskränkning i livet som Goffman (2007) inte menar ska underskattas. Enligt Goffman (2007) är en ömsesidig öppenhet gällande sina tillkortakommandon en förutsättning för att varaktiga och betydelsefulla relationer ska fungera. Så hur bör de då förhålla sig till sitt stigma? Goffman (2007) menar att olika förhållningssätt av den stigmatiserade skapar olika reaktioner från de normala. Något som vi tycker oss se hos våra respondenter, de har olika sätt att tackla sin situation även om en del av dem hanterar sitt stigma utifrån samma begrepp, dvs. *passering*. De olika sätten menar vi kan bero på att deras stigma skiljer sig i utsträckning från person till person. Våra informanter uppger att olika spel har olika status, både bland dem själva och bland utomstående. Vilket spel de spelar kan alltså avgöra i vilken utsträckning och grad de stämplas. Något som vi menar påverkar deras förhållningssätt till sitt intresse bland andra. Men att vara allt för öppen med sitt intresse är trots allt inte att föredra bland icke spelande personer om vi väljer att tro våra respondenter. Men det finns fler sätt att hantera ett stigma än *passering*. En del av dem undviker alltså att prata om sitt intresse, andra väljer att mestadels omge sig med likasinnade personer.

Goffmans begrepp *de egna och de visa* syftar till personer som är sympatiskt inställda till den stigmatiserade. I vårt fall handlar det om personer med samma stigma som dem själva (*de egna*). En del av våra respondenter uppger att de nästan uteslutande umgås med människor inom gamingkulturen. De är av den uppfattningen att det är lättare att accepteras och att det råder en mer avslappnad attityd. Men vi tror även att det kan vara ett sätt för dem att hantera sin situation på bästa möjliga sätt. Genom detta förhållningssätt undviker de, eller i alla fall minimerar de risken att utsätta sig för nedvärderande kommentarer och oschysst behandling från andra. Till skillnad från *passering* så möjliggör *de egna* ett förhållningssätt till sitt stigma som inte behöver innebära ständiga begränsningar i livet. Genom att omge sig med utsatta människor av samma slag normaliseras den egna identiteten och individen kan känna sig hemma och oberörd av sitt stigma (Goffman 2007).

Våra respondenter upplever alltså fördelar med den virtuella världen kontra den verkliga. Samtidigt påvisar Goffman (2007) att den egna gruppen kan ha den inverkan på den enskilde individen, att denne blir mer utåtriktad och social. Kanske beror då känslan av det behagliga klimatet just på att de vågar vara sig själva och inte begränsas. Flera av våra respondenter uppger att de under åren med datorspel förlorat en del icke spelande kompisar, detta pga. sitt

frenetiska spelande. Något som kanske kan förklaras med relationen till den egna gruppen. Goffman (2007) förklarar att det är i den egna gruppen individen finner förståelse och en grund för att bygga på sin identitet. Att då välja att umgås med den egna gruppen kan mycket väl vara ett sätt att få möjlighet att i fulla drag vara sig själv och samtidigt accepteras. Men det finns även de respondenter som uppger att de inte har några som helst problem med hur omgivningen uppfattar dem eller deras spelande. Här vill vi återkomma till Goffmans tankar kring stigmatisering som kan stärka individen. I första hand syftar Goffman (2007) på hur olika typer av individer förhåller sig till ett och samma stigma. Ett stigma kan ha en negativ inverkan på en individ, samtidigt som det kan stärka grupptillhörigheten hos en annan. Vi menar dock att ett stigma kan ha en positiv inverkan på en och samma individ som anses besitta ett stigma och han kan då stärkas av det faktum att han är medveten om att han stigmatiseras av sin omgivning. Något som vi tror stämmer bra in på en del av datorspelarna. De är medvetna om omgivningens attityd, vilket möjligtvis kan stärka dem och ge dem en bekräftelse på grupptillhörighet.

Som vi tidigare nämnt uppger informanterna att de ofta kan möta motstånd när det pratar om eller förklarar sitt intresse. De upplever många gånger att allmänheten inte förstår dem och att de ofta får en ”stämpel” på grund av sin fallenhet för spel. Svensson (2005) pratar om normer och värderingar och menar att en ökad användning av spel kan beror på individers försvagade förtroende till samhället. Och kanske är bristen på tilltro till rådande normer och värderingar förknippat med känslan av tillhörighet, vilket kan saknas hos utsatta grupper. Durkheim (2004) tydliggör detta ytterligare och talar om begreppet anomi som kan förklaras som ett tillstånd där individer har brutit upp från samhällets normer. Genom detta tillstånd försämras även känslan av tillhörighet och gemenskap, vilket kan resultera i ett avvikande beteende menar Durkheim (2004). Att inte kunna identifiera sig med rådande normer och andra grupper i samhället kan alltså ge upphov till detta avvikande beteende. Konsekvenserna av att avvika från det normala, bryta upp från normer och värderingar och få erfara känslan av brist på tillhörighet och gemenskap kan då vara en anledning till att människor söker sig till andra gemenskaper. Som vi tidigare nämnt i temat meningsfullhet så söker människor ständigt efter en mening i livet (Falkner, 2007). Datorspel blir då en alternativ väg där de finner tillhörighet och gemenskap i den virtuella världen, där likasinnade personer befinner sig.

I temat spelets baksida uppger informanterna att den virtuella världen är en skön tillflyktsort när man mår dåligt. De menar att de har haft dåligt med kompisar i det verkliga livet men att

inträda i den virtuella världen blir som att fly verkligheten. Datorspelet blir deras trygghet istället för ett samhälle där normer och värderingar upplevs förvirrande. Om vi väljer att benämna datorspel som ett avvikande beteende kan anomi förklaras som ett motiv till varför individer väljer att spela datorspel och varför vissa tenderar att spela mer än andra. Svensson (2005) uppger även vikten av sociala normer för individer i samhället, det hjälper dem att begränsa sig och kunna avgöra vad som är rätt och fel. Informanterna uppger att andras syn på deras spelare påverkar hur mycket tid de lägger på att spela. Vissa uppger även att de väljer att inte prata med olikesinnade om deras intresse då det ofta får en ”nördstämpel”. Kanske upplever de att datorspel kan ses som ett normbrytande beteende och väljer där av att inte prata om sitt intresse.

Vi tycker oss kunna se likheter i vår studie jämfört med tidigare forskning i det avseende att vi genom vårt empiriska material och vår analys precis som i tidigare forskning kan urskilja teman som gemenskap, vänskap, meningsfullhet, och negativa effekter av ett spelande. Forskare som Gross, Juvonen och Gable (2002) belyser i artikeln *Internet Use and Well-Being in Adolescence* vikten av upprätthålla medmänskliga relationer och hur detta bidrar till ett större välbefinnande hos oss. De uppger även att datorspel används för att kommunicera och söka ytterligare kontakt med varandra. Vidare menar Chin-Lung Hsu och Hsi-Peng Lu (2007) i *Consumer behavior in online game communities: A motivational factor perspective* att datorspel även tillgodoser behov som rör relationer, gemenskap, intresse och tillit, och att de genom detta utvecklar en bra sammanhållning och gemenskap där strävan efter att uppnå gemensamma mål är driftkärnan till varför de fortsätter att spela.

Spelets baksida och sociala normer lyfts även fram då författarna Dupuis & Ramsey (2011) *The relation of social support to depression in massively multiplayer online role-playing games* menar att känslan av utanförskap resulterar i en ökad internetanvändning. De problematiserar även online spelets utveckling och tillväxt och menar på att detta är ökar spelets användning.

Vi kan även se skillnader i hur vår studie skiljer sig ifrån tidigare forskning. Vår uppfattning är av det slag att vårt empiriska material och vår analys har gett oss ett större underlag än vad vi kunnat urskilja från tidigare forskning, när det kommer till vikten av gemenskap och vänskap i den virtuella världen och hur detta kan motiverar ett deltagande i onlinespelskulturen. Vi har genom det empiriska materialet vi erhållit fokuserat mer på den

positiva inverkan datorspel kan ha på en individ medan tidigare forskning lägger en större vikt på konsekvenser och negativa effekter. Många författare belyser självklart ämnet gemenskap och vänskap, Dupuis & Ramsey (2011) menar exempelvis att en ökad sociala delaktighet och gemenskap kan ge en ökad uppfattning av meningsfullhet i en individs liv.

8. Avslutande sammanfattning och reflektion

Det är med hjälp av våra engagerade och tillmötesgående respondenter som denna studie har möjliggjorts. Informanterna har bidragit med en positiv inställning och en öppenhet som på många sätt underlättat arbetet. Det är deras berättelser som utgör det empiriska materialet som är grunden för vårt resultat.

Ett resultat som vittnar om att gemenskap, vänskap och meningsfullhet är anledningarna till varför man spelar. I vår studie har vi funnit en rad olika anledningar till vad som motiverar ett spelande men där de tre ovannämnda är de mest återkommande. Gemenskapen inom onlinekulturen uppges vara stark och genuin. Men även en meningsfullhet som utgörs av tävlingsmomentet, utmaningar och belöningar. Det finns alltså en rad olika faktorer som kan bidra till varför onlinespel är så attraktivt. Men vår studie visar även att det kan finnas mindre positiva orsaker till varför ungdomar väljer att spela datorspel. Utanförskap och brist på vänner kan vara en utav anledningarna till varför man söker sig till den virtuella världen. Så behöver det dock inte alltid vara. Men datorspel kan enligt vår undersökning vara förrädiskt. För trots att spelarna själva inte alltid ser något problem med sitt spelande så riskerar de ändå att stämplas av sin omgivning. Men vi har trots de negativa aspekterna med datorspel till mestadels valt att fokusera på de positiva sidorna med ett spelande. Mycket beroende på att det är dessa som är de mest framträdande i informanternas berättelser. Vilket i sin tur har bidragit till att studien rakt igenom känts både intressant och tillfredsställande.

Men trots den positiva andan som genomsyrat arbetet och det resultat vi kan uppvisa är vi självkritiska när det kommer till vår studie och anser att det finns en hel del som vi kunnat göra annorlunda. För att bredda studien ytterligare och göra den mer djupgående borde vår hermeneutiska ansats kompletterats med en etnografisk inriktning i form av observationer. Med hjälp av en etnografisk ansats hade vi kunnat fördjupa vår förståelse av livsstilar, uppfattningar och övertygelser hos gruppen vi studerat. Vi hade kunnat se saker ur de involverades synvinkel vilket vi finner väldigt intressant. Men det är också något som kräver

att vi som forskare hade fått tillbringa en avsevärd tid på fältet och snarare delta än att observera ur en objektiv position, detta enligt Denscombe (2009). Ett tillvägagångssätt som säkerligen hade bidragit med intressant data men som vi ansåg vara svårt att möjliggöra med den gällande tidsramen.

Könsaspekten är en annan intressant faktor i ämnet. Att belysa den hade kunnat innebära ett resultat som kanske varit mer unikt och annorlunda än mycket av den tidigare forskning som finns att tillgå. Tyvärr visade det sig bli väldigt svårt att finna kvinnliga spelare med en hög spelfrekvens och idén fick därför stanna vid en tanke. Men det är en intressant infallsvinkel och något som framtida forskning bör ta i beaktning.

Avslutningsvis vill vi framhålla att arbetet med denna C-uppsats varit intressant och gett oss en större förståelse för datorspel och dess utövare. Förhoppningarna med arbetet är att det även ska kunna öka förståelsen hos andra utomstående och ge en mer rättvis och aktuell bild av fenomenet datorspel.

Referenser

Litteratur

Aristoteles. 1988. *Den nikomachiska etiken*. Daidalos AB: Göteborg

Bryman, A. 2009. *Samhällsvetenskapliga metoder*. Liber AB: Malmö

Denscombe, M. 2010. *Forskningshandboken – för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*. Studentlitteratur AB: Lund

Durkheim, E. 2004. *Själv mordet*. Argos förlag: Lund

Goffman, E. 2007. *Stigma – Den avvikandes roll och identitet*. Stockholm: Nordstedts Akademiska Förlag

Svensson, O. 2005. *Ungdomars spel om pengar – Spelmarknaden, situationen och karriären*, Sociologiska institutionen, Lunds universitet: Lund

Tönnies, F. 2001. *Community and Civil Society*. Cambridge University Press: Cambridge

Ungdomsstyrelsen. 2006. *New Game. Om unga och datorspel*: Stockholm
Ungdomsstyrelsens skrifter 2006:2.

Internet

Green, Daniel. 2011. Spelindustrin omsätter mer än 74 miljarder dollar: Power Game
<http://www.powergamer.se/2011/07/06/spelindustrin-omsatter-over-74-miljarder-dollar/>
(Hämtad 2013-08-14)

Högberg, Jonas. 2012. Vill se e-sport som OS-gren: Aftonbladet.
<http://www.aftonbladet.se/nojesbladet/spela/article15256354.ab>
(Hämtad 2013-08-14)

Irvin, Calif. 2010. World of Warcraft subscriber base reaches 12 million worldwide: Blizzard entertainment

<http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?id=2847881>

(Hämtad 2013-08-14)

Wiklund, Mats. Rudin, Henrik och Möller, Susanne. 2013. Datorspel: Nationalencyklopedin.

www.ne.se/lang/datorspel

(Hämtad 2013-08-14)

Avhandling:

Falkner, C. 2007. *Datorspelande som bildning och kultur: En hermeneutisk studie av datorspelande*

<http://oru.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2:134688>

(Hämtad 2013-04-08)

Vetenskapliga artiklar:

Dupius, E & Ramsey, M. 2011. Journal of Applied Social psychology: *The relation of social support to depression in massively multiplayer online role-playing games*. Vol. 41, Issue 10, s1-13.

Gross, E. Juvonen, J. & Gable, S. 2002. Journal of Social Issues: *Internet Use and Well-Being in Adolescence*. Vol. 58, Issue 1, s75-90.

Hsiao, C. & Chiou, J. 2012. Information and Management: *The impact of online community position on online game continuance intention: Do game knowledge and community size matter*. Vol. 49, Issue 6, s292-300.

Hsu, C. & Lu, H. 2007. Computers in human behavior: *Consumer behavior in online game communities: A motivational factor perspective*. Vol. 23, Issue 3, s1642-1659.

O'Connor, A. 2004. Peace Review: *The Sociology of youth subcultures*. Vol. 16, Issue 4, s409-414.

Bilagor

Intervjuguide

1. Hur mycket spelar du i veckan?
2. Vilka är de positiva egenskaperna med onlinespel?
3. Vilka är de negativa egenskaperna med onlinespel?
4. Ångrar du att du började spela? I så fall varför?
5. Har du jobb?
6. Vad har du för framtidsdrömmar?
7. På vilket sätt utspelar sig gemenskapen inom onlinespelandet?
8. På vilket sätt får spelet dig att känna tillhörighet?
9. Tillfredställer onlinespel ditt sociala behov? Förklara gärna på vilket sätt?
10. Ser du några problem med ditt spelande? I så fall vad?
11. Väljer du att spela framför något annat i ditt liv? I så fall vad?
12. Upplever du att andra människor som också spelar, förstår dig bättre än någon som inte spelar? I så fall på vilket sätt?
13. Hur gammal är du?
14. Berätta gärna om när du spelar. Vad upplever du och hur upplever du dina medspelare?
15. Vad anses ge status och vilka prestationer värderas högt inom onlinespel?

16. På vilket sätt kan man tyda specifika normer kring onlinespel?
17. Vad skall/får man inte göra?
18. Vad krävs för att man ska bli accepterad/utesluten?
19. Hur upplever din omgivning ditt spelande?
20. Påverkas du av eventuella negativa attityder kring ditt spelande?
21. Hur upplever din familj/närstående ditt spelande?