



Linnéuniversitetet

Institutionen för pedagogik, psykologi och idrottsvetenskap

Examensarbete

”Man vill vara mer som i spelet”

- Hur ungdomar uppfattar MMORPG-spelande



Författare: Annsofi Andersson
Anna Johansson
Handledare: Marie J. Hallbäck
Termin: VT12
Kurskod: 2MB332

ABSTRAKT

Linnéuniversitetet

Institutionen för pedagogik, psykologi och idrottsvetenskap

Pedagogik med inriktning mot ungdoms -
och missbruksvård, Examensarbete 15hp

Titel	”Man vill vara mer som i spelet” – hur ungdomar uppfattar MMORPG-spelande.
Engelsk titel	“You want to be more like the character in the game” – how young people perceive MMORPG gaming.
Författare	Annsofi Andersson, Anna Johansson
Handledare	Marie J. Hallbäck
Datum	Mars 2012
Antal sidor	25
Nyckelord	MMORPG-spel, ungdomar, beroende, relationer, påverkan.

Studiens syfte var att beskriva och analysera hur ungdomar i årskurs 8 i Växjö kommun uppfattar MMORPG-spelande och även ta reda på vilka anledningar som leder till att man börjar spela, vilka effekter som kommer av att spela samt var de kan få hjälp om de blir beroende. I denna studie användes en kvantitativ metod där en enkätundersökning genomfördes. Studien visar att många ungdomar känner någon som spelar MMORPG-spel och att ungdomars spelande påverkar deras kompisar. Många spelar för att ha något att göra och för att det är roligt, men de flesta är också medvetna om att man kan bli aggressiv och beroende av spelet. Ungdomarna uttryckte att de inte visste var de skulle vända sig om någon eller de själva blev beroende. Slutsatsen av denna studie är att det finns olika fördelar och nackdelar med spelandet för olika ungdomar.

Förord

Vi vill först och främst tacka vår handledare Marie J. Hallbäck för all inspiration och stöttning som vi har fått under examensarbetet. Vi vill även rikta ett tack till Berth Andersson för att du fick upp våra ögon för området.

Ett stort tack till ungdomarna som deltog i studien. Utan er hade studien inte varit möjlig att genomföra. Ett stort tack ska även riktas till Malin och Britt-Marie på Landstinget Kronoberg och Andreas på Navet.

Annsofi Andersson & Anna Johansson

2012-03-11

Innehållsförteckning

INTRODUKTION	1
BAKGRUND	1
<i>Onlinespel</i>	2
<i>MMORPG-spel</i>	3
<i>Varför man spelar MMORPG-spel</i>	4
<i>Hur man påverkas av spelet</i>	4
<i>Hur relationer påverkas</i>	5
<i>MMORPG-spel mest beroendeframkallande</i>	6
<i>Vilka spelar och varför</i>	7
SYFTE OCH PROBLEMFÖRMULERING	8
METOD	8
METODOLOGISKA UTGÅNGSPUNKTER	9
<i>Kvantitativ metod</i>	9
<i>Urval</i>	9
<i>Instrument</i>	10
<i>Insamling</i>	11
<i>Analys</i>	12
RESULTAT	12
<i>Varför man spelar MMORPG-spel</i>	12
<i>Hur man påverkas av spelet</i>	13
<i>Hur relationer påverkas</i>	15
<i>MMORPG-spel mest beroendeframkallande</i>	16
<i>Var man vänder sig</i>	18
SAMMANFATTNING AV RESULTAT	18
DISKUSSION	19
METODDISKUSSION	19
RESULTATDISKUSSION	21
SLUTSATSER	25
REFERENSER	26
MISSIV	I
FÖRFRÅGAN OM MEDVERKAN I C-UPPSATS	II
FÖRFRÅGAN TILL FÖRÄLDRAR OM MEDVERKAN	III
ENKÄT	IV

INTRODUKTION

Denna studie kartlägger hur ungdomar ser på Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, som fortsättningsvis kommer att benämnas MMORPG-spel. Under många år har forskare låtit tala om hur beroendeframkallande och farligt det är att spela dessa spel, men hur kommer det sig att så många fortfarande spelar trots dessa varningar? I denna studie kommer litteraturen att referera till barn och ungdomar i åldern 9-18 men i resultatet kommer huvudsakligen fokus att ligga på åldern 14. Detta examensarbete låter ungdomar i årskurs 8 i Växjö kommun berätta om sin syn på MMORPG-spel.

Området är behandlingspedagogiskt intressant eftersom det berör ungdomar som idag växer upp och väljer att komplementera sina liv genom att hellre leva i en virtuell värld än i den verkliga världen. Dessa ungdomar kan vara en del av de som sällan fått möjlighet att känna sig bekräftad av familj eller vänner men som i spelet blir en viktig pusselbit i det som även där kallas livet. Som det ser ut idag är det många som spelar men bara ett fåtal som får problem. Det har redan gått för lång tid innan ämnet uppmärksammats tillräckligt för att kunna hjälpa dessa unga människor att förstå sin situation och kunna blicka framåt mot en trygg framtid. Ur behandlingspedagogisk synvinkel är det därför viktigt att få så stor kunskap som möjligt inom området för att kunna hjälpa ungdomar innan de fastnat i ett beroende.

Med onlinespel menas de olika typer av spel som kan spelas med internetuppkoppling, till exempel First Person Shooter (FPS), Real-Time Strategy (RTS) men specifikt för denna studie är Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG). Onlinespel och framför allt MMORPG-spel som World of Warcraft, där man spelar online tillsammans med andra från hela världen, har kommit att bli en stor del av vardagen för många ungdomar. Olika människor spelar på olika sätt och av olika anledningar. Det här bidrar till att det ger olika effekter för olika ungdomar – vissa ungdomar utvecklas och drar nytta av de positiva effekterna medan det för andra kan bli en förödande situation. I spelets värld finns oändliga möjligheter till att bli den person du alltid har drömt om att vara oavsett vem du är i den verkliga världen och visst låter det lockande att få göra något som är roligt, skaffa vänner över hela världen och samtidigt tjäna pengar. Det som inte låter lika frestande är att det ibland går dåligt - pengarna sinar, vännerna tröttnar på att aldrig kunna träffas eftersom spelet är så pass viktigt och det som var så roligt innan har blivit ett tvång. Detta är redan idag ett problem för många ungdomar, men vem uppmärksammar problemet som det inte finns ett färdigt fack för? Många vuxna har redan sin åsikt klar i ämnet - det är bara att sluta spela. Andra menar att det är en period som går över under tonåren. I denna studie uppmärksammas ungdomarnas egna tankar kring MMORPG-spel och förhoppningsvis finns det vuxna människor som tar tillvara på dessa kloka ord och tar ett steg tillbaka för att kunna överblicka området med en mer nyanserad syn.

Bakgrund

Att använda sig av datorn för att spela är en fritidsaktivitet som många sysselsätter sig med hävdar Young (2009). Tillgången till internet överskrider de begränsningar som

utbudet tidigare har kunnat ge och genom detta ökar också användandet. Nylander (2007) menar att det kan vara svårt att som ung bedöma hur många timmar framför spel som är tillräckligt och speciellt med tanke på att spel vanligtvis utvecklas för att räcka i oändlighet. Till synes har spelen ingen ände.

Enligt Medierådet (2010) är flickor mer intresserade av att kommunicera via internet medan pojkar spenderar mer tid med olika spel. Pojkar har ofta större tillgång till datorer och större möjlighet att spela än vad flickor har. Vidare menar Medierådet (2010) att barn och ungdomar inte spenderar lika mycket tid tillsammans med kompisar på fritiden, utan att internetanvändandet har ökat. Detta kan förstås genom att barn och ungdomar väljer att spendera tid med sina vänner online istället för att faktiskt träffas.

Onlinespel

Internet är en relativt ny teknologi som har fört med sig många fördelar, men även en del negativa effekter. Enligt Young (2009) använder en del människor internet utan att kunna kontrollera hur mycket tid som spenderas online och äventyrar på så vis jobb och relationer och Thulin (2002) menar att varannan ungdom spenderar tid på onlinespel. Wiklund (2010) och Sandqvist (2010) förklarar att fler lockas till den virtuella världen genom dess design och enligt Hernwall (2001) vet ungdomar inte om en värld idag utan datorers markanta betydelse för utvecklingen. Det innebär att den gruppen ungdomar spelar en stor roll för spelens utveckling på grund av det sociala värdet som spelet har för dem. För att kunna förstå människan är det också av stor betydelse att förståelsen för tekniken och utvecklingen erhålls. I och med utvecklingen av spelvärlden och dess betydelse för ungdomar är det möjligt att komma dem närmare genom att sätta sig in i betydelsefulla faktorer i livet, till exempel spel och bruket av internet menar Hernwall (2001). Vidare menar Hernwall (2001) att ungdomar uppfattar och förstår både samtiden och framtiden på ett annat sätt än den äldre generationen idag. Detta beror på att de blivit födda in i en generation där samspelet mellan människa och teknik är en självklarhet. Genom att samhället är uppbyggt utefter detta och ofta förlitar sig på teknologin är det av stor betydelse att förståelsen för utvecklingen når alla. Sett utifrån ett större perspektiv är det ungdomarna som i dagens samhälle skapar och påverkar utvecklingen för kommande generationer.

I och med onlinespelens framgång har spelen utvecklats enormt sedan de först kom ut och med tiden har de grafiska detaljerna samt möjligheterna till att interagera i spelet förbättrats. Onlinespel finns numera ständigt tillgängliga att köpa samt ladda ner på internet och blir mer komplexa i sin uppbyggnad och utformning menar Wiklund (2010) och Sandqvist (2010). Linderoth och Olsson (2010) berättar att en attraktiv del av datorspelandet länge har varit att man kan koppla ihop flera datorer i ett nätverk så att många spelare kan spela tillsammans samtidigt. I spelvärlden kallas det då för ett LAN som kommer ifrån engelskans Local Area Network. Ett LAN eller att låna som det även kallas, är när spelare kopplar upp sig på samma lokala nätverk i samma lokal. Sjöberg (2010) och Thulin (2002) menar att den sociala kommunikationen via onlinespel är mycket viktig för ungdomarna. Genom att det numera är möjligt att prata med varandra under spelets gång fördjupas relationerna mellan spelarna. Det är också troligt att de relationer som skapats där man mött varandra ansikte mot ansikte kan förstärkas i och

med kontakt via spel och även vice versa. Young (2009) menar på att en stor del av att spela onlinespel handlar om att skapa relationer.

Linderoth och Olsson (2010) menar att det finns tre spel som dominerar onlinespelskulturen: FPS, RTS och MMORPG. FPS (First Person Shooter) är en typ av spel där man ser spelvärlden genom ögonen på en karaktär. Spelen går ut på att spelarna ska försöka besegra varandra, ofta genom att använda vapen. Om man spelar online är det oftast uppdelat i två lag som spelar mot varandra. Det är ett snabbt spel där det vanligen förekommer att spelarna kommunicerar via röstchatt då det kan vara svårt att hinna med att skriva via textchatten. Två vanliga FPS-spel är Call of duty: Modern Warfare och Counter-strike. Linderoth och Olsson (2010) berättar vidare om RTS (Real-Time Strategy) som är en typ av spel som går ut på att varje spelare har en armé som ska kriga mot andra arméer. Om spelen spelas online görs det nästan alltid på en dator. Spelen kräver att spelarna ska kunna göra många olika saker samtidigt och väldigt snabbt. Två exempel på RTS-spel är Starcraft och Warcraft 111. MMORPG-spel (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) är den mest uppmärksammade typen av onlinespel.

MMORPG-spel

MMORPG-spel kan spelas av flera tusen spelare samtidigt och de kan vara uppkopplade mot samma spelvärld. Det populäraste MMORPG-spelet är World of Warcraft menar Linderoth och Olsson (2010). Exempel på andra MMORPG-spel är Age of Conan och Runescape förklarar van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, van der Eijnden och van de Mheen (2010). Enligt Linderoth och Olsson (2010) skapar spelaren en karaktär i spelet som ska utvecklas i sin förmåga och styrka och får med tiden tillgång till en högre nivå, också känt som "level". I spelet är spelvärlden hela tiden igång vilket gör att när enskilda spelare stänger av spelet så fortsätter spelvärlden med andra spelare. Det finns en rad olika saker att göra i spelets värld, vilket gör att olika spelare kan göra olika saker samtidigt i spelet. Något många som spelar MMORPG-spel tycker är roligt är att utföra en räd, vilket i spelet kallas för att "raida". Det är när en grupp på mellan 10-25 spelare går ihop och tar sig an spelets svårare motståndare, något som kräver både koordination och planläggning från spelarna. Den grupp av spelare som uppstår brukar man kalla för sin förening, också känt som "guild". Det finns också de MMORPG-spelarna som inte är intresserade av att raida och för dem finns en hel del andra aktiviteter som att spela en-mot-en-matcher mot andra spelare som man gör i RTS- och FPS-spel.

De flesta MMORPG-spelen kostar pengar. Oftast betalar man i form av en månadssumma, men i vissa fall är spelet gratis – då måste man istället betala olika föremål i spelet som man behöver ha för att kunna bli så bra som möjligt. Det kan också förekomma att spelaren får växla in vanliga pengar mot spelets valuta för att kunna handla nödvändigheter i spelvärlden menar Linderoth och Olsson (2010). Enligt Young (2009) kan man i vissa MMORPG-spel välja väldigt specifikt hur man vill att den egna karaktären i spelet ska se ut och vara. Det går att välja saker som hudfärg, hårfärg, längd, vikt och kön på sin karaktär. MMORPG-spel kan för många vara ett annat sätt att uttrycka sig på. I spelets värld vågar de göra sådant som de annars inte vågar sig på i den verkliga världen.

Varför man spelar MMORPG-spel

Young (2009) förklarar hur spelandet har utvecklats från att tidigare ha varit ett spel mot en maskin till att nu kunna bygga upp sin egen verklighet. Det är mer troligt att ungdomar idag hamnar i ett spelberoende av onlinespel som MMORPG-spel än vad det var tidigare. Young (2009) förklarar att MMORPG-spel ses som en verklighet istället för ett spel för den som spelar. I och med att spelaren bygger upp en bakgrund och historia för karaktären och spelet är det mer troligt att spelandet utvecklas till något som spelaren kan känna igen sig i eller längtar efter. Detaljerna i spelet leder i sin tur till att det blir mer underhållande och givande för spelaren än att möta verkligheten och dess krav. Konsumtionen av spelet ökar eftersom spelaren ser världen som sin egen.

I och med att spelen bland annat har ett verklighetstroget utseende i omgivningen och att karaktärerna i MMORPG-spel bestäms av spelaren själv påverkas spelaren mer än av något offlinespel. Detta kan leda till att spelaren vill spela under längre perioder, att bruket av spelet blir oändligt. För att ta sig vidare till en högre nivå eller för att komma vidare i samarbetet måste spelarna lägga ner mycket tid på spelet. MMORPG-spel är alltså mycket tidskrävande för den som spelar menar Young (2009).

Linderoth och Olsson (2010) nämner att det finns grupper inom olika forum, till exempel Facebook, som hanterar diskussioner kring olika spel. Där kan ungdomar diskutera med varandra om hur de spelar och hur spelandet ska utvecklas. Det innebär att spelandet inte bara finns i spelvärlden, utan även i andra populära forum på internet som hanterar andra former av kommunikation mellan ungdomar. Det kan ses som svårare för ungdomar att låta bli att spela när det ständigt finns påminnelser om gemenskapen som skapas i ett spel. I och med att påminnelser om spelet finns på flera olika sidor som ungdomar använder sig av kommer MMORPG-spel att fortsätta spelas.

Hur man påverkas av spelet

Det finns flera fördelar med MMORPG-spels påverkan på spelaren. Ungdomar som spelar olika typer av onlinespel uppvisar positiva tecken på spatial förmåga som rumsuppfattning, former och mönster samt påverkan på reaktionstid. Genom spelande som ger positiva effekter kan ungdomar höja sin intelligensnivå menar Lager och Bremberg (2005). Ungdomars samarbetsförmåga ökar när de spelar MMORPG-spel. Förmågan att kommunicera gör att ungdomar utvecklas, det kan ses som positivt eftersom kommunikation är en väsentlig del av våra liv. Det kan också ses som positivt att ungdomar lär känna sig själva i olika situationer och påverkas av händelser i sin omgivning och olika människor som de träffar under livets gång. Ungdomars utveckling påverkar tankesättet och i många fall kan det vara positivt att det förbättras. Från att ha varit ensam och ouppmärksam är det möjligt att bli riktigt duktig på sitt spelande och få uppmuntran från sina spelkamrater, vilket påverkar ungdomens självförtroende och självkänsla. Ungdomars språkkunskaper förbättras i många fall eftersom de möter människor online som kommer från olika delar av världen. Denna kunskap, som att lära sig ett nytt språk och utveckla sin förmåga för språk, påverkar ungdomar mer positivt menar Holtz och Appel (2011).

Nije Bijvank, Konijn och Bushman (2012) menar att MMORPG-spel kan påverka personen som spelar på ett mindre fördelaktigt sätt. En hälsosam livsstil för ungdomar kan minska risken för problembeteenden under ungdomsperioden eller senare i livet. Lager och Bremberg (2005) berättar att den fysiska hälsan påverkas på olika sätt för olika människor och även för de olika könen. Studier visar att flickors BMI kan öka vid långvarigt datorspelande. Män kan bli mer känsliga för våld efter att ha spelat aggressivt tonade spel. I många av fallen som studerats har den aggressiva sidan visat sig i form av fysiskt och verbalt uttryck. Kvinnor upplever istället mer ångest. Statens Medieråd (2011) menar istället att personer som spelar mer våldsamt tonade spel kan känna mer aggression men det finns inga studier som visar att ett våldsamt beteende utvecklas hos dessa personer.

Pojkar som har vuxit upp och spelat aggressiva spel kan bli mer påverkade än vad de själva vet om. Enligt studier av Bushman och Gibson (2011) kan män vara aggressiva en längre tid efter att ha spelat ett aggressivt spel. De spel som kan påverka aggressiva sidor hos människor visar sig inverka på dem längre än vad som tidigare visats. Detta är betydelsefullt för barn och ungdomar som börjar spela i tidig ålder. Hur spelaren påverkas av olika spel har betydelse för hur de kommer att agera i den verkliga världen. Enligt en fransk studie som Achab m.fl. (2011) gjort på unga vuxna över 18 år känner sig MMORPG-spelare lättare irriterade när de spelat under en längre sammansatt period än vad de gjorde när de började sin spelkarriär. Studien visade också att de hade svårt att hålla isär den verkliga världen och spelvärlden, vilket för många kan vara viktigt att ha skilda eftersom spelaren är olika på dessa två platser. Vidare menar Achab m.fl. (2011) att ungdomar som spelar MMORPG-spel spenderar mer tid vid datorn och använder sig av internet mer än de som inte spelar dessa spel.

Young (2009) förklarar hur mat, sömn och egen hygien åsidosätts för att istället lägga den tiden på spelandet. Ju längre tid som läggs ner på spelet och att finslipa sina kunskaper som krävs för att komma till nästa nivå, desto bättre blir det för gruppen. Den känslan av grupstryck påverkar ungdomen att fortsätta spela. Holtz och Appel (2011) förklarar hur den sociala exklusionen är en rädsla som ungdomar bär med sig när de spelar. Skulle någon avvika för att sova eller spendera tid i skolan skulle spelkamraterna fortsätta utan denne och nästa gång spelaren har möjlighet att spela igen kan spelkamraterna neka denne.

Hur relationer påverkas

Ungdomars användande av datorer och internet påverkar deras identitetsskapande - sättet de resonerar på kring sig själva och sin omgivning på men även hur de agerar i många avseenden; både på internet, i den virtuella världen samt den verkliga världen. Det är genom relationerna, både i verkliga livet och i spelet, som ungdomarnas psykiska förmågor växer och deras personligheter uppmärksammas och tillgodoses menar Sjöberg (2010). Linderoth och Olsson 2010 förklarar att ungdomar vill identifiera sig med sina spelkamrater och forma någon slags relation till sin spelpartner. Sjöberg (2010) menar vidare att genom att människor söker sig till någon som liknar dem själva och har liknande intressen finner de trygghet i varandra. Ett emotionellt stöd till och från spelkamraterna upplevs när svårigheter uppstår i den verkliga världen som de delar med sig av. Spelkamraterna ger positiv förstärkning när det krävs för att hålla enskilda

individer motiverade, både för ett liv i och utanför spelet. Det är i spelrummet som en verklighet skapas och relationerna är av stor vikt för hur man upplever sig må. Det kan ses som en anledning att ungdomar spelar mer - relationerna påverkar spelarna så mycket att de vill befinna sig i den trygghet som byggts upp med andra människor genom spelet.

Under spelens gång används olika former av kommunikation mellan spelarna, ofta genom chatt. Denna sociala kontakt är mycket viktig för ungdomars relationer till varandra och kan ses som en början till en djupare kontakt som kan fortsätta i andra sammanhang och även i den verkliga världen. I spelvärlden märks det tydligt när människor blir inkluderade eller exkluderade av deltagare i olika situationer. Speciellt i sammanhang där ungdomar uppfattar en deltagare som ett hot mot relationer alternativt att deltagarnas olika roller i gruppen blir förändrade kan exkludering vara vanligt menar Sjöberg (2010).

Wiklund (2010) menar att de som använder sig av onlinespel också lägger tid vid andra länkar av kommunikation som är gemenskapsbildande på internet, till exempel olika forum eller textmeddelande. Thulin (2002) beskriver dagens ökade användning av internet och framför allt olika sätt att kommunicera på chatt och mail som bidragande till en värld där ungdomar kommunicerar mer med varandra då de fortfarande umgås i den verkliga världen men också i den virtuella världen.

Hur föräldrar ser på ungdomars spelande spelar en betydelsefull roll för ungdomen. Om föräldrarna har en öppen kommunikation med sina ungdomar om användningen av internet och onlinespel kommer det att visa sig vara gynnsamt för både föräldrar och ungdomar. Kommunikation mellan föräldrar och ungdomar bidrar till att de effekter som kan visa sig vara skadliga under ungdomstiden minskar. Om föräldrarna däremot enbart förbjuder att ungdomen spelar kommer inte en hållbar lösning att skapas menar Holtz och Appel (2011).

MMORPG-spel mest beroendeframkallande

De grundläggande kriterierna för spelberoende finns i benämningen spelmani som enligt DSM-IV (APA 1995) är när en person ständigt tänker på spel och hur denne ska gå tillväga för att utvecklas och bli bättre på spelet. Personen har försökt men misslyckats med att minska, sluta eller kontrollera sitt spelande. Om personen var tvungen att begränsa sitt spelande eller sluta spela skulle denne bli märkbart irriterad. Personen spelar för att fly från problem i verkligheten, såsom skuld eller ångest. Att ljuga för närstående och omgivningen om hur mycket tid som spenderas på att spela är vanligt. Att spela blir viktigare än att sköta sitt jobb eller värna om sina relationer vilket ofta resulterar i att jobb och relationer förloras. Missbruk av spel kan bland annat ses som en störning i impulskontrollen.

Att använda sig av datorer och internet har blivit en stor del av vår vardag enligt Young (2009) och därför är det svårt att bryta sig loss från ett onlinespelsberoende. Om vänner och familj spenderar tid med onlinespel eller har ett substansmissbruk blir det desto svårare att finna motivation och vilja till att sluta spela. MMORPG-spel är en av de mest beroendeframkallande formerna av internetanvändande, speciellt i gruppen barn

och ungdomar. Precis som med andra beroenden visar personer som är beroende av spel upp de typiska tecknen för beroende. De tänker inte på något annat än att spela, ljuger om hur mycket tid de spenderar framför spelet, förlorar intresset för andra aktiviteter och drar sig undan från familj och vänner. Spelet kan också vara en flykt från den verklighet som de inte vill befinna sig i. Spelet kan ge mer tillfredsställelse och bekräftelse än vad verkligheten kan ge menar Young (2009). Enligt van Rooij m.fl. (2010) är MMORPG-spel den typ av spel som det är vanligast att hamna i ett onlinespelsberoende av. Achab m.fl. (2011) menar även att MMORPG-spel spelas under mycket längre tid än andra spel och är därför väldigt lätt att fastna i. Det attraktiva med att spela upplevs av många vara att man kan vara vem man vill i spelets värld. Det kan innebära att karaktären är väldigt olik den man är i det verkliga livet men också att det förstärker de egenskaper som redan finns. Young (2009) förklarar att många yngre spelare får problem i form av att de har svårt för att hålla isär karaktären i spelet från den verkliga individen. Ett beroende av onlinespel kan få stora konsekvenser för spelaren själv. Spelaren glömmer bort att äta och sova bara för att kunna spela och får heller inte den mänskliga kontakten som människor behöver.

Att spela onlinespel kräver en hel del tid och är känslomässigt utmattande menar Young (2009). För att nå högre resultat och nivåer i spelet krävs det att spelaren lägger ner mycket tid på spelet. van Rooij m.fl. (2010) förklarar att det nästan är omöjligt att ta sig till slutet av spelet, så för att hänga med resten av spelarna så måste spelaren lägga ner mycket tid på att spela. Processen som följer när man blir beroende av onlinespel börjar med att spelaren blir väldigt inne i spelets värld. Spelarens tankebanor fokuserar mycket på hur denne ska utföra sitt nästa drag och börjar drömma om spelet på nätterna. Fokus ligger på hur spelaren ska kunna ta sig vidare i spelet och har svårt för att fokusera på andra saker, så som att äta, sova eller duscha. Spelaren börjar ljuga för vänner och familjen om vad han eller hon gör på datorn. Tidigare aktiviteter eller intressen prioriteras bort för att istället kunna spela. Spelaren kan bli väldigt arg eller aggressiv och ställa sig i försvarsställning om någon ifrågasätter spelandet eller försöker kontrollera hur mycket personen får spela enligt Young (2009).

Vilka spelar och varför

Ungdomar är mest mottagliga för att hamna i ett onlinespelsberoende. Detta beror delvis på att det är under ungdomsperioden som ungdomen ska upptäcka sig själv och hitta sin väg i livet. Eftersom detta inte är någon lätt period att ta sig igenom behöver man hjälp och stöd genom tonåren. Är det inte möjligt att få det hos familj eller nära vänner vänder man sig dit man känner sig trygg och för många ungdomar är det just i MMORPG-spelens värld. Inte nog med att spelarna blir personifierade som kamrater istället för endast figurer – det är även möjligt att bygga upp spelvärlden enligt egna drömmar. Det påverkar varför ungdomar hellre spenderar tid i den uppbyggda världen än i verkligheten påpekar Young (2009). Linderoth och Bennerstedt (2007) menar att det framför allt är pojkar i övre tonåren som spelar på internet och att flickors användande av onlinespel ännu inte är lika utbrett som pojkars. Däremot hävdar Dongdong, Liau och Khoo (2011) motsatsen – det finns ingenting som tyder på att varken pojkar eller flickor spenderar mer tid vid MMORPG-spel än vad det andra könet gör.

Young (2009) menar att spel som tillverkas idag ofta anpassas för unga åldrar för att locka fler spelare. Det betyder att det är fler barn och ungdomar som spelar nu än tidigare och Nylander (2007) menar att tillgången till spelen och internet är det som avgör hur mycket man kommer att spela. Inför framtiden kan det innebära att det kommer att finnas fler spelberoende ungdomar och vuxna som har haft spelproblem under en längre tid och därför kommer att behöva mer hjälp än tidigare. Dessa yngre spelare, som ofta är kring 9-12-årsåldern, kan få emotionella störningar och allvarliga problem när de kommer i tonåren. För dessa barn och ungdomar som i så unga åldrar börjar spela finns det mängder av anledningar till hur det kommer sig att de började spela. En av de viktigaste anledningarna och även allra vanligast handlar om att skapa sociala kontakter. Dessa barn och ungdomar har sällan eller har aldrig haft relationer till andra människor förutom familjen. Det blir extra betydelsefullt för dem att på egen hand knyta kontakter med människor som kan innebära en trygghet. En bidragande orsak till att barn eller ungdomar spelar kan vara för att familjen genomgår en besvärlig tid med alkohol eller droger och att barnet eller ungdomen behöver ha en förstående person någonstans i världen. MMORPG-spel är en lösning till detta (Young 2009).

Dongdong m.fl. (2011) beskriver ungdomars spelande idag som en jakt efter sin identitet. I spel som MMORPG kan det vara en vägledning för ungdomar att hitta det de söker efter – en självbild som de kan vara stolta över. Det kan leda dem till ökat självförtroende i det de väljer att fortsätta göra senare i livet, men kan också förstöra de drömmar och mål som har funnits. Vidare menar Dongdong m.fl. (2011) att pojkar och flickor hanterar sitt spelande på olika sätt. I en studie visade det sig att flickor sökte sig till spelet för att de var deprimerade och pojkar sökte sig till spelet för att fly verkligheten. van Rooij m.fl. (2010) har i sin studie kommit fram till att ungdomar som är beroende av spel troligtvis kommer att bli deprimerade i högre grad än de som enbart spelar mycket. Detta kan ses som resultatet av att vilja fly verkligheten – att spelaren tappar den verkliga världens värde och sin egen plats i den och blir deprimerad.

Syfte och problemformulering

Studiens syfte är att beskriva och analysera hur ungdomar i årskurs 8 i Växjö kommun uppfattar MMORPG-spelande.

- Vilka anledningar uppger ungdomar till att spela MMORPG-spel?
- Vilka positiva och negativa effekter uppger ungdomar beträffande MMORPG-spelande?
- Var kan ungdomar söka hjälp om olika former av bekymmer uppstår i samband med MMORPG-spelande?

METOD

Studiens metodologiska utgångspunkter samt tillvägagångssätt beskrivs här nedan.

Metodologiska utgångspunkter

Kvantitativ metod

Utgångspunkten i den här studien är kritisk realism. Hartman (1998) förklarar den kritiska realismen som att naturvetenskapen och samhällsvetenskapen har samma uppfattning om vilket angreppssätt man bör använda för insamling och förklaring av data. Den kritiska realismen betyder att yttre intryck påverkar våra inre intryck av olika ting samt att allt vi uppfattar inte nödvändigtvis behöver vara så bara för att vi uppfattat det på ett visst vis.

Bryman (2002) förklarar att den kvantitativa metoden innefattar en idé som forskaren sedan utför i verkligheten för att göra påtaglig och kunna använda sig av i processen som är den kvantitativa metoden. Enligt Thurén (2007) och Hartman (1998) innefattas den kvantitativa metoden av siffror och uträkningar. Genom att använda sig av kvantitativ metod är det möjligt att mäta sina resultat och utifrån det komma fram till en slutsats. Djurfeldt, Larsson och Stjärnhagen (2003) menar att statistiken i en kvantitativ metod hjälper till att förtydliga och utveckla de stora frågorna i samhället.

Denna studie har en tvärsnittsdesign som Bryman (2002) förklarar är när de data man samlat in kommer från fler än ett fall. Detta sker vid ett tillfälle och utifrån detta kan man se mönster i variabelernas relation till varandra i studien. I detta fall fick ungdomarna besvara en enkätundersökning under ett och samma tillfälle och utifrån svaren kunde vi analysera och sammanfatta resultaten.

Den typ av fråga som ställs i den här studien kräver en kvantitativ metod eftersom en enkätundersökning var det främsta sättet att få in information om ungdomars uppfattning på. Eftersom frågan handlar om vilka anledningar som får ungdomar att spendera tid vid dessa spel, vilka effekter de har och var de kan vända sig om de får bekymmer med spelandet är studien mest lämpad att ha en kvantitativ karaktär. Hartman (1998) beskriver en kvantitativ undersökning som något som prövar frågan "hur många" eller "hur mycket" av något. Det svar som kommer av frågan ska vara mätbart; alltså måste egenskaperna i frågan ha ett numeriskt förhållande mellan sig. En kvantitativ forskningsprocess har tre huvuddelar: planeringsfasen, insamlingsfasen och analysfasen. I planeringsfasen formuleras en realistisk hypotes samt att undersökningen planeras och utformas. Den andra delen, insamlingsfasen, handlar om att genomföra det som i planeringsfasen blivit planlagt. I analysfasen, som är den tredje och sista fasen, analyseras materialet och ställs i förhållande till hypotesen.

Planering och genomförande

Urval

Eftersom studien riktar sig till ungdomar och huvudtanken var att få reda på hur de ser på MMORPG-spel blev det mest naturliga att vända sig till en skola i Växjö kommun. Detta framför allt för att spara tid, eftersom sökandet efter skolor i andra kommuner skulle innebära att mindre tid skulle kunna läggas på själva examensarbetet. En annan bidragande faktor till varför det blev just Växjö kommun var även samarbetet med Landstinget Kronoberg, där kontakten främst varit i Växjö. Detta kan ses som ett

bekvämlighetsurval som Bryman (2002) menar sker när man använder sig av respondenter som finns tillhands vid det tillfället som studien ska genomföras. För att kunna nå ungdomar i en så tidig ålder som möjligt beslutades att en högstadieskola skulle kontaktas. Att specificera sig just på 14-åriga ungdomar kan ses som en anledning för att undersöka hur vanligt det är att ungdomar spelar MMORPG-spel och även hur de ser på spelandet. Man kunde även utläsa i tidigare forskning att åldern 14 var en bra genomsnittlig ålder att rikta in sig på och därför riktades fokus på ungdomar i årskurs 8. Fyra skolor valdes ut och kontaktades genom mail- och telefonkontakt. Kontakten som togs med skolorna skedde till skolans rektor samt biträdande rektor. Av dessa fyra skolor var det tre skolor som sa nej till undersökningen. En skola tackade ja och enkätundersökningen kunde genomföras en vecka senare. I denna studie användes mejlkontakt (se bilaga I och II) som första kontakt för att sedan leda till telefonkontakt med skolans rektor. Efter förfrågan om samverkan skickade skolan ut de brev till ungdomarnas föräldrar som denna studie krävde (se bilaga III). Detta på grund av de etiska aspekterna som studien håller sig till eftersom ungdomarna är under 18 år. Detta skedde en vecka innan besöket på skolan gjordes. Antalet ungdomar som skulle få genomföra enkätundersökningen bedömdes vara cirka 60 elever, men väl på plats var det 48 elever som deltog i undersökningen. De elever som inte kunde närvara var sjuka eller gjorde prov. Genom att vi använde oss av enkätundersökningar skulle ett större antal ungdomar kunna nås och utifrån det bilda en uppfattning som skulle kunna ses som ett trovärdigt resultat i examensarbetet. Bryman (2002) menar att bortfall är att räkna med i en enkätundersökning. Denna studie beräknade att få ett litet bortfall, eftersom det är undersökning som görs på plats och tar kort tid samtidigt som det är ett ämne som berör gruppen ungdomar som medverkar.

Instrument

Bryman (2002) menar att enkätundersökningar ska vara enkla att förstå och fylla i. Utformningen av en enkät har stor betydelse för om och hur respondenterna svarar. Fördelarna med enkätundersökningar är enligt Hartman (1998) att urvalet av människor som ska besvara enkäterna blir större eftersom det enkelt kan delas ut till en grupp människor. Det är möjligt att formulera sig med både slutna och öppna frågor, där det sistnämnda ger en inblick i individens egna formuleringar och funderingar.

Enligt Forsman (1997) innebär enkätundersökningar ofta en omoralisk forskning i och med att svaren av enkäten inte kan räknas som helt trovärdiga. Detta framför allt om det innebär att ställa frågor till ungdomar som gärna vill visa sig vara mer mogna än vad de egentligen är och framställer svaren som mer lämpliga än vad de egentligen är. I denna studie anses enkätundersökningar vara ett mer pålitligt sätt att få fram underlag för den undersökningen som kommer att göras. Hade det istället genomförts intervjuer hade kravet på att ha "rätt" svar blivit större för ungdomarna som besvarade enkätundersökningen. Forsman (1997) menar vidare att frågorna i en enkät kan vara ställda på ett sätt som leder till att forskaren får fram det resultat som denne själv vill ha. I denna studie kommer frågorna vara ställda på ett sådant sätt att det blir ungdomarnas åsikt som lyser starkast och att arbetet utgår från den, inte tvärtom.

Tanken kring att göra en enkätundersökning föddes när vi tillsammans med Landstinget Kronoberg besökte två skolor för att få del av deras tankar och kunskap kring

internetanvändande. För att ta reda på detta användes en öppen dialog med ungdomarna. Efter detta besök beslutades att intervjuer med ungdomarna till detta examensarbete inte skulle vara tillräckligt omfattande för studiens syfte. Av denna anledning blev det mest naturligt att använda oss av en enkätundersökning.

En första upplaga av enkätundersökningen gjordes i Microsoft Word 2010 utefter den aktuella forskning som presenteras i bakgrunden. En revidering av enkätundersökningen skedde efter råd om strukturering och tematisering av handledaren. Den andra upplagan av enkäten bestod av 22 frågor och delades upp i fyra teman: varför man spelar MMORPG-spel, hur man påverkas av spelet, hur relationer påverkas och om MMORPG-spel är beroendeframkallande. Alla dessa olika områden är betydelsefulla för den behandlingspedagogiska tråden som löper genom examensarbetet. Patel och Davidsson (2003) förklarar att operationalisering innebär en översättning av frågan från teoretisk form till en numerisk form. Under enkätundersökningens gång formulerades svarsalternativen så okomplicerat som möjligt för att lyckas sammanställa enkätens svar efter att den genomförts. Att formulera enkätundersökningen så att den enkelt kan förstås av ungdomar var en av de viktigaste delarna i skapandet av enkäten.

Studiens generaliserbarhet kan ses utifrån frågornas utformning och innehåll. Vi försökte ställa frågorna på ett sätt som lät ungdomarna berätta utifrån sin kunskap och erfarenhet av andras spelande. Det var viktigt för studiens etiska förhållningssätt att ungdomarna visste om att frågorna inte riktade in sig på deras eget spelande, utan att de skulle svara utifrån andras spelande. Det ger ett resultat som kommer att se olika ut för varje ungdoms svar, men som i slutänden ger ett resultat som kan ses som generaliserbart.

Enkäten (se bilaga IV) innehåller enkla frågor som är lätta att förstå och förklara. Det innebär att även en annan grupp ungdomar skulle kunna svara på enkätundersökningen och komma fram till liknande resultat. Naturligtvis kvarstår faktumet att olika människor svarar olika på olika frågor. I denna undersökning gjordes urvalet endast till en viss ålder i en viss kommun, vilket gör att resultatet kan variera på grund av andra åldersgrupper och socioekonomiska anledningar. Skulle undersökningen genomföras igen i Växjö kommun i samma åldersgrupp antas resultatet bli mer liknande det som denna studie visar än om det hade genomförts i en annan åldersgrupp.

Omfattningen av studiens syfte är så pass bred att det täcker in många av de frågor som kan ställas i ämnet. Utifrån studiens syfte valdes artiklarna ut och kunde därefter utgöra grunden för enkätens teman. Frågorna som ställs i enkäten är väsentliga för områdets betydelse för ungdomar eftersom det ger en fördjupad kunskap i hur ungdomar ser på MMORPG-spel och kan ge oss en möjlighet att förstå och hjälpa de ungdomar som fastnar i spelet.

Insamling

Vi mötte eleverna en eftermiddag i deras klassrum på skolan de befann sig på. Innan enkäten delades ut förklarade vi att vi bad dem att medverka i vår enkät för att få mer kunskap om hur ungdomar ser på MMORPG-spel, samt vilka vi var och vilket universitet vi kom från. Missivet förklarades så att de förstod att det var en anonym och frivillig undersökning. Vi försäkrade oss om att föräldrarna hade fått informationen som

hade skickats ut. Enkäten delades ut tillsammans med missivet. När ungdomarna genomfört enkäterna ombads de att lägga dem upp och ner på bänken så att vi kunde samla in dem.

Analys

Microsoft Office Word 2010 användes för att skapa enkäten samt för att sammanställa examensarbetet. I denna studie användes IBM SPSS Statistics Version 20 som är ett statistiskt analysprogram, där vi gjorde en univariat analys av materialet. Det innebär att vi analyserade en variabel åt gången. I SPSS sammanställdes enkäterna för att kunna få resultatet så översiktligt som möjligt, samt att det sammanställde svaren på enkätundersökningen så noggrant som det behövde vara för att få ett tydligt resultat som gick att utgå från i det fortsatta arbetet. Här gjordes frekvenser av resultaten och även korstabeller av några frågor. Även Microsoft Office Excel 2010 användes, framför allt för att få fram diagram som kunde användas i resultatdelen.

RESULTAT

Denna studie innefattas av 48 respondenter. Av dessa 48 respondenter är 56 % killar och 44 % tjejer. Studien genomfördes i tre åttondeklasser på en skola i Växjö kommun. På frågan om de hade hört talas om MMORPG-spel svarade 81 % av respondenterna ja medan 19 % svarade nej.

Varför man spelar MMORPG-spel

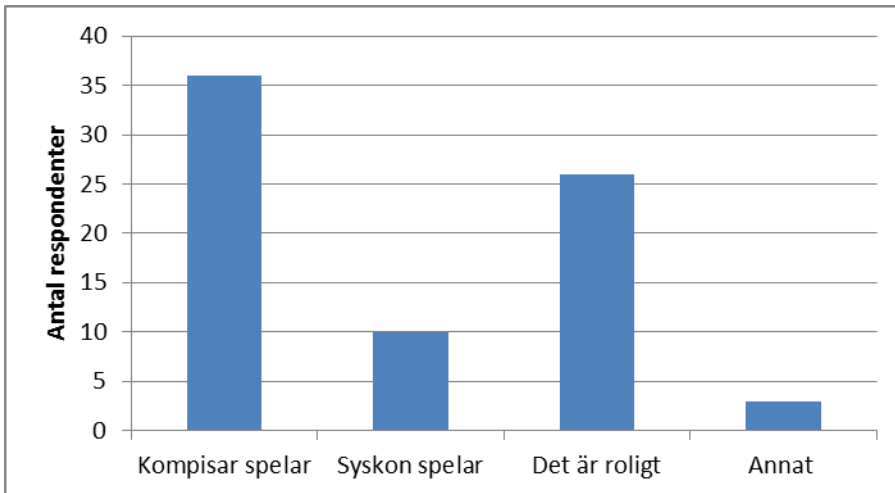
I tabell 1 presenteras i en korstabell hur många som har hört talas om MMORPG-spel samt hur många som känner någon som spelar.

Tabell 1 Hur många respondenter som hört talas om MMORPG-spel respektive hur många som känner någon som spelar (n=48).

		Känner du någon spelar/spelat		Total
		MMORPG-spel?		
		Nej	Ja	
Har du hört talas om MMORPG-spel?	Nej	6	3	9
	Ja	1	38	39
Total		7	41	48

På frågorna "Har du hört talas om MMORPG-spel?" och "Känner du någon som spelar/spelat MMORPG-spel" i tabell 1 uppgav 9 respondenter att de inte har hört talas om dessa spel medan 7 respondenter inte känner någon som spelar. Det är 39 respondenter som uppger att de har hört talas om dessa spel medan 41 stycken känner någon som spelar.

I figur 1 visas varför man börjar spela MMORPG-spel.



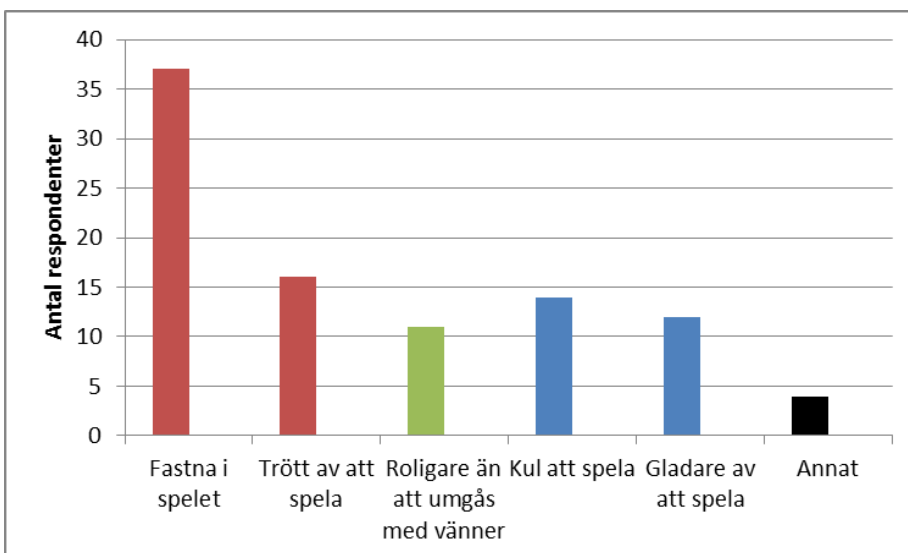
Figur 1 Respondenternas svar på varför man börjar spela MMORPG-spel. Flera svarsalternativ kunde kryssas i (n=45).

På frågan ”Varför börjar man spela MMORPG-spel?” i figur 1 angav 75 % av respondenter att kompisar är den vanligaste orsaken till varför man börjar spela, medan 21 % kände någon som har syskon som spelar. Antalet respondenter som känner någon som har börjat spela för att det är roligt är 54 %. 6 % angav annat som svar och 6 % av respondenterna besvarade inte frågan.

På den öppna frågan ”Näm tre fördelar och tre nackdelar med MMORPG-spel” uppgav 12 respondenter att man spelar för att ha något att göra. Andra svar som respondenterna har angett är att det är underhållande att spela och att man vill vara mer som i spelet. Spelandet påverkar skolgången menar vissa respondenter och att beteendet kan förändras när man spelar.

Hur man påverkas av spelet

I figur 2 presenteras hur respondenterna anser att man påverkas av MMORPG-spel.



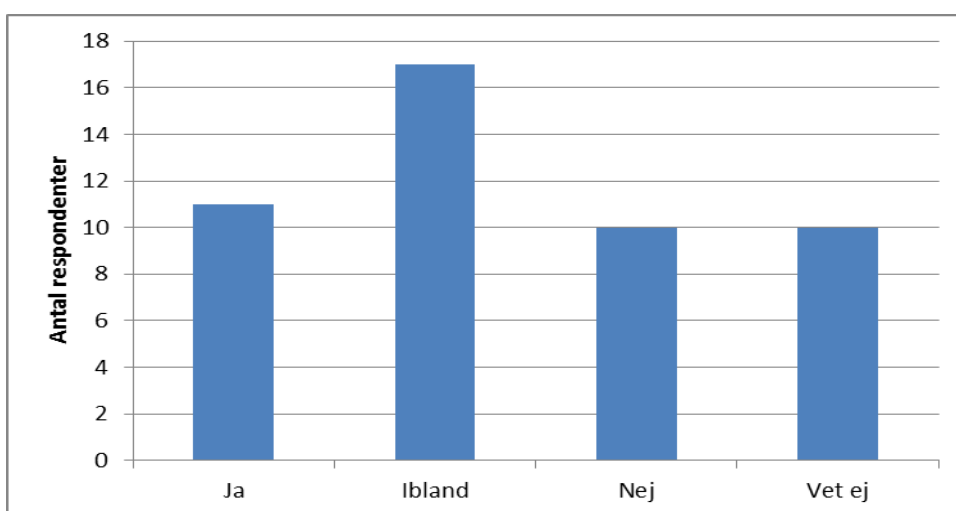
Figur 2 Diagrammet visar hur respondenterna anser att man påverkas av MMORPG-spel. Flera svarsalternativ kunde anges (n=46).

I figur 2 besvaras frågan ”Hur påverkas man av MMORPG-spel?”. De flesta av respondenterna, 77 %, anger att det är lätt att fastna i spelet och 33 % av respondenterna menar att man blir trött av att spela länge. 23 % av respondenterna ansåg att det är roligare att spela än att umgås med sina vänner. Det är kul att spela en stund menar 30 % av respondenterna medan 25 % ansåg att man blir gladare av att spela. 8 % av respondenter hade angett ett annat svarsalternativ och 4 % har inte besvarat frågan.

En respondent svarade på svarsalternativet annat:

...Man spelar med sina vänner samtidigt som man pratar skype så det förenar bara människor och man lär känna personerna bättre...

I figur 3 visas respondenternas mening om man blir mer aggressiv av MMORPG-spel.



Figur 3 Respondenterna fick delge sin åsikt om man blir mer aggressiv av MMORPG-spel. Flera svarsalternativ kunde anges (n=48).

I figur 3 besvaras frågan ”Tror du att man blir mer aggressiv av att spela MMORPG-spel?”. 23 % av respondenterna tror att man någon gång blir mer aggressiv av att spela. 21 % av respondenterna angav att man inte blir mer aggressiv medan ytterligare 21 % inte visste om man blev mer aggressiv eller inte.

På den öppna frågan ”Nämna tre fördelar och tre nackdelar med MMORPG-spel” uppgav 9 respondenter att man blir mer aggressiv av att spela medan 27 respondenter anser att det är roligt att spela. 16 respondenter uppger att MMORPG-spel är en bidragande faktor till en sämre hälsa.

Hur relationer påverkas

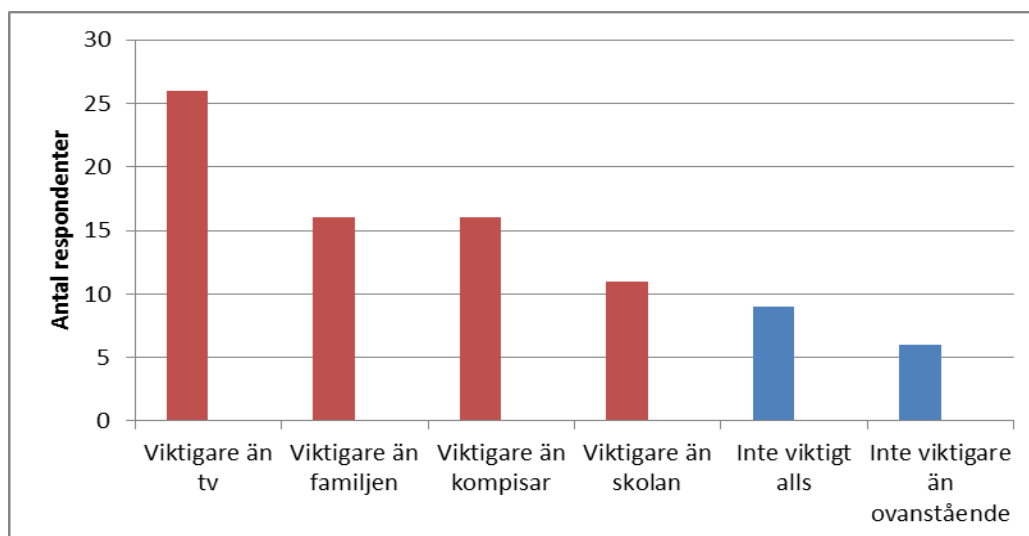
I tabell 2 presenteras en korstabell för respondenternas svar på frågan om man får eller förlorar vänner om man spelar MMORPG-spel.

Tabell 2 Om man får eller förlorar vänner om man spelar MMORPG-spel (n=45).

		Förlorar man vänner om man spelar MMORPG-spel?			Total
		Aldrig	Ibland	Ofta	
Får man vänner om man spelar MMORPG-spel?	Aldrig	0	4	1	5
	Ibland	12	19	1	32
	Ofta	5	2	1	8
Total		17	25	3	45

I tabell 2 besvaras frågorna ”Får man vänner om man spelar MMORPG-spel?” och ”Förlorar man vänner om man spelar MMORPG-spel?”. Totalt 40 av de 45 respondenterna anser att man får vänner medan 28 stycken menar att man förlorar vänner. 23 respondenter anser att man både får och förlorar vänner. 17 stycken menar att man får men inte förlorar vänner och 5 respondenter uppger att man förlorar men inte får vänner. 3 respondenter har inte besvarat frågan.

I figur 4 visas svar på hur viktigt det är att spela MMORPG-spel.

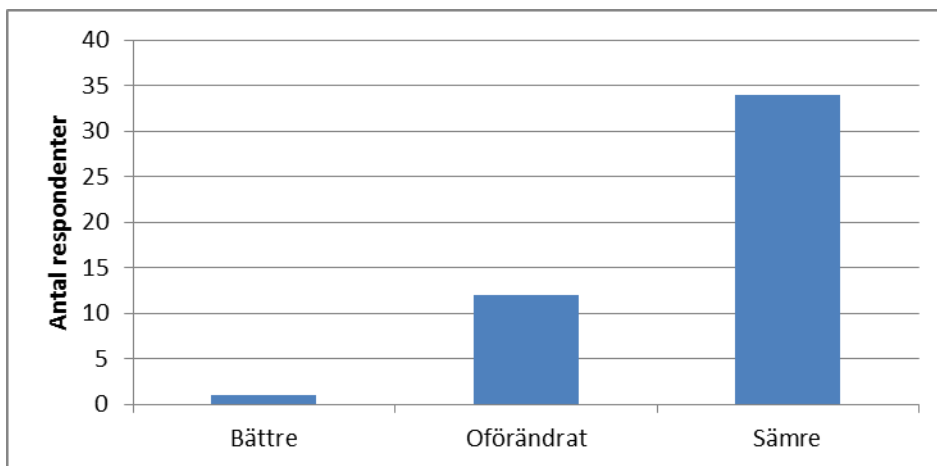


Figur 4 Hur viktigt det är att spela MMORPG-spel. Flera svarsalternativ kunde anges (n=45).

Frågan i figur 4 är ”De du känner som spelar MMORPG-spel, hur viktigt är det att spela för dem?”. Mer än hälften av respondenterna, 54 %, uppger att de känner någon som anser att det är viktigare att spela än att titta på tv. 33 % av respondenterna känner någon som menar att det är viktigare att spela än att spendera tid med familjen. Ytterligare 33 % uppger att deras kompisar menar att det är viktigare att spela än att träffa kompisar, medan 23 % av respondenters kompisar ansåg att spelandet är viktigare

än att gå till skolan. Däremot menar 19 % att de som de känner inte tycker att det är viktigt alls att spela MMORPG-spel och 13 % känner någon som menar att spelandet inte är viktigare än något annat alternativ. 6 % av respondenterna har inte besvarat frågan.

I figur 5 presenteras hur respondenterna svarat på frågan om hur relationer påverkas av att man spelar MMORPG-spel.



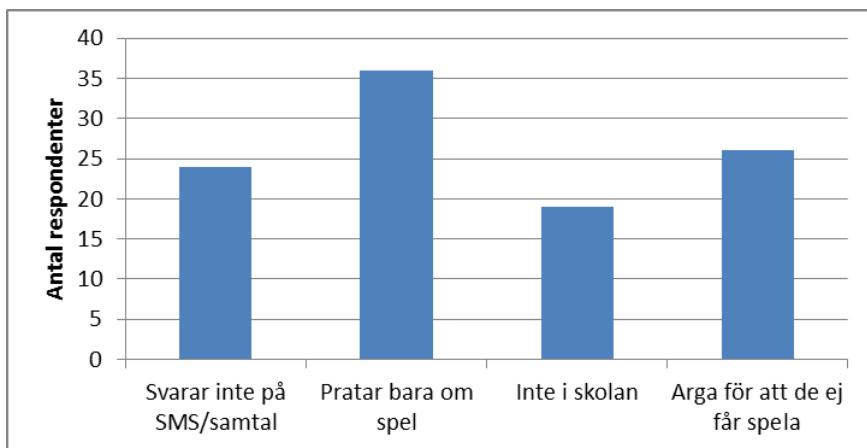
Figur 5 Hur relationer till vänner och familj påverkas av att man spelar MMORPG-spel (n=47).

På frågan ”Tror du att relationer till vänner och familj blir bättre eller sämre av att man spelar MMORPG-spel?” i figur 5 svarade 71 % att relationerna till vänner och familj försämras. 2 % av respondenterna menar att relationerna blir bättre medan 25 % av respondenterna anger relationerna som oförändrade. 2 % besvarade inte frågan.

På den öppna frågan ”Nämn tre fördelar och tre nackdelar med MMORPG-spel” uppgav 25 respondenter att spelandet bidrar till att man är social. Däremot menar 14 respondenter att man blir mer osocial av att spela.

MMORPG-spel mest beroendeframkallande

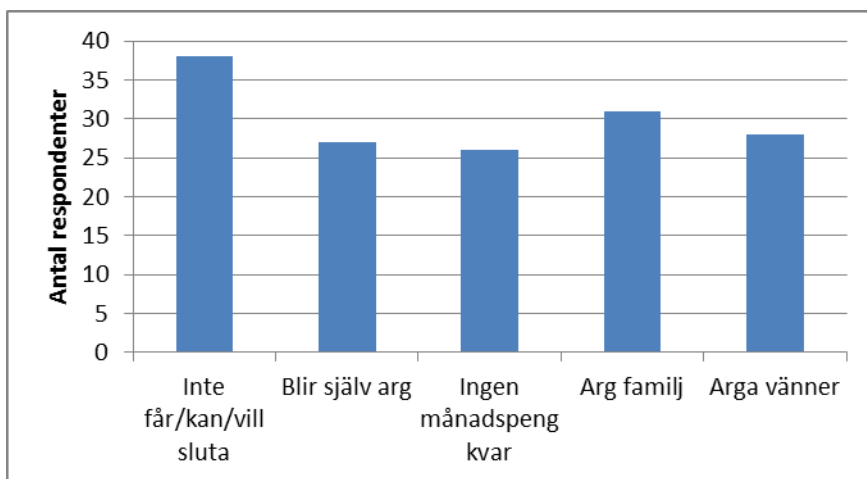
I figur 6 visas resultat på frågan hur man märker om någon är beroende av MMORPG-spel.



Figur 6 Flera svarsalternativ kunde anges på frågan hur man märker att någon är beroende av MMORPG-spel (n=45).

På frågan ”Hur märker man att någon är beroende av MMORPG-spel?” i figur 6 har 40 % av respondenterna angett att denne inte går till skolan för att den spelar. Hälften av respondenterna menar att man inte svarar på samtal eller sms om man blivit beroende av att spela, medan 54 % av respondenterna tycker att den som är beroende blir arg när denne inte får spela. Mer än hälften av respondenterna, 75 %, menar att man märker om någon är beroende av MMORPG-spel om det enda de pratar om är att spela. 6 % av respondenterna har inte besvarat frågan.

I figur 7 presenteras svar på frågan om när spelandet blir ett problem.



Figur 7 Flera svarsalternativ kunde anges på frågan när spelandet blir ett problem (n=47).

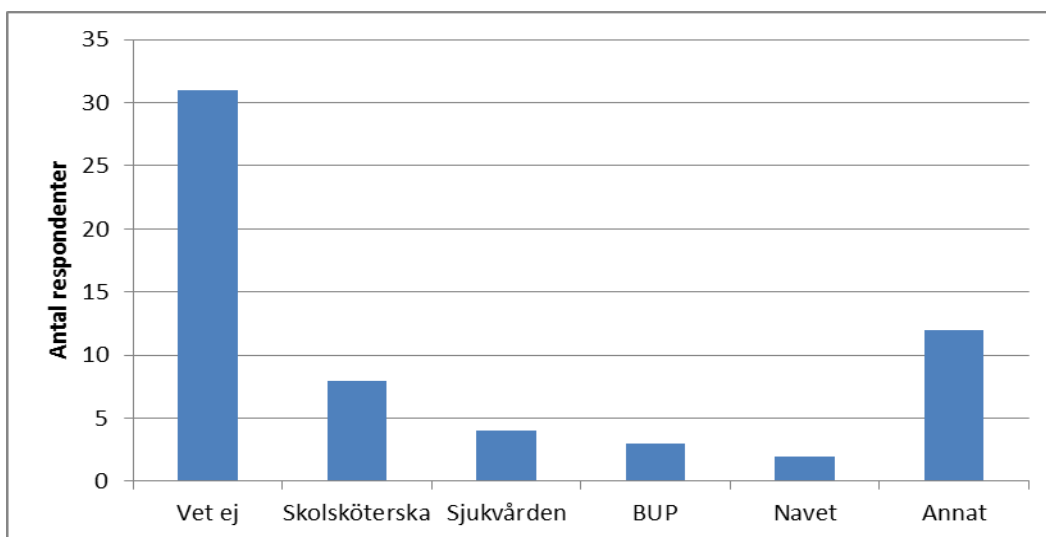
79 % av respondenterna anger att spelandet blir ett problem när man inte kan, får eller vill sluta spela på frågan ”När blir spelandet ett problem?” i figur 7. Antalet respondenter som anger att man har ett problem med spelandet när man själv blir arg är 56 %. De som ser den ekonomiska biten som ett problem, att man gjort av med sin månadspeng på spelet, är 54 % av respondenterna. Mer än hälften av respondenterna, 65 %, menar att spelandet blir ett problem när någon i familjen blir arg för att man bara

spelar och 58 % av respondenterna menar att det blir ett problem när vänner blir arga för att man spelar. 2 % besvarade inte frågan.

På den öppna frågan ”Nämnd tre fördelar och tre nackdelar med MMORPG-spel” uppgav 25 respondenter att man blir beroende av att spela MMORPG-spel.

Var man vänder sig

I figur 8 visas respondenternas svar på var man vänder sig för att få hjälp om man själv eller någon annan blivit beroende av MMORPG-spel.



Figur 8 Till vilken verksamhet man vänder sig om man själv eller någon annan blivit beroende av MMORPG-spel. Flera svarsalternativ kunde anges (n=47).

På frågan i figur 8 ”Om du eller någon i din närhet skulle bli beroende av MMORPG-spel, var skulle du vända dig för att få hjälp?” angav 65 % av respondenterna att de inte visste var de skulle vända sig. 17 % skulle vända sig till skolsköterskan medan 8 % skulle vända sig till sjukvården. 6 % av respondenterna skulle vända sig till BUP och 4 % menar att de skulle vända sig till Navet. 25 % av respondenterna angav annat som svarsalternativ. Av dessa 25 % hade några nämnt att man skulle vända sig till familjen eller vänner. 2 % besvarade inte frågan.

Sammanfattning av resultat

Resultatet visade att respondenterna är väldigt medvetna om de negativa delarna med att spela MMORPG-spel. Flera respondenter har angett att spelandet är beroendeframkallande och att man inte kan sluta spela eller prata om att spela. Det framkom att den fysiska hälsan kan påverkas på ett negativt sätt och att många upplever att man ibland blir aggressiv av att spela. Respondenterna upplever att relationer till familj och vänner försämras av att man spelar MMORPG-spel. Bara en respondent ansåg att relationerna blir bättre.

En av fördelarna med att spela enligt respondenterna är att det är roligt. Det var många som kände någon som hade kompisar som spelar och har därför själva börjat spela. Andra uttrycker att man blir social av att spela genom att det innebär att man möter människor från andra städer eller andra länder. Detta kan leda till att man får vänner som inte bara är spelkamrater utan även vänner i den verkliga världen. Många uttrycker även att man blir gladare av att spela MMORPG-spel.

Många respondenter menar att man blir mer social av att spela medan andra menar att man blir mer osocial. Relativt många uttrycker att det är viktigare att spela än att umgås med sina vänner och sin familj. Att spela anses vara viktigare än att se på tv enligt många respondenter i denna undersökning.

Mer än hälften av respondenterna uppgav att de inte visste var de skulle vända sig om de själva eller någon i deras närhet skulle bli beroende av MMORPG-spel. Några respondenter uttryckte att de skulle vända sig till sin familj eller sina vänner. Ett par respondenter skulle vända sig till BUP och Navet för att få hjälp med ett spelberoende.

DISKUSSION

Syftet i denna studie var att beskriva och analysera hur ungdomar i årskurs 8 i Växjö kommun uppfattar MMORPG-spelande. Studiens problemformuleringar var att undersöka vilka anledningar som ungdomar uppger till att spela MMORPG-spel, vilka positiva och negativa effekter som ungdomarna uppger beträffande MMORPG-spelande samt var ungdomar kan söka hjälp om olika former av bekymmer uppstår i samband med MMORPG-spelande.

Eftersom det är ett brett fält att analysera och beskriva har vi valt ut de delar som vi ansett vara de mest väsentliga för denna undersökning. Dessa delar har närmare undersökts och ungdomarna som har deltagit i studien har fått ge sina tankar och åsikter kring ämnet och har hjälpt oss att belysa det som var det mest väsentliga för dem. De möjligheter som studien har gett oss till att utveckla vår kunskap inom området hade inte funnits om inte ungdomarna valt att dela sin kunskap med oss. Tillsammans med forskningen har ungdomarnas kunskap bidragit till att studiens syfte har uppnåtts så långt som det i detta fall var möjligt.

De viktigaste resultaten i denna studie har enligt oss varit att ungdomarna själva är väldigt medvetna om risken för att bli beroende av spel men att de inte vet var de ska vända sig om de behöver hjälp. Detta ser vi som ett stort problem som borde belysas och uppmärksammas omedelbart.

Metoddiskussion

Studien har haft en kvantitativ metod som grund eftersom det var det bästa alternativet för att uppnå syftet med att göra en kartläggning. Alternativet hade varit att göra en kvalitativ undersökning där vi skulle ha använt oss av fokusgrupper och fått mer ingående och beskrivande resultat, men då från färre ungdomar eftersom tiden inte hade räckt till. Hade vi valt att göra intervjuer hade ungdomarnas egna åsikter på kommit fram på ett mer tydligt sätt och kanske kunnat ge oss material som vi idag inte vet om

att vi hade behövt, men då från ett mindre antal ungdomar. Dock anser vi fortfarande att den kvantitativa metoden där enkätundersökning användes var det bästa alternativet för oss eftersom vi ville kartlägga ungdomarnas syn på MMORPG-spel.

När vi utformade enkätundersökningen utgick vi från att alla ungdomar visste något om området. Det gjorde att vi inte la tillräckligt med fokus på de ungdomar som inte visste något om området. I mötet med ungdomarna och i enkäten borde vi ha varit tydligare med att poängtera att de inte skulle genomföra enkäten om de inte visste vad MMORPG-spel är eller inte känner någon som spelar. Vi borde även ha förtydligat vad samlingsnamnet MMORPG innebär, eftersom många av ungdomarna inte känner till något annat än spelens namn. Detta kan ha påverkat studiens resultat, eftersom några av ungdomarna svarade på resten av enkätundersökningen efter att de kryssat i att de varken visste vad det var eller kände någon som spelade.

Enkäten hade fyra teman som baserade sig på artiklarnas omfattning samt våra egna tankar kring ämnet. Huruvida dessa fyra teman var väsentliga för ungdomarna kan vi inte vara säkra på, men utifrån det resultat vi har fått anser vi att dessa fyra områden är viktiga att ta del av för att förstå hur ungdomar tänker kring dessa spel, vilket också var syftet med studien. Dessa fyra teman innefattade 22 frågor, vilket vi anser vara en bra längd på en enkätundersökning för 14-åriga ungdomar. Hade enkäten varit längre och tagit längre tid att genomföra hade intresset från respondenterna slocknat och andelen seriösa svar hade minskat. Hade enkäten å andra sidan varit kortare hade vi inte kunnat samla in det material vi behövde för att kunna genomföra studien i dess helhet. Eftersom området är relativt nytt hittades ingen tidigare enkät på just detta område som vi kunde ta del av, så för att göra en enkät som skulle belysa de områden vi hade valt ut fick vi skapa en egen utifrån våra egna tankar och från det som litteraturen gav oss. För oss blev detta den bästa lösningen, trots att det tog lång tid att komma fram till en saklig enkät. Enkätens svarsalternativ innefattar delvis svaret ”annat” där ungdomarna kunde svara på frågan med egna ord. I enkätens första upplaga hade vi använt detta svarsalternativ på fler frågor, i princip alla som enkäten innehöll, men kom fram till att det skulle ta för lång tid för oss att sammanställa och tog därför bort många av de öppna svarsalternativen. Vi beslutade att det fick räcka med att ha svarsalternativet ”annat” på de områden där vi själva var osäkra på om de övriga alternativen var tillräckligt omfattande för att kunna besvara frågan. Det vi kan se nu när enkäten är sammanställd är att vi har fått ut en del kloka kommentarer där svarsalternativet ”annat” har funnits. Hade möjligheten funnits med mer tid hade vi gärna använt oss av det svarsalternativet i en större utsträckning än vad det är i denna studie.

I valet av skolor hade vi fler alternativ än vad det i slutänden blev. Från början hade vi tänkt att vi skulle besöka två skolor för att kunna få ett så omfattande resultat som möjligt samt att det skulle bli kring 100 respondenter. Dock var detta inte möjligt eftersom de flesta skolor som vi kontaktade stod inför ett stundande sportlov och redan hade planerat in aktiviteter som inte innefattade att vi kunde genomföra enkätundersökningen. En skola tackade ja till att genomföra enkäten och vi beslutade att en skola skulle vara tillräckligt för att kunna få in material som vi kunde använda oss av i examensarbetet. Det blev 48 respondenter som besvarade enkätundersökningen och detta är vi glada över.

För att sammanställa enkätundersökningen användes till en början SPSS. Detta hjälpte oss att få en översikt över det sammanställda materialet och bidrog till att vi kunde börja jobba med resultatet så snabbt som möjligt. När det kom till att göra diagrammen beslutade vi tillsammans med handledaren att använda oss av Excel.

I efterhand funderade vi över hur frågornas svarsalternativ samt ordningsföljden på frågorna kunde ha påverkat ungdomarnas svar. Vi själva uppfattar frågorna i enkäten som neutrala i vissa avseenden, eftersom målet var att ta reda på hur spelandet uppfattas av ungdomarna. Även om ungdomarna påverkades av frågor som var mer negativt laddade kan de även ha blivit påverkade av frågorna som var positivt laddade också. För oss var inte tanken att färga ungdomarna innan de fick svara på den öppna frågan med egna ord, men om så var fallet hoppas vi att de blev påverkade av både det positiva och negativa. Att ungdomarna kanske uppfattade att man skulle svara utifrån sin egen erfarenhet av dessa spel försökte vi förhindra så långt som möjligt, men naturligtvis kan man inte alltid lyckas med detta. Vissa ungdomar uttryckte sig i enkätundersökningen som att det var utifrån dem själva som de svarade trots att instruktionerna var att svara utifrån hur andra spelar.

Resultatdiskussion

Varför man spelar MMORPG-spel

Av ungdomarna själva framkommer det att många känner någon som spelar eller har spelat. Flertalet av ungdomarna har kompisar som spelar och tillsammans med faktumet att det är roligt att spela utgör det anledningen till varför de börjat spela. Det vi utläser av litteraturen och resultatet är att ungdomarnas tankar om kompisar som spelar stämmer överens med det Linderoth och Olsson (2010) menar är en gemenskap i spelet. Att ungdomar ser gemenskap som något betydelsefullt påverkar varför man börjar spela och kan bidra till att man fortsätter spela. Detta kan leda till att man spenderar mer tid i spelets värld, vilket Young (2009) tar upp som en betydelsefull faktor för ungdomar. Young (2009) menar att ungdomar spelar mer idag än vad de har gjort tidigare och spenderar allt längre tid framför spelen för att uppnå framgång i spelet. Linderoth och Olsson (2010) menar att de bygger upp en virtuell värld som kan delas med andra.

Young (2009) menar att mer tid läggs på spelet och ungdomarna själva menar att skolgången påverkas negativt när de spelar MMORPG-spel. Som vi förstår det är det tid som egentligen borde ha gått till att vara i skolan som istället går till att bygga upp sin virtuella värld som blir mer underhållande och önskvärd än den riktiga världen. Ungdomarna nämner också att de spelar för att ha något att göra. Enligt vår uppfattning handlar det om att skaffa en fritidssysselsättning i form av MMORPG-spel eller att man byter ut det intresset man haft för att kunna spela mer intensivt och längre. Detta diskuterar även Young (2009) då det framkommer att ungdomar spenderar längre tid framför spelen. Som vi kan förstå det måste tiden tas från någon aktivitet och då nedprioriteras annat såsom fritidssysslor eller skolan. Det är även möjligt att ungdomarna som ägnar sig åt att spela dessa spel inte har andra fritidssysselsättningar. För dessa kan spelet få en enorm betydelse eftersom det är en möjlighet för dem att utveckla sin sociala sida och få bekräftelse för något de gör. Detta kan bli en morot för

dem och påverka dem så kraftigt att de inte vill sluta spela och fastnar på grund av detta. Spelen påverkar olika ungdomar på olika sätt.

Ett svar som fanns i den öppna frågan var att man ville vara mer som i spelet. Som vi förstår det kan den virtuella världen vara så grundläggande och betydelsefull att den lockar mer än att leva i den verkliga världen. Detta påverkar hur ungdomar ser på sin omvärld när de växer upp och hur de ser sig själva i sin omgivning. I spelet kanske dessa ungdomar har en viktig roll som påverkar dem att agera mer modigt och har en status som kanske inte är möjligt att få i den verkliga världen. När de kommer ut i verkligheten kanske detta mod försvinner och de känner sig otrygga eftersom bekräftelsen försvinner. Det kan också innebära att viljan att vara mer som karaktären i spelet påverkar dem att agera mer som de önskar att de var eller att de agerar utifrån deras egna egenskaper och blir positivt bemött i spelet. Detta leder till att de enklare kan bemöta människor i den verkliga världen och kan bli en starkare individ på grund av detta. Det kan även innebära att de ungdomar som inte har en stark roll i spelet påverkas av det och får svårt att bemöta människor i den verkliga världen.

Hur man påverkas av spelet

I resultatet berättar ungdomarna utifrån sin erfarenhet av kompisar som spelar att det kan vara lätt att fastna i spelet och att det ibland är roligare att spela än att umgås med vänner. Enligt ungdomarna blir man trött av att spela men det är fortfarande kul. Människor kan förenas och lära känna sina spelkamrater bättre. Ungdomarna menar att man ibland blir mer aggressiv av att spela och att man får sämre hälsa när man spelar. Däremot tycker många att det är roligt att spela och att man blir gladare. Holtz och Appel (2011) menar att ungdomars självförtroende ökar när de känner att de blir bättre i spelet. De lär känna sig själva genom spelet och kan kommunicera bättre med andra människor. Genom att samarbeta utvecklar ungdomarna sitt tankesätt. Dock menar Lager och Bremberg (2005) att flickors BMI ökar samt att de får ångest och pojkar blir mer aggressiva och känsliga för våldsamma spel. Däremot kan spel höja ungdomars intelligensnivå och öka den spatiala förmågan. Enligt Young (2009) är det vanligt att ungdomar som spelar mycket börjar missköta sin hygien. Det är vanligt att ungdomar faller för grupptricket och vill spendera mer tid i spelet för att komma längre i spelet.

Ur detta kan vi utläsa att man ibland blir mer aggressiv av att spela, både enligt Lager och Bremberg (2005) och ungdomarna. Att ungdomarna både svarar att man ibland blir mer aggressiv på frågan om aggressivitet och i den öppna frågan om för- och nackdelar med MMORPG-spel ser vi som en öppenhet hos ungdomarna om hur man faktiskt påverkas. Aggressiviteten bekräftas av ungdomarna som en nackdel i spelandet och genom litteraturen kan man läsa sig till att aggressivitet är en del av spelvärlden. Däremot tycker de flesta fortfarande att det är roligt att spela och vill spendera tid i spelet för att kunna hjälpa sina spelkamrater. Enligt ungdomarna kan man lära känna sina spelkamrater bättre genom spelet men också känna press på att man måste lägga ner mycket tid för att kunna komma längre i spelet för att bli accepterad. Genom att ungdomarna lär känna varandra och utvecklas med varandra kommer grupptricket att spela en större roll för samhörigheten. Grupptricket bidrar till att man spenderar längre tid i spelet för att man inte vill svika sina spelkamrater eller bli exkluderad ur gruppen.

Många av respondenterna hade svarat med egna ord på den öppna frågan att spelandet leder till att man får sämre hälsa. Där använde de sig av ord som bland annat ”trött”, ”tjock”, ”orkar ingenting” och ”lat”. Det betyder att ungdomarna är medvetna om hur viktigt det är att vara utomhus och röra på sig, eftersom det är ett tydligt fysiskt tecken på hur man egentligen mår. Hälsan har stor betydelse och för dessa ungdomar i deras ålder märks det tydligt när hälsan åsidosätts. Vi finner det intressant att ungdomarna tar upp detta trots att det inte funnits några som helst antydningar i enkäten till att man får bättre eller sämre hälsa. Enligt oss är det bra att ungdomar redan i denna ålder är medvetna om att hälsan kan påverkas negativt.

Hur relationer påverkas

I resultatet menar ungdomarna att man ibland får vänner genom spelet men att man också förlorar vänner på grund av spelet. Att spela MMORPG-spel är i många ungdomars fall viktigare än att se på tv samt att de hellre spelar än att umgås med familj och vänner. Vissa ungdomar uttrycker den sociala biten som en klar fördel i spelandet, men också att man ibland blir mer osocial. Enligt Sjöberg (2010) påverkar spelandet ungdomars identitetsskapande – hur de ser på sig själva och sin omgivning. Psykiska förmågor växer, personligheter uppmärksammas och likasinnade kan ge emotionellt stöd när det behövs. Ungdomarna blir positivt förstärkta och finner en trygghet i sina spelkamrater. Wiklund (2010) och Thulin (2002) menar att kommunikationen mellan ungdomarna är betydelsefullt. Holtz och Appel (2011) beskriver föräldrars roll som viktig för hur ungdomen ser på sitt spelande.

Det vi utläser är att ungdomarna menar att man ibland får vänner och ibland förlorar vänner. Som vi förstår det innebär detta att ungdomarna får mer vänner online, att spelets vänner räknas in i den sociala biten. Där kan de skaffa vänner som bryr sig mer om personlighet och egenskaper än utseende och status. De vänner som de förlorar är förmodligen vänner som de träffar i skolan eller på fritiden utanför spelet. Eftersom mer tid läggs på spelet finns inte tid för att fysiskt träffas och därför menar man att man förlorar vänner. Naturligtvis är detta olika för olika människor – vissa kan ha enklare för att behålla relationer i verkligheten liksom i spelet. Det kan även innebära att man får fler vänner även i skolan eftersom man har ett gemensamt intresse genom att man spelar. Sjöberg (2010) diskuterar hur tryggheten till spelkamraterna är betydelsefull för dem som hittat någon med liknande intressen. För ungdomarna i denna studie verkar det inte vara av större vikt att spendera tid med att faktiskt skaffa vänner, utan att det istället är själva spelandet som är viktigt för dem. Det är mycket möjligt att litteraturen har använt sig av ungdomar som är äldre och har spenderat mer tid med att spela och kan därför ha funnit andra delar som är viktiga. För ungdomarna som har medverkat i vår undersökning kan spelandet befinna sig på en annan nivå där vänskapen inte är det väsentliga utan att det fortfarande är själva spelet som är det viktiga.

Ungdomarna menar att det är viktigare att spela än att titta på tv. Det som kan vara en nackdel i detta är att uppdateringen av nyheter inte sker för dessa ungdomar och att de hamnar efter i allmänbildningen. Att förmågan till att fundera kritiskt över händelser som sker i andra delar av världen inte utvecklas i tonåren påverkar hur det blir senare i livet.

Att man blir mer social genom spelandet ses som en fördel av ungdomarna samtidigt som det ses som en nackdel att bli osocial. Litteraturen menar att den sociala biten påverkar ungdomar positivt och att den förstärkning som kommer från spelkamrater påverkar ungdomars utveckling. Som vi utläser det har ungdomarna lätt för att vara sociala när det kommer till spelet – att de pratar med sina spelkamrater och att de skapar relationer genom att sitta bakom ett tangentbord eller bakom en mikrofon. När det däremot kommer till att träffa nya människor i den verkliga världen kan det bli svårt och att tryggheten finns där de har möjlighet att gömma sig bakom en skärm. Däri hittar man den osociala delen av att man spelar MMORPG-spel.

MMORPG-spel mest beroendeframkallande

I resultatet menar ungdomarna att man är beroende av MMORPG-spel när man bara pratar om att spela och inte svarar i telefon när man ringer eller smsar. Ber man dem att sluta spela blir de arga och de missköter sin skolgång. Spelandet blir ett problem när personen inte vill eller kan sluta spela. Familj och vänner blir arga för att ungdomarna spelar så mycket och mister sin månadspeng. Ungdomarna uttryckte att man blir beroende av att spela MMORPG-spel. DSM-IV (APA 1995) beskriver en spelberoende person som någon som bara tänker på hur man ska komma längre i sitt spel och kan inte sluta spela. Man flyr från sina verkliga problem och ljuger om mängden man spelar. Spelandet blir viktigare än att hålla fast vid sina relationer. Enligt Young (2009) är det svårt att sluta spela MMORPG-spel och en stor del av vardagen går ut på att spela eller att tänka på spelet. Det är mer tillfredsställande att vara i den virtuella världen än den verkliga världen trots att det är känslomässigt utmattande att ständigt spela. Hygien åsidosätts och behov som att äta och sova glöms bort. Achab m.fl. (2011) menar att det är lätt att fastna i MMORPG-spel. Det är dock möjligt att vara den man vill vara i spelet.

Enligt all litteratur och ungdomarna är det svårt att sluta spela MMORPG-spel och att det tyder på ett beroende. Ungdomarna tycker att man blir arg om man är beroende och att det går ut över relationen till familj och vänner. Det är enligt oss en insiktsfull tanke att förstå att det är för att man spelar för mycket som humöret blir dåligt vilket går ut över familj och vänner. Att man blir beroende av MMORPG-spel men ändå spelar ser vi som en anledning till att dessa ungdomar inte har förstått och upplevt innebörden av att vara beroende, utan upplever fortfarande fördelarna med spelandet. Detta kan komma att betyda att vi ser en större andel unga vuxna som om ett par år är fast i ett beroende de inte hade räknat med eller förstått hur allvarligt det kan bli.

Ungdomarna menar att man märker att någon är beroende när de inte svarar på sms eller samtal. Det vi utläser av detta är att det relationsskapande som har skett mellan två ungdomar faktiskt har betydelse för att man oroar sig för sina kompisar, att man vill få kontakt med dem och uppmärksammar när kontakten uteblir. Vänner tycker att det är jobbigt när kompisarna bara pratar om spel. Detta tyder på att de accepterar att de har olika intressen, men uppmärksammar när det intresset börjar ta över vardagen. Det ser vi som en positiv del i relationerna som skapas i dessa unga år. Young (2009) menar att en stor del av vardagen går åt till att tänka kring spelet, vilket uppmärksammas av ungdomarna när det kommer ut i samtalen dem emellan.

Var man vänder sig

Eftersom litteraturen är relativt ny och området kring var man skulle vända sig inte är uppmärksammat i forskningen i Sverige är ungdomarnas åsikter de mest uppmärksammade i denna studie.

Många ungdomar talade i klarspråk om att de inte visste vad varken Navet eller BUP var för verksamheter. Detta kommer också fram i enkätundersökningen när bara ett fåtal anger dessa två verksamheter samt skolsköterska och sjukvård som dit man vänder sig vid ett spelberoende. De flesta uttryckte att de inte visste var man kunde vända sig överhuvudtaget medan ett par respondenter menade att man vänder sig till sin familj eller vänner. Detta hoppas vi att verksamheterna i fråga uppmärksammar och börjar funderar över sin roll i samhället. Att ungdomarna inte vet var de kan vända sig ser vi också som ett tecken på att det pratas om beroende, men att möjligheterna till hjälp inte uppmärksammas tillräckligt för att de varken ska förstå innebörden av beroendet eller att förstå meningen med behandling.

Slutsatser

Många ungdomar har kommit i kontakt med MMORPG-spel. Det innebär att ungdomar idag växer upp med dessa spel i sin närhet och påverkas av dem mer än de tror. För de ungdomar som har vuxit upp i trygga miljöer med närvarande familjemedlemmar kan fördelarna med spelandet vara övervägande. För ungdomar som växer upp med mer frånvarande familjemedlemmar och otrygg miljö kan innebära att det som vi ser som nackdelarna med spelandet blir mer övervägande positivt för dem.

De slutsatser vi kan dra av denna studie är att ungdomar är mycket väl medvetna om att det finns nackdelar med att spela MMORPG-spel, men att de flesta inte har uppmärksammat detta och förstått innebörden av begreppet beroende. Att de inte vet var de ska vända sig om de får problem tyder också på att Växjö kommun saknar en tydlig verksamhet som kan finnas till hjälp för dessa ungdomar som hamnar i ett beroende. Det som också går att utläsa är att de övriga verksamheter som nämns i undersökningen inte är tillräckligt utåtriktade mot dessa ungdomar för att få ungdomarna att förstå deras betydelse i samhället.

Med vår kunskap vet vi att alla ungdomar växer upp i olika miljöer och med olika förutsättningar. Dessa kan ses och uppfattas som trygga eller otrygga och påverka på vitt skilda sätt. Alla bär på olika bagage från sin bakgrund och har skilda förmågor till att uppfatta sin omgivning. Att ungdomar börjar spela beror på många olika faktorer och gör att man inte kan placera alla i ett och samma fack. Alla ungdomar kan ha sagt att man vill vara som i spelet, men vi skulle alla uppfatta det olika beroende på vem som säger det och vilka erfarenheter man har med sig. Hur man ser på detta problem handlar också om vilken erfarenhet man har av spelandet – för vissa kan det handla om att förbättra sina kunskaper och utveckla sin person genom att bekräftelsen stärker ungdomens självförtroende. För dessa kan spelandet vara en stor fördel och det försöker vi att belysa. För andra kan det dock innebära att de fastnar i bekräftelsen som finns i

spelet men har inte förutsättningarna till att vara och bete sig som den person de är i spelet även i verkligheten. Det är dessa få personer som vi vill uppmärksamma och ge möjlighet att få hjälp att förändra sin situation. Få människor hamnar i ett beroende av MMORPG-spel men för dessa människor är det ett stort problem och kan få katastrofala följder om de inte får hjälp och behandling. För att nå detta måste samhället uppmärksamma problemet och erbjuda möjligheter till hjälp. Med vår kunskap om ungdomar i riskzoner vet vi att det inte räcker med att "bara" sluta spela som många fortfarande anser, utan att det krävs professionell hjälp att förändra sitt liv och den situation man befinner sig i.

Denna studie kan användas som grundmaterial för vidare studier för att undersöka ungdomars egna åsikter och för att få samhället att förstå hur ungdomar ser på dessa spel som är en del av deras vardag. Samhället ser MMORPG-spel som något farligt och beroendeframkallande, men för ungdomarna som faktiskt spenderar tid i den virtuella världen har det även en annan betydelse som inte bara är negativ. Samhället behöver se dessa spel från alla möjliga vinklar och för många ungdomar som spelar är det en lärorik och utvecklande värld där de utvecklas. Däremot måste samhället uppmärksamma och ta ansvar för de ungdomar som hamnar i ett beroende och erbjuda dem den hjälp som krävs. Det är hög tid att informera framför allt familjer där det finns ett riskbruk av olika typer av onlinespel om dess för- och nackdelar.

REFERENSER

- Achab, S., Nicolier, M., Mauny, F., Monnin, J., Trojak, B., Vandell, P., m.fl. (2011). Massively multiplayer online role-playing games: comparing characteristics of addict vs non-addict online recruited gamers in a French adult population. *BMC Psychiatry*, 11:144. 1-13.
- American Psychiatric Association (1995). *MINI-D IV: diagnostiska kriterier enligt DSM-IV*. Danderyd: Pilgrim press.
- Bryman, A. (2002). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Malmö: Liber AB.
- Bushman, J. B. & Gibson, B. (2011). Violent Video Games Cause an Increase in Aggression Long After the Game Has Been Turned Off. *Social Psychological and Personality Science*, 2(1). 29-32.
- Djurfeldt, G., Larsson, R. & Stjärnhagen, O. (2003). *Statistisk verktygslåda: samhällsvetenskaplig orsaksanalys med kvantitativa metoder*. Stockholm: Studentlitteratur.
- Dongdong, L., Liao, A. & Khoo, A. (2011). Examining the Influence of Actual-Ideal Self-Discrepancies, Depression, and Escapism, on Pathological Gaming Among Massively Multiplayer Online Adolescent Games. *Cyberpsychology, Behaviour, and Social Networking*, 14:9. 1-7.
- Forsman, B. (1997). *Forskningsetik: en introduktion*. Lund: Studentlitteratur.
- Hartman, J. (1998). *Vetenskapligt tänkande: från kunskapsteori till metodteori*. Lund: Studentlitteratur.

- Hernwall, P. (2001). *Barns digitala rum: berättelser om e-post, chatt & Internet*. Diss. Stockholm : Univ., 2001. Stockholm.
- Holtz, P. & Appel, M. (2011). Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence. *Journal of Adolescence*, 34. 49-58.
- Lager, A. & Bremberg, S. (2005). *Hälsoeffekter av tv- och datorspelande: en systematisk genomgång av vetenskapliga studier*. Stockholm: Statens folkhälsoinstitut.
- Linderoth, J. & Bennerstedt, U. (2007). *Att leva i World of Warcraft: tio ungdomars tankar och erfarenheter*. Stockholm: Medierådet. Elektronisk resurs.
- Linderoth, J. & Olsson, C. (2010). *Världen som spelplan: gränsöverskridande i onlinespelkulturen*. Stockholm: Medierådet.
- Medierådet (2010). *Ungar & medier 2010*. Stockholm: Medierådet.
- Nije Bijvank, M., Konijn, A. E. & Bushman, J. B. (2012). "We don't need no education": Video game preferences, video game motivations, and aggressiveness among adolescent boys of different educational ability levels. *Journal of Adolescence*, 35. 153-162.
- Nylander, L. (2007). *Spela dator: [guide för dig med datorspelande barn]*. Stockholm: Bokförlaget DN.
- Patel, R. & Davidson, B. (2003). *Forskningsmetodikens grunder: att planera, genomföra och rapportera en undersökning*. (3., [uppdaterade] uppl.) Lund: Studentlitteratur.
- Sandqvist, U. (2010). *Digitala drömmar och industriell utveckling: en studie av den svenska dator- och tv-spelsindustrin 1980-2010*. Diss. Umeå : Umeå universitet, 2010. Umeå. Elektronisk resurs.
- Sjöberg, J. (2010). *Chatt som umgängesform: unga skapar nätgemenskap*. Diss. Stockholm: Stockholms universitet, 2010. Stockholm. Elektronisk resurs.
- Statens medieråd. (2011). *Våldsamma datorspel och aggression. En översikt av forskningen 2000-2011*.
- Thulin, E. (2002). *Ungdomars användning av dator, internet och mobiltelefon: konsekvenser för vardagslivets geografiska dimensioner*. Lic.-avh. - Göteborgs universitet, Göteborg. Göteborg.
- Thurén, T. (2007). *Vetenskapsteori för nybörjare*. (2., [omarb.] uppl.) Stockholm: Liber.
- van Rooij, J. A., Schoenmakers, M. T., Vermulst, A. A., van den Eijnden, J.J.M. R. & van de Mheen, D. (2010). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Society for the Study of Addiction*, 106. 205-212.
- Wiklund, M. (2010). *Perception of computer games in non-gaming contexts*. Diss. (sammanfattning) Stockholm : Stockholms universitet, 2010. Stockholm.
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy* 37:5, 355 — 372.

Missiv

Inom all samhällsvetenskaplig forskning finns det etiska riktlinjer. De vi använder oss av är de som presenterats av Vetenskapsrådet. För att göra allt vi kan för att ditt deltagande i vår studie ska vara etiskt riktigt vill vi visa dig dessa riktlinjer och hur vi ser på dem.

Informationskravet – innebär att du som deltagare ska vara fullt införstådd med studiens syfte och tekniken för datainsamling. Det innebär också att du ska veta vilka vi är, vilken utbildning vi tillhör och var du kan nå oss. Dessutom innebär det att du ska veta att ditt deltagande är helt frivilligt och att du när som helst kan bestämma dig för att inte delta längre.

Samtyckeskravet – innebär att allt ditt deltagande bygger på ditt samtycke. Är det något du inte gillar så diskuterar vi det och finner nya alternativ. Eller så kan du avsluta ditt deltagande i studien.

Konfidentialitetskravet – innebär att ingen, förutom vi, kommer att kunna förstå att det är just du som deltagit i studien och delgett oss dina erfarenheter.

Nyttjandekravet – innebär att du ska vara helt införstådd i vad studien/ uppsatsen kommer att användas till. Dessutom har du rätt att läsa det färdiga resultatet innan det publiceras. Du kommer att få ett exemplar av uppsatsen om du vill.

Vi hoppas att du med detta känner dig lugn och är motiverad att delta i vår studie. För oss är det särskilt viktigt att du vill dela med dig av dina erfarenheter till oss - då det är just dem vi intresserar oss för.

Annsofi Andersson

Anna Johansson

Växjö 20120215

Handledare: Marie Joelsdotter Hallbäck

Examinator: Mats Anderberg & Mikael Dahlberg

Kursansvarig: Mats Anderberg & Mikael Dahlberg

Förfrågan om medverkan i C-uppsats

Växjö 120208

Hej!

Vi är två studenter som läser inom programmet ”Pedagogik med inriktning mot ungdoms- och missbruksvård” 180hp, vid Linnéuniversitetet, Växjö.

Vi kontaktar er med anledning av den C-uppsats vi planerar att skriva under de kommande månaderna. I samverkan med Landstinget Kronoberg skulle vi vilja göra en enkätundersökning om onlinespel, främst MMORPG-spel, i årskurs 8 i er skola. Detta gör vi för att kartlägga ungdomars syn på onlinespel för att kunna skapa en större förståelse gällande ämnet. Då ämnet inte är så utforskat vill vi få råd från experterna själva – ungdomarna!

För att få göra detta vill vi besöka ungdomarna i årskurs 8 en kort stund under början av vecka 7 för att låta dem besvara vår enkätundersökning. Eftersom ungdomarna är under 18 år kommer vi att informera föräldrarna om enkäten och ge dem möjligheten att tillsammans med sitt barn besluta sig om de ska besvara enkätundersökningen eller inte. För att göra det så enkelt som möjligt bifogar vi både enkätundersökningen för Dig som rektor att titta igenom samt brevet till föräldrarna som vi hoppas att Ni kan hjälpa oss att skicka ut till föräldrarna via ert elev-skola-föräldraforum. Vid oklarheter eller frågor, kontakta oss!

I vårt uppsatsarbete har vi handledning av en lärare med stor erfarenhet av uppsatsarbete och som har lägst magisterexamen. Kursansvarig som har det yttersta ansvaret har doktorsexamen – vilket också examinatorerna har. Detta kan ses som en kvalitetsgaranti, både vad det gäller uppsatsens innehåll och etiska aspekter.

För kontakt med Annsofi, maila till: annsofiandersson@yahoo.com och

Telefonnummer: 0763942722

Med vänlig hälsning

Annsofi Andersson & Anna Johansson

Handledare: Marie Joelsdotter Hallbäck

Examinator: Mats Anderberg & Mikael Dahlberg

Kursansvarig: Mats Anderberg & Mikael Dahlberg

Förfrågan till föräldrar om medverkan

Växjö 120208

Hej!

Vi är två studenter som läser inom programmet "Pedagogik med inriktning mot ungdoms- och missbruksvård" 180hp vid Linnéuniversitetet, Växjö. I samverkan med Landstinget Kronoberg skriver vi en C-uppsats om ungdomars syn på onlinespel.

Vi kommer att besöka Ert barns skola vid ett tillfälle under de närmsta veckorna. Då kommer vi att be ungdomarna i årskurs 8 svara på en enkätundersökning som handlar om onlinespel. Detta är naturligtvis frivilligt. Enkäten kommer att vara helt anonym - ingen kommer att kunna veta vem som svarat vad. Det går snabbt att besvara enkäten och vi skulle vara tacksamma om ni vill låta Ert barn svara på enkäten när vi går ut i klasserna.

Om Ni inte vill att Ert barn ska besvara enkäten, maila till adressen som står här nedan innan den 15 februari 2012. Har ni övriga frågor eller funderingar, hör gärna av er!

Tack för att Ni tog er tid att läsa igenom detta!

Med vänliga hälsningar

Annsofi och Anna

Mailadress: annsofiandersson@yahoo.com

6. Hur påverkas man av MMORPG-spel? Du kan ange flera svarsalternativ.

DET ÄR LÄTT ATT FASTNA I SPELET MAN BLIR TRÖTT AV ATT SPELA LÄNGE

DET ÄR KUL ATT SPELA EN STUND MAN BLIR GLADARE AV ATT SPELA

ATT SPELA ÄR ROLIGARE ÄN ATT UMGÅS MED SINA VÄNNER

ANNAT.....

7. Kan det bli jobbigt att spela MMORPG-spel? Du kan ange flera svarsalternativ.

JA, NÄR DET INTE GÅR BRA I SPELET JA, NÄR SPELKOMPISARNA ÄR ELAKA

IBLAND, NÄR MAN ÄR TRÖTT MEN INTE FÅR SOVA FÖR ATT MAN MÅSTE SPELA

NEJ, DET ÄR BARA ROLIGT

ANNAT.....

8. Tror du att man blir mer aggressiv av att spela MMORPG-spel? Ange ett svarsalternativ.

JA NEJ IBLAND VET EJ

9. Får man vänner om man spelar MMORPG-spel? Ange ett svarsalternativ.

ALDRIG IBLAND OFTA

10. Förlorar man vänner om man spelar MMORPG-spel? Ange ett svarsalternativ.

ALDRIG IBLAND OFTA

11. Tjänar man pengar på att spela MMORPG-spel? Ange ett svarsalternativ.

ALDRIG IBLAND OFTA

12. Förlorar man pengar på att spela MMORPG-spel? Ange ett svarsalternativ.

ALDRIG IBLAND OFTA

13. Nämn tre fördelar och tre nackdelar med MMORPG-spel.

Fördelar

1. _____

2. _____

3. _____

Nackdelar

1. _____

2. _____

3. _____

14. Tycker föräldrar att det är bra att deras ungdomar spelar MMORPG-spel?
Ange ett svarsalternativ.

ALDRIG IBLAND OFTA

15. Spelar andra ungdomars föräldrar MMORPG-spel? Ange ett svarsalternativ.

ALDRIG IBLAND OFTA

16. De du känner som spelar MMORPG-spel, hur viktigt är det att spela för dem?
Du kan ange flera svarsalternativ.

VIKTIGARE ÄN ATT SPENDERA TID MED FAMILJEN VIKTIGARE
ÄN ATT GÅ TILL SKOLAN

VIKTIGARE ÄN ATT VARA MED KOMPISAR INTE VIKTIGT ALLS

VIKTIGARE ÄN ATT TITTA PÅ TV
NÅGOT AV OVANSTÅENDE

INTE VIKTIGARE ÄN

17. Vill man träffa sina spelkompisar på riktigt? Ange ett svarsalternativ.

JA NEJ VET EJ

18. Tror du att relationer till vänner och familj blir bättre eller sämre av att man spelar MMORPG-spel? Ange ett svarsalternativ.

BÄTTRE SÄMRE OFÖRÄNDRADE

19. Hur märker man att någon är beroende av MMORPG-spel? Du kan ange flera svarsalternativ.

DE SVARAR INTE NÄR MAN RINGER/MESSAR DE BARA PRATAR OM ATT SPELA

DE GÅR INTE TILL SKOLAN DE ÄR ARGA FÖR ATT DE INTE FÅR SPELA

20. Vad kan man göra om man tror att någon är beroende av MMORPG-spel? Du kan ange flera svarsalternativ.

INGENTING PRATA MED DEN SOM SPELAR

RÅDFRÅGA NÅGON LÄRARE RÅDFRÅGA NÅGON FÖRÄLDER

RÅDFRÅGA KURATOR/SKOLSKÖTERSKA RÅDFRÅGA ANNAN VUXEN

21. När blir spelandet ett problem? Du an ange flera svarsalternativ.

NÄR MAN INTE KAN/FÅR/VILL SLUTA SPELA OM MAN SJÄLV BLIR ARG

OM MAN GJORT AV MED SIN MÅNADSPENG PÅ SPELET

NÄR NÅGON I FAMILJEN BLIR ARG FÖR ATT MAN BARA SPELAR

NÄR VÄNNER BLIR ARG FÖR ATT MAN BARA SPELAR

22. Om du eller någon i din närhet skulle bli beroende av MMORPG-spel, var skulle du vända dig för att få hjälp? Du kan ange flera svarsalternativ.

SKOLSKÖTERSKAN NAVET BUP SJUKVÅRDEN
VET EJ

ANNAT.....

Tack för att du har gjort denna enkätundersökning! Vi vill påminna om att den är helt anonym – ingen kommer att kunna veta att just du har svarat på enkäten.