



GÖTEBORGS UNIVERSITET

MMORPG

- en studie av dataspelsberoende

Socionomprogrammet

C-uppsats

Författare: Johan Strömsjö

Handledare: Anita Kihlström

Abstrakt

Göteborgs Universitet
Institutionen för socialt arbete
C-uppsats höstterminen 2011

Författare: Johan Strömsjö

Titel: "MMORPG" - en studie av dataspelsberoende

En problematik kring dataspelsberoende växer fram allt mer i media och i denna uppsats utforskas fenomenet MMORPG (massive-multiplayer-online-roleplaying-games). Syftet är att undersöka MMORPG i förhållande till beroende. Den empiriska datan utgörs av intervjuer med fyra personer som själva anser sig vara beroende av MMORPG. Resultatet visade att MMORPG är utformade både i spelmekanik och i spelkultur till att bidra till en ökad konsumtion, dvs. ett ökat spelande. Ett intensivt spelande har inneburit negativa konsekvenser för spelarna men huruvida detta är att jämföra med beroende visar sig svårt. MMORPG ter sig snarare som ett fenomen likt internet, med både för och nackdelar. Det kan innebära isolering och konflikter i relationer, samtidigt som det berikar sociala nätverk och möjliggör ny vänskap.

Nyckelord: MMORPG, Dataspel, beroende

Abstract

University of Gothenburg
Institution for social work
Student essay spring 2011

Author: Johan Strömsjö

Titel: "MMORPG" – a study of computergame addiction

Computer game addiction is growing according to the media. In this essay the phenomenon of MMORPG (Massive – Multiplayer – Online - Roleplaying Games) is explored. The purpose of this study is to research the relationship between MMORPG and addiction. The data used was collected through interviewing four people who consider themselves to be addicted to MMORPGs. The results of this study show that MMORPGs encourage a greater consumption of time spent playing these games. This is believed to be a result of both the way the game works (the Technical and the Mechanical), and also the culture within the game. Intensive gaming has shown negative consequences for the players involved. However to compare this to an addiction has proved to be difficult. MMORPG are similar to the phenomenon of the internet, in that they can be isolating and cause conflict within relationships. However they can also enrich social networks and create opportunity for new friendships.

Keywords: MMORPG, Computergames, addiction

Innehållsförteckning

1. Inledning	1
2. Syfte och frågeställningar	2
3. Bakgrund	2
3.1. MMORPG?	2
3.2. Beroendeproblemet	3
4. Tidigare forskning	3
5. Teoretisk ansats	6
5.1. Giddens analyser av Cyberkulturen	7
5.2. Goldbergs beroende teori	9
6. Metod	11
6.1. Design	11
6.2. Genomförande och Urval	11
6.3. Analysmodell	12
6.4. Etiska överväganden	13
6.5. Validitet & reliabilitetsdiskussion	13
7. Resultat och Analys	14
7.1. Kort bakgrundsbeskrivning av informanternas spelvanor	14
7.2. MMORPG kontexten & interaktion	15
7.3. MMORPG beroende	19
8. Diskussion	21
Källförteckning	22
Bilaga 1: Intervjumall	24

1. Inledning

Så kallade MMORPG spel (massive-multiplayer-online-roleplaying-game) är idag otroligt populära samtidigt som en problembild i media växer fram. En rädsla finns kring detta fenomen och det talas ofta om dataspelsberoende eller missbruk. Sven Rollenhagen, socionom på Stiftelsen Ungdomsvård, liknar det största MMORPG spelet "World of Warcraft" (wow) vid kokain och varnar för en kommande pandemi av wow-missbruket (www.nyheter24.se). En annan som uttalar sig kritiskt är psykologen Owe Sandberg som anser att dataspelsberoende borde få en diagnos och att det är att klassa som ett beroende då där finns likheter mellan beroende till substanser och dataspel (Karell, 2009). Denna problematik har uppmärksammats även av myndigheter när en 17-åring omhändertagits för tvångsvård p.g.a. beroende till dataspel som jämfördes med missbruk för Länsrätten i detta fall (Bergström, 2009).

I många år har jag spelat olika spel, ett trivsamt tidsfördriv som varade i allt från en liten stund till några timmar. När MMORPG spelet World of Warcraft kom, spelade jag även detta. Jag spelade World of Warcraft i närmare 4 år. Detta har i stor grad påverkat min syn på fenomenet, jag kan relatera till informanternas beskrivningar och upplevelser. Utifrån egen erfarenhet i ämnet har jag skaffat mig en förförståelse, en bakgrundskunskap i ämnet. Gilje och Grimen menar förförståelse är nödvändigt för att förståelse ska vara möjligt (Gilje & Grimen 1992). Viktiga komponenter som ingår i förförståelsen är språk, begrepp, trosuppfattning och erfarenheter. I språket ligger aspekter av fenomenet dolda vilket gör det möjligt att se något som något t.ex. så kan två med olika förförståelser se olika saker trots att de ser "samma sak". Min förkunskap hjälper mig att förstå vad en särskild prestation online faktiskt innebär, i tid, engagemang och i många fall prov på skicklighet.

Jag är socionomstuderande vid Göteborgs Universitet och skall i denna c-uppsats utforska fenomenet MMORPG i relation till beroende ur ett sociologiskt perspektiv.

2. Syfte och frågeställningar

Tanken med uppsatsen är att i ett utforskande syfte undersöka fenomenet MMORPG. Vad är MMORPG och vad innebär det? Hur kan detta hjälpa oss att förstå fenomen som datorspelsberoende, och är det ett befogat begrepp i sammanhanget? Frågeställningarna jag har är:

1) *Hur ser MMORPG kontexten ut?*

2) *Hur yttrar sig MMORPG interaktionen?*

3) *Har MMORPG spelkulturen en beroendeframkallande karaktär?*

3. Bakgrund

Datorer kan klassificeras som ett kommodifierat fenomen, vilket innebär att en från början tidigare tekniskt avancerad produkt blivit en standarprodukt. Idag tillhör datorer vardagen och datorspel spelas av miljoner människor världen över. Spelföretaget Blizzard hävdar att de har 22 miljoner användare i sina olika spel. Datorspel är så populära att det skapats en ny sport, så kallad e-sport, där man kan tävla och där det ofta finns riktiga pengar i vinstpotten. Det största spelet inom e-sport är Counter Strike vars tävlande ofta har sponsorer, lön och även fans. Det finns flera olika typer av onlinespel, exempelvis FPS (first-personer-shooter) och RTS (real-time-strategy) men denna uppsats fokuserar på MMORPG. Gemensamt för dessa spel är att de kostar pengar varje månad att spela.

3.1. MMORPG?

MMORPG står för massive-multiplayer-online-roleplaying-game och är en genretyp av datorspel som spelas över internet. MMORPG skiljer sig från andra spel då det är ett så kallat rollspel, där man har en egen karaktär/rollfigur i den specifika spelvärlden. Med sin karaktär loggar man in online i en spelvärld man delar med tusentals andra, en multidynamisk virtuell värld som förändras och pågår även när spelaren själv inte är online. Dessa spel skiljer sig också från andra genom att de inte har ett specifikt slut, karaktärens död innebär inte heller

slutet. Spelet pågår så länge spelaren själv vill. MMORPG kan ses som progressiva spel som inte bara förutsätter utan också har som syfte att ständigt göra sin karaktär i spelen bättre på något vis.

3.2. Beroendeproblemet

Datorspelsberoende är inget vedertaget begrepp men trots det förekommer det i olika sammanhang och det finns även verksamheter som erbjuder öppenvårdsbehandlingar, stöd eller program för att bli fri datorspelsberoende. I Sverige pågick projektet Fair Play mellan 2002 och 2008 som riktade sig till föräldrar, barn och skola för att öka medvetenheten om riskerna från datorspel. På 24.se publicerades en intervju (24.se) med Jonas Linderöth, fil dr vid Göteborgs universitet, som har forskat i över tio år om datorspel och är specialiserad på World of Warcraft. Han menar att det är ekonomiska intressen som gör att behandlingshem driver en sådan agenda som inte är saklig eller kunnig. Orvar Säfström (tv-profil) höll föreläsningar kring datorspel och dataspelskultur och menar det är en myt med spelberoende och säger istället att dataspel ger livet mer innehåll (Brånfelt, 2009). Utomlands har problematiken fått en annan uppmärksamhet. I Kina, där en växande oro finns kring spelproblematiken har redan begränsningar och regleringar införts för ungdomar på internetcafeer där system finns för att uppmana spelare efter 3 timmars spel att göra något fysiskt. Vidare gjordes inskränkningar i spelmekanikens belöningsystem som försämrades om spelaren valde att spela mer än 3 timmar. 5 timmars spelande definierar ett ohälsosamt spelande, ett begrepp som tycks bli en ny riktlinje (www.ft.com). I Kina finns även klinker för att behandla personer med beroende till onlinespel. I USA startade Online Gamers Anonymous 2002 som följer 12 stegs programmet men är riktat till stöd och hjälp för spelare och anhöriga till spelare.

4. Tidigare forskning

Jag har valt att lyfta fram ett par olika studier som fokuserar på olika områden av fenomenet, för att belysa den komplexitet fenomenet utgör. I en rapport från Mediarådet (Bennerstedt & Linderöth, 2007) kartlägger man den problematik som följer av för mycket spelande utifrån 10 ungdomar de kallar högkonsumenter, då de spelar 3 timmar om dagen eller mer. Rapporten skiljer mellan högkonsumtion och problematiskt användande och betonar att ett periodvis

högfrekvent spelande så kallad högkonsumtion inte behöver innebära ett problematiskt användande, men att ett problematiskt användande kan ha vissa negativa effekter på spelarens liv. Rapporten identifierar olika sociala aspekter vilka också var knutna till spelmekaniken, vilket drev spelare till högkonsumtion. Dataspelande på hög nivå utan omgivningens samtycke leder till konflikt. De belyser problematiken kring begreppen som beroende och dataspelsberoende och menar att dessa begrepp inte går att applicera på en sådan här medieform då de är förlegade i detta sammanhang och mer syftar på spel om pengar såsom hasardspel eller poker. För att förstå virtuella världar och fantasirollspel behövs ny kunskap och nya begrepp. Ett av de största problemen kring dataspel menar Bennerstedt & Linderoth är att det inte finns en acceptans kring dataspel jämfört med idrott och att problematiskt användande ofta handlar om relationen mellan dataspelandet och spelarens övriga liv. Rapporten poängterar vikten av att föra in den här typen av spel i det offentliga rummet för att diskutera och belysa problematiken kring spelmekaniken och dess tidskrävande konstruktion.

I Stigsson & Zakrisson (2007) c-uppsats är frågeställningen hur World of Warcraft påverkar det sociala livet och om det kan ses som ett beroende. Stigsson & Zakrisson har använt en kvalitativ metod i form av 9 intervjuer med aktiva spelare som spelar med än 3 timmar om dagen. Uppsatsen försöker klarlägga huruvida det rör sig om beroende eller ej och sammanfattningsvis menar de att det kan utgöra ett beroende men inte alltid, många informanter uppvisar maniska beteenden eller hängivenhet till spelet medan andra betraktas spela på en mera hobbynivå och inte visar negativa effekter i sina liv. En hobbynivå som jämförs med tv-tittande eller andra fritidsaktiviteter. Både informanterna och författarna hävdar att spelet är socialt men huruvida denna sociala interaktion är kvalitativ eller inte kan de inte säga. Denna sociala miljö ifrågasätts och kartläggning av forskningen visar tvetydiga resultat. Forskare har delade åsikter om den virtuella gemenskapens betydelse för individen; vissa hävdar att det bidrar till verklighetsflykt och ökad isolering, ensamhet och depression medan andra menar att det är ett utmärkt komplement till livets sociala kontakter. Samtidigt hävdar informanterna att de fått nya vänner men huruvida de förlorat andra och minskat sitt sociala nätverk framgår dock inte. En positiv bild beskrivs där spelarna ser fördelar med den virtuella världen där man alltid kan hitta vänner online eller någon att tala med eller fördriva tiden med. Men också en baksida framträder i studien där majoriteten av informanterna hade upplevt konflikter i nära kontakter p.g.a. sitt spelande. Men många andra problemområden belyses: hur upptagna informanterna var av spelet även när de inte spelade dvs. var online, hur mycket tankeverksamhet gick till spelet, hur par relationer blev lidande av spelet då man hade

svårt att sätta gränser eller kombinera spelandet med sin partner. Tidskonsumtionen var en avgörande faktor till problematiken.

Yee (Yee, 2006) har gjort en kvantitativ forskningsrapport baserad på en webbenkät med 30 000 deltagare över 3 år. Yee förklarar hur stort och otroligt visuellt och handlingsrikt MMORPG är och att det är långt mer än bara ett "spel". Yee konstaterar med hjälp av sin undersökning hur målgruppen inte alls är unga män utan snarare vuxna. Medelålder är 22 år och majoriteten är män (85 %). Kvinnor som spelar var i regel äldre än männen. 50 % av de tillfrågade var heltidsarbetande vilket är en intressant aspekt med tanke på att deltagarna i genomsnitt spenderade 20 timmar i veckan online. Vidare var spelarna emotionellt engagerade på hög nivå. Hälften av de tillfrågade ansåg att de var beroende av MMORPG miljön.

Smahel et al (2008) genomförde en webbenkät där 548 deltog under ett år. Syftet var att fokusera på beroende och identifikation till avataren. Avatar är synonymt med karaktär, online figuren som spelaren styr. Resultaten visade att ett genomsnitts användande var 22,7 timmar i veckan och där 9 % spelade mer än 40 timmar i veckan. Över 60 % medgav de spelade ibland mer än 10 timmar i sträck. Enligt deras studie skilde det sig inte åt vad gäller spelintensitet och ålder eller kön. 40 % ansåg sig själva vara beroende och där yngre spelare ansåg sig i större utsträckning gentemot övriga åldrar vara mer beroende och hade även högre tendenser till mer intensivt spelande. Smahel et al gör en intressant iakttagelse av spelflöde och menar att speltid i sig inte kan vara en avgörande faktor för att leda till spelberoende. Spelflöde är däremot en indikator för beroende och att deras studie visade samband mellan tid och flöde: ju mer tid spenderat på spelet leder till mer frekvent flöde vilket leder till högre risk för beroende. Vidare lyfter de fram att MMORPG spelas under en längre tid och intensivare än videospel. En annan faktor som inverkar på beroendet var identifikationen till avataren. Ett stort känslomässigt engagemang i denna kan vara en verklighets ersättning. Ett spel som till en början är kul kan senare bli obehagligt.

Eklunds c-uppsats beskriver MMORPG som en unik kombination av nöje och interaktion. Eklund menar att av de främsta syftena förutom själva spelandet är att umgås med människor i den virtuella världen och att den virtuella världen är till viss del en verklig social plats. MMORPG möjliggör umgänge och nya bekantskaper med människor från hela världen, det är inte asocialt (Eklund, 2006).

Falk (2010) har gjort en studie i form av en c-uppsats om betydelsen och påverkan World of Warcraft har på unga vuxna och berör även problematiken kring missbruk av Wow. Falk diskuterar kring svårigheten att förhålla sig till ett samhälle där social aktivitet inte bara pågår från människa till människa, utan även genom virtuella gemenskaper eller från virtuella världar. Virtuella världar som upplevs - känns som verklighet. Wow skapar en känsla av sammanhang, en mening i vardagen. Vidare argumenterar han för att det är människor som gör det stort, relationerna till andra människor bidrar till beroendet, behovet av gemenskap och mening är starkt i t.ex. World of Warcraft.

Sammanfattningsvis visar tidigare forskning på att MMORPG är inte enbart ett spel, det är en grov förenkling, det är också en form av umgänge - kommunikation. Tidigare forskning belyser den komplexitet fenomenet utgör och dess omfattning. Diskussion kring beroende och missbruk är dock lite motsägelsefull. Flera indikatorer tyder på att detta fenomen kan skapa ett beroende och i vissa avseende ett missbruk. En hög andel anser sig vara beroende. Konsumtionen är i regel hög och i perioder intensiv (mer än 10 timmar per dag) och spelare är emotionellt engagerade i hög grad även när de inte är online. Min studie riktar sig till skillnad från tidigare forskning, direkt gentemot vuxna spelare som är beroende av MMORPG fenomenet för att från deras perspektiv och reflektioner få en djupare förståelse kring innebörden av MMORPG beroende. Forskning kring problematiken om beroende har inte varit tillfredsställande och inget enhetligt svar har gått att urskilja. Syftet är att bidra med kompletterande forskning i ämnet genom att låta de som har en expert roll i förhållande till fenomenet, komma till tals.

5. Teoretisk ansats

Nedan följer de teorier jag använt mig av som referensram för tolkningen av fenomenet MMORPG med fokus på spelkultur och beroende. Teorierna är avsedda för att försöka återspegla fenomenets helhetsbild, fastän de är helt olika menar jag att de sammantagna kan ge en viss helhetsförståelse av fenomenet.

5.1. Giddens analyser av cyberkulturen

Giddens sociologi är inriktad på studiet av människans sociala liv och av grupper och samhällen. Sociologi menar Giddens rymmer en stor mängd delområden, allt från vad som händer i tillfälliga möten mellan människor till undersökningar om globala sociala processer. Giddens definition av kultur är det som rör människors livssätt i ett samhälle och samhället är ett system av ömsesidigt beroende relationer som binder ihop individer med varandra (Giddens, 2006). Cyberkulturen är den kultur som växt fram/växer fram via datornätverk med hjälp av kommunikation, underhållning och affärsverksamhet. Denna kultur kan förstås genom sociala fenomen associerade med internet och andra former av nya nätverks kommunikationer såsom online communities, multi-player spel, social media samt textning (från engelska wikipedia, min översättning). Globaliseringen har möjliggjort den framgång och omfattning internet utgör. Internet är en del av massmedian eller masskommunikation vilket det också kallas, då det når ut till en större massa. Massmedia inkluderar tidningar, film, radio, tv, videospel och CD-skivor. Spridningen av internet har enligt Giddens väckt viktiga sociologiska frågeställningar. Internet förändrar konturerna i vardagen - gränserna mellan det globala och det lokala blir otydliga menar han, "... användare av internet lever i "cyberrymden" det interaktionsrum som sammantaget utgör Internet" (Giddens, 2006, s 399).

Till skillnad från tidigare historiska fenomen alstrar detta verklig virtualitet menar Castells: "Det är ett system där själva verkligheten (det vill säga människors materiella/symboliska existens) är helt fångad, helt nedsänkt i ett virtuellt bildsammanhang, i en låtsasvärld där företeelserna inte bara finns på den skärm genom vilken erfarenheten kommuniceras, utan där de blir själva erfarenheten. Alla budskap av alla slag blir inneslutna i mediet därför att mediet blivit så allomfattande, så diversifierat, så formbart, att det i samma multimediatext absorberar hela människans erfarenhet, förgången, nuvarande och framtida" (Castells, 1999, s.377).

Giddens menar att internet innebär nya och spännande möjligheter men också risker (2006). Fördelarna med detta nya kommunikationssystem är att det möjliggör för nya slag av relationer, exempelvis "anonyma" där människor kan träffas på nätet och diskutera saker av gemensamt intresse men aldrig behöva uppge sin identitet. Många internet användare tar del av ett levande "närkollektiv" som kvalitativt skiljer sig från de kollektiv som finns i den fysiska världen. Internet möjliggör också för regelbunden kommunikation med vänner och släktingar för de som reser eller arbetar utomlands. Avstånd och separation blir lättare att

uthärda. Internets effekter på det sociala samspelet råder delade meningar om och forskningen kan sammanfattas som två olika synsätt. Det första innebär att internet kan vara ett positivt tillskott till människor samt vidgar och berikar sociala nätverk. Nya former av relationer stärks eller kompletterar existerande samspel ansikte mot ansikte. Det andra innebär att människor spenderar mer tid uppkopplade och mindre tid med att samspela med varandra i den fysiska verkligheten, dvs. mindre "kvalitetstid" med varandra och vänner. Detta kommer leda till ökad isolering och fragmentisering. Gränsen mellan hem och arbete riskerar att bli otydligare, många anställda arbetar i hemmet efter ordinarie arbetstid genom att läsa e-post eller avsluta uppgifter som inte hunnits med. Kontakter mellan människor minskar, personliga relationer blir lidande och traditionell underhållning som teater och böcker hamnar i periferin eller blir inaktuella. Själva stommen i det sociala livet hotas. För omkring femtio år sedan gav man uttryck för liknande farhågor då tv gjorde sitt intåg på mediascenen.

Barbro Johansson (2000) som forskat om barns datorvanor menar att barn idag är mer förtrogna än föräldragenerationen med en teknisk uppfinning som är så central för hela samhällsutvecklingen. Dagens unga tillhör en övergångsgeneration där barn har fått en expertroll i förhållande till vuxna. Barn förväntas vara bättre på att leka eller klättra i träd, men sällan på något som har ett värde i det vuxna samhället. Ny teknik utmanar vår bild av den naturliga barndomen, barn förväntas just leka och klättra i träd snarare än sitta framför datorn. Johansson menar också att internet kan erbjuda ett slags offentligt rum som barnen kan utforska på egen hand utan insyn från föräldrar, en slags frizon (Ibid). Andra forskare menar Giddens också har uppmärksammat dess roll för samhället. Habermas menar att media spelar en viktig när det gäller att skapa en offentlig sfär med allmän opinion och offentlig debatt. Baudrillard menar att nya media (framför allt tv) faktiskt förändrar den "verklighet" vi upplever. Thompson anser att massmedia har skapat en form av socialt samspel som mer utgör en inskränkt och enkelriktat samspel än det vardagliga sociala samspel vi är vana vid (Giddens, 2006).

Det råder inget tvivel om att nya mediaformer revolutionerar det sätt varpå människor kommunicerar. Även om det är enklare, snabbare och mer ekonomiskt uppskattat vi ändå det direkta samspelet - ansikte mot ansikte/fysiskt, jämfört med ett indirekt samspel via dator/telefon. Förmodligen mer än tidigare menar Giddens (2006). Vi skulle sakna den värme och den närhet som direkta möten rymmer. En förklaring av denna företeelse har enligt Giddens formulerats av Deirdre Boden och Harvey Molotch som har studerat det som de kallar

närhetens tvång, det vill säga en individs behov av att träffa andra personer ansikte mot ansikte och samspela med dem på ett direkt sätt. Att kroppsligen vara närvarande ger oss tillgång den delen av kroppen som aldrig ljuger, nämligen ögonen. Ögonkontakt skickar också signaler om tillit och närhet (Giddens, 2006). Situationer där båda parter är närvarande ger rikare information än indirekta kommunikationsformer om hur den andra tänker och känner och om hur uppriktig han eller hon är (ibid.).

5.2. Goldbergs beroende teori

Olika forskning visar på olika förklaringsmodeller till beroende och missbruk. En modell som i Sverige haft stort inflytande är Nils Bejerot. Bejerots epidemimodell innebar att betrakta narkomani som ett gift eller som en sjukdom, det smittade men det drabbade inte alla, vissa grupper var särskilt mottagliga, exempelvis ungdomar. Narkomanins väsen menade Bejerot var att individen blir kemiskt styrd och därmed brister delvis eller förlorar helt självkontrollen. Bejerots forskning och teorier har utsatts för vetenskaplig kritik men har ändå präglat svensk narkotikapolitik till våra dagar menar Dolf Tops (Johnsson, E., Laanemets, L., Svensson, K. 2000) vilket kan ses genom det massiva motståndet mot t.ex. metadonprogram och sprutbyte. För att förstå droger och dess påverkan på individen behöver man dock särskilja mellan olika former av konsumtion menar Ted Goldberg (Goldberg, 2005).

Goldberg särskiljer olika typer av konsumtionsmönster: rekreations konsumenter och problematiska konsumenter. Rekreationskonsumenter underordnar konsumtionen andra värderingar, aktiviteter och mänskliga relationer och uppvisar ingen synbar abstinens när de inte konsumerar. En annan definition är när "drogkonsumtion är anpassad till och konkurrerar med andra fritidsintressen som idrott, resor, romans, shopping, nattliv, alkohol och viktigast av allt, att ha roligt med sina vänner" (Goldberg, 2005, s.23). Rekreations konsumenten utgör nödvändigtvis ingen riskgrupp för att utvecklas till problematiska konsumenter som däremot utgör den grupp som ger konsumtionen högsta prioritet. Denna syn som delas av många forskare idag utgår från att det finns konsumenter som har kontroll över sitt bruk (ibid.). Även om Goldberg menar att frekvens har en signifikant betydelse för sin definition utgör detta inte ett tillräckligt kriterium för problematisk konsumtion, då det är möjligt att under vissa omständigheter ta droger regelbundet utan att tappa kontroll och bli dominerad av drogen och hänvisar till konsumtion i Nederländerna. Goldbergs definition av problematisk konsumtion

är när människor tillåter psykoaktiva substanser (oavsett vilka) att spela en dominerande roll i sina liv, dvs. droger har högsta prioritet och får företräde framför familj, sociala relationer, arbete, ekonomi, hälsa osv. Goldberg menar att de biokemiska effekterna inte utgör en komplett helhet som förklarar problematiken utan att man behöver se till faktorer hos individen som påverkar i hög grad vem och varför någon blir beroende. Enbart biologin förklarar inte effekterna av placebos (overksam medicin vilket visat sig ha en inverkan men hänförs till patientens egen förväntan), det faktum att många slutar och varför vissa människor blir beroende medan andra inte blir. Goldberg identifierar fyra olika förklaringar till missbruk: kemisk styrd positiv förstärkning, kemiskt styrd sensitisering, en tidig störning och slutligen självdestruktivitet. De två förstnämnda förklarar missbruk som ett resultat av kontinuerlig exponering av drogen, dvs. det rör sig om en kemisk styrning som påverkar individens kropp och sinne. Den förstnämnda utgör Bejerots förklaringsmodell och kan sammanfattas som att drogen frammanar lust och välbefinnande vilket ersätter självkontroll och den drogberoende är styrd av driftimpulser. Sensivering innebär motsatsen till tolerans och är en teori som förklarar varför droganvändare fortsätter (då de blivit biokemiskt beroende) fast denne inte längre njuter av effekterna. De sista två utgör snarare två kompletterande psykosociala teorier som lägger fokus på bakomliggande strukturer i individens personlighet vilka är centrala i förståelsen för problematiken.

Självdestruktivitet, stötte Goldberg på under sina fältstudier hos en särskild grupp individer som präglades av missmod och hopplöshet. En viktig faktor som skiljde och avgjorde rekreationskonsumenter från problematiska konsumenter var att de sistnämnda hade starka självdestruktiva drag. Saknades dessa drag fanns det ingen risk att bli en problematisk konsument (ibid.). Denna ej heterogena grupp utgör inte en generalisering av alla som använder droger eller har ett problematiskt användande utan kan ses som en förklaring till någras problematik.

6. Metod

6.1. Design

För att försöka förstå detta fenomen behövs en kvalitativ intervjumetod som lämpar sig för att närma sig den intervjuades livsvärld. Den kvalitativa forskningsintervjun söker förstå världen ur de intervjuades synvinkel. Genom samtalet får vi kunskap om deras erfarenheter, känslor och förhoppningar, om den värld de lever i (Kvale, 1997). Kvalitativa intervjuer möjliggör följdfrågor utifrån vad som kommer fram under intervjun. Det personliga mötet innehåller också rikare kommunikation än det skrivna ordet. Kroppsspråk, mimik och tonläge för att nämna några exempel kan fångas, dock inte i en kvantitativ forskningsmetod. Den kvalitativa metoden syftar på arten, på beskaffenheten av något. En kvantitativ metod syftar istället på hur mycket, hur stort, mängden av något (ibid). Syftet med denna studie är dock inte att göra analytiska generaliseringar utan att utforska fenomenet MMORPG och öka kunskapen om och förståelsen för de som använder sig utav fenomenet. Detta görs genom intervjuer och med den insyn de förmedlar om hur de upplever sina spelvanor, den virtuella världen - den sociala miljön de vistas i, och dess betydelse för individen. "När problemet ses som begripligt och vardagligt blir lösningarna också begripliga och vardagspräglade" (Johnsson et al, 2000, s162). Mer konkret kommer en halvstrukturerad intervjuform att användas (se intervjumallen, Bilaga 1). En sådan intervju är öppen för viss spontanitet och detta eftersträvas i största mån då syftet med intervjun är explorativ, dvs. att kartlägga och blottlägga fenomenet generellt. En svaghet denna intervjumetod har är att den kan ha psykologiska effekter på den intervjuade om frågorna är ledande eller om intervjuaren är okänslig och alltför auktoritär så att de gör den intervjuade vaksam eller skrämmd (ibid).

6.2. Genomförande och Urval

Denna studie bygger sin empiri på utsagor från fyra informanter. Dessa ville samtliga vara anonyma vilket naturligtvis beaktats. Därmed förekommer inte deras namn och då dessa citeras refereras istället till en siffra, förkortat S1 till S4. Siffran är för att skilja mellan olika spelare vid specifikt citeringstillfälle och har inget att göra med tidigare numreringar. Detta för att säkerställa total anonymitet även informanterna sinsemellan. Alla var män i åldrarna

mellan 25-40 och deras civilstånd varierade från singel till parförhållande med barn, några var samboende med barn. Hälften hade arbete och andra hälften var arbetslösa. Intervjuerna genomfördes i en tyst miljö med respektive informant och pågick i ungefär 30 minuter. Informanterna fick inte frågorna i förväg och den enda information de fått inför intervjun var att den skulle handla om spelvanor. Informanterna har inte erbjudits något för att delta. Vid intervjutillfällena användes bandspelare (mobiltelefon).

Min erfarenhet och förkunskap av MMORPG har legat till grund för urval av informanter. MMORPG kan spelas och användas på flera olika sätt och dess användare och deras livssituation varierar stort. För att kunna studera eventuellt beroende och dess yttringar behövde målgruppen vara spelare som själva anser sig vara beroende eller kunna relatera till begreppet i en rimlig kontext, dvs. eftersom syftet är att utforska fenomenet vill jag hitta informanter som vet så mycket som möjligt om det. För att undvika nybörjare samt de som spelar oregelbundet eller på en låg nivå beaktade jag tidskonsumtionen. MMORPG är ett omfattande spel och tar tid att lära sig, som nybörjare tenderar man till att vara mer benägen att fokusera på det tekniska, dvs. hur spelar man spelet, vad gör den här knappen? En som spelat en längre tid är bekant med det tekniska och har istället hunnit etablera sig i spelvärlden. För att hitta informanter använde jag mig utav samplingsmetoden som brukar benämnas snöbollseffekt som innebär att jag rekommenderas av tidigare informanter intervju personer som är informationstät (Miles & Huberman 1994). Jag kunde genom vänner jag träffat via MMORPG hitta informanter som i sin tur hjälpte mig hitta andra.

6.3. Analysmodell

Intervjuerna fördes sedan över från bandspelare till text, ordagrant men med kommentarer nedtecknade för att betona vissa uttal och uttryck som i text kan tolkas annorlunda. Efter att ha lyssnat och läst igenom datamaterialet genomförde jag narrativ strukturering för att skapa mening ad-hoc (Kvale, 1997). Det innebär att jag har organiserat materialet utifrån tid och sammanhang för att djupare kunna tolka dess helhet. Samtalen kom att omfatta långa beskrivningar och denna struktur har koncentrerats enligt Kvales analysmodell, den så kallade meningskoncentrationen vilken hjälpt mig att organisera datamaterialet så att teman kunde urskiljas och lättare tolkas. De teman jag fokuserat på är spelvanor, spelens virtuella miljö och upplevelsen av denna.

6.4. Etiska överväganden

Jag har själv spelat och varit delaktig i MMORPG vilket gör mig medveten om att begrepp som beroende kan upplevas som nedvärderande och ett angrepp på hobbyn. Den etiska principen som gäller informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet och nyttjandekravet har beaktats i enlighet med vetenskapsrådets anvisningar (www.codex.vr.se). Detta innebär en rigorös respekt för informanternas säkerhet, anonymitet och personliga integritet samt ett kontinuerligt reflekterande över min studie och betydelsen av resultatet. Jag har även beaktat risken för fördelaktighet, vilket särskilt poängterar att skadan skall vara så liten som möjligt och att risken att informanterna lider skada ska vara så liten som möjligt och att fördelarna för dessa ska uppväga skaderiskerna. Detta medförde ett ansvar för mig över vad det kan ha för betydelse för både informanterna men också för den grupp de representerar (Kvale, 1997). Då denna uppsats har för syfte att utforska fenomenet MMORPG i relation till de eventuella inverkningsar det har på medmänniskor har detta getts företräde då negativa inverkningsar (i form av missbruk eller beroende) på individen behöver framkomma för individ och samhällets bästa.

6.5. Validitet/reliabilitetsdiskussion

Validitet betyder giltighet och innebär att man mäter det man avser att mäta. Reliabilitet står för pålitlighet och tillförlitlighet. För att uppnå detta menar Kvale att det är nödvändigt att ifrågasätta och kontrollera erhållen information (Kvale, 1997). För att en undersökning ska anses ha hög reliabilitet krävs det att upprepade "mätningar" ska visa samma resultat. Dessa begrepp är mest relevanta för kvantitativa studier och när det gäller kvalitativa blir det mer frågan om trovärdighet, likhet och överföringsmöjligheter. Denna studie har för syfte att vara explorativ och bygger på de intervjuades berättelser och livsvärldar. Under arbetets gång har studien ändrat profil men syfte och den grundläggande frågeställning har alltid funnits med från första början, dvs. att fokusera på den eventuella problembild som finns kring MMORPG. Då intervjuerna varit strukturerade för att utforska specifika teman (beroende/yttringar av ett beroende) medför detta en inskränkning i reliabiliteten då dessa frågor kan vara av intim karaktär och att detta påverkar graden av uppriktighet från informanterna. Syftet har inte varit att i detalj utforska dessa teman utan snarare få

informanterna att själva berätta sin version av fenomenet vilket medfört en komplexitet i relation till reliabilitet. Jag kan ju aldrig vara riktigt säker på att de verkligen säger som det är.

Min egen roll som forskare med min bakgrund tror jag är till fördel för studien då jag kan relatera till informanterna och att detta inte medför en stigmatisering kring den problematik som diskuterats. Studien omfattar endast fyra personer och ambitionen är inte att ge en representativ bild av de som deltar i MMORPG utan snarare att illustrera den mångfacetterade bild MMORPG ger.

7. Resultat och Analys

Redovisningen nedan börjar med en kort beskrivning av de fyra informanternas bakgrund. Därefter beskrivs kontexten som dataspelet innebär och därefter den speciella interaktion det skapar utifrån vad informanterna berättat. De olika avsnitten åtföljs av en analys. Begrepp som spela eller konsumera är i detta sammanhang synonyma. Slutligen följs en sammanfattning och diskussion.

7.1. Kort bakgrundsbeskrivning av informanternas spelvanor

Först vill jag börja med att beskriva hur mycket tid informanterna avsätter i denna aktuella kultur. Alla informanter berättar att det var av nyfikenhet de började spela sedan de introducerats av kompisar. Hur ofta och hur mycket informanterna konsumerade MMORPG resonerade de enligt följande:

"Varje dag, 3 till 4 timmar om dagen ibland mer" (S1).

"I början var det varje dag, 10 timmar eller mer" (S2).

"Ibland loggar jag in en timma, ibland hel dag med pauser självklart. Till och från är jag online och afk (away from keyboard). Det kan vara ganska mycket ibland" (S3).

"6 dagar i veckan ungefär, ungefär mellan 6-10 timmar om dagen. En hel del" (S4).

Away from keyboard (AFK) är en vanlig förkortning bland spelare för att indikera att man inte är närvarande vid datorn fast karaktären är online. Detta för att pålysa övriga att man lämnat datorn. Vanligtvis följer förklaringen efteråt, exempelvis ett toalett besök. Spelen de spelade var Tibia, World of Warcraft samt Everquest 2. Informanterna spelade i regel mellan 4 och 10 timmar om dagen, nästan varje dag i veckan. I perioder har konsumtionen varit avsevärt högre och intensivare men det fanns också perioder när konsumtionen var avsevärt lägre. Hur ofta dessa perioder inträffar eller hur intensiva dom är - hur långa de är framgår däremot inte. Samtliga hade dock spelat i minst 5 år, två hade spelat 9 år eller mer. Erfarenheten med MMORPG var lång och flera av informanterna hade spelat andra spel och även provat åtskilliga andra. Mot den bakgrunden kan jag konstatera att undersökningsgruppen hade en god erfarenhet utifrån vilken de kunde uttala sig.

7.2. MMORPG kontexten och interaktionen

En spelare beskrev spelet i förhållande till när han började spela som en upptäcktsresa:

"Det var mycket mer spännande då, då visste man inte vad som skulle hända i spelet. Numera är det avdankat, man vet precis vad man letar efter" (S1).

Informanterna har spenderat tusentals timmar online. Att MMORPG är tidskrävande råder ingen tvekan om, spelet erbjuder alltid något att göra. Vissa moment (quests) kunde ta månader att genomföra berättade en av informanterna:

"Spelet är format för att ta tid. Never ending story, det finns oändligt många levlar" (S2).

MMORPG går att "spela" på flera olika sätt berättar informanterna. Beroende på vem som spelar och vad man vill använda spelet till avgör till viss del dess innehåll. Speltekniskt kan spelarna styra detta själva till en viss grad, exempelvis i World of Warcraft kan spelare välja vilken typ av server denne vill spela på. Där kan man välja mellan 3 olika typer: PVP, PVE eller RP. PVP står för player versus player och innebär att spelare kan döda andra spelare. PVE står för player versus environment där fokus ligger på spel mot datorn snarare än mot andra spelare. Att döda andra spelare är fortfarande möjligt men det finns restriktioner kring PVP, exempelvis när och hur andra spelare kan dödas. RP innebär roleplaying och betyder rollspel, här är själva rollspelandet i fokus. Innebörden av att ens karaktär dör i ett MMORPG

var olika beroende på vilket spel. I ett spel hände ingenting, karaktären "vaknar" upp någon minut senare aningen försvagad men det var allt. I ett annat spel förlorade man poäng vilket spelaren refererade till som speltid. Att dö kostade tid, tid att återta de poäng man förlorat. Spelaren uppgav att på den höga nivå han uppnått skulle hans karaktärs död innebära flera dagars spel för att "återhämta" karaktären till den nivå han befann sig på när han blev dödad. En annan berättade att när hans karaktär dog kunde andra spelare ta hans utrustning. Informanterna berättade att de inte begränsade sig till enbart en typ av spelstil utan utnyttjade spelet till dess helhet. För att åtnjuta spelets fulla potential menade flera av informanterna att man behövde tillhöra ett guild. Ett "Guild" är en sammansättning spelare som oftast har ett gemensamt mål, exempelvis vänskap, döda monsters eller PVP (spelare mot spelare) eller att genomföra "raids".

"Guilden går ut på att göra saker tillsammans, både jagar och raids" (S3).

En spelares karaktär kan enbart tillhöra ett guild. Alla informanter var delaktiga i guilds. En organiserade och ansvarade för ett guild med cirka 50 spelare och var så kallad "Officer". Guilds kan bestå av allt från några spelare till hundratals. En av informanterna berättar att i hans guild var det vanligt med "alts" (alternativa spelare, min översättning) vilket innebär att spelaren har flera karaktärer men särskiljer dem från en huvud karaktär så kallad "main". Med guilds genomförs så kallade "raids". Det är när flera spelare ur samma guild försöker sig på de svåraste monsterna. Detta kräver förberedelser, precision och skicklighet och kostar åtskilliga liv (karaktärernas död) men belöningen kan vara stor. Både status av att klarat vad få andra klarar men också pengar och nya mäktiga föremål. En berättade att de i hans guild använde ett eget skapat poängsystem där spelarna sedan fick använda poängen för att buda på de olika föremålen de hittade under en "raid". Poäng fick man av att närvara och delta i nedkämpandet av olika monsters. Informanterna menade att medlemskap och delaktighet i ett guild var en förutsättning för att kunna utveckla och få en framgångsrik karaktär, det gav även en särskild status att tillhöra vissa guilds. Exempelvis guilds med bästa framfart i raids eller med duktiga pvp spelare hade hög status. Att tillhöra vissa guilds innebar förpliktelser, både krav på att närvara vid guildaktiviteter såsom raids men också att hjälpa andra spelare i guildet. Att missa en raid kunde innebära en varning inför att bli utsparkad från guildet. En spelare menade detta var priset man fick betala om man ville vara med i det bästa guildet. Det förväntades också att de i guildet hjälpte sina guild medspelare:

"Ibland fick jag hjälpa någon jag inte ville i guilden, kunde gå ett par timmar där" (S4).

Att inte tillhöra en guild innebar nackdelar, delvis att man begränsas men också att vara guildlös kunde innebära att man var försvarslös gentemot andra spelare. Vänner är backup säger en informant och menar att man behöver guildets beskydd i en värld där karaktären riskera att dödas, en ensam spelare saknar backup:

"Folket i spelet styr och ställer, det är spelarna som bestämmer över serverns öde" (S1).

Tre av informanterna uppgav att de kände en samhörighet med guilden och spelarna där. För en var detta viktigare nu än vad den var förr uppgav han. Detta berättade han berodde på att de flesta han spelade tillsammans med i sitt guild var i hans egen ålder eller äldre:

"Det är kul, sociala biten är det bästa sitta och snacka på venten och spela lite, hade det inte varit för det hade jag inte spelat alls" (S2).

Venten=ventrillo, ett program som gör det möjligt för spelare att kommunicera med hjälp av headsets. Det finns många olika program som gör det möjligt, exempelvis Skype, Teamspeak. World of Warcraft har ett eget sådant inbyggt program. Flera informanter betonar vikten av att spela med vänner och ha kul, en berättar om när han loggade in och när det endast var 1-2 online i guildet loggade han ut igen. Alla informanter berättade att en av de betydande fördelarna med ett MMORPG är att de träffat nya vänner:

"Man träffar folk från hela världen, träffar verkliga vänner. Guilden om du är offline, dom undrar vart du varit och vad jag gjort och ja man pratar om mycket personliga grejer i spelet. Folk saknar en när man varit borta vid ett break på ett par månader, det är ett personligt community som bryr sig" (S4).

Spelarna var nöjda med kontexten i avseende grafik, spelmotor och det tekniska även om några kunde ha vissa negativa åsikter om förändringar i kontexten via uppgraderingar eller expansioner. Informanterna beskrev spelen som stora och omfattande utan slut, där man kontinuerligt kan förbättra sin karaktär i en levande värld i ständig förändring. En värld man delar med tusentals andra spelare, samtidigt. Kontexten och interaktionen är sammanflätade i MMORPG, de går hand i hand. Kontexten i sin enklaste mening kan ses som produkten, allt

från kartongen man köper i affären som innehåller installations skivorna och till själva spelet. Kontexten är en förutsättning för att kunna träda in i en virtuell värld med sin karaktär. Kontexten är inte enbart en förutsättning, det är också den första attraktionskraften och även avgörande för om man väljer att spela just det MMORPG. Om man beaktar kontexten som produkten är interaktionen nyttjandet av produkten. Produkten förutsätter och kräver en dator och bredband. Om spelarens bredband slutar fungera är den oanvändbar eftersom MMORPG kräver att man hela tiden är "online".

"Online" befinner man sig i en virtuell värld som blir levande tillsammans med andra spelare. Där kunde urskiljas normer och värderingar, såsom status. Där fanns också en tydlig kultur, bland annat i guilds där spelare förväntades prestera på en viss nivå eller ställa upp för andra guild medlemmar. Världen förändrades också genom att spelmekniken uppdateras och förändras, exempelvis när en ny klass tillkommer eller nya miljöer. Enligt informanterna är spelarna av ett MMORPG delaktiga i hur världen i ett MMORPG utformas och upplevs. Den interaktion som uppstår av ett MMORPG beskrevs likt kontexten som omfattande. Hur interaktionen yttrade sig kunde ske på flera olika sätt, en berättade att där tidigare respekt och diplomacy rådde har detta nu ersatts av kaos där spelare dödar varandra och krig förs mellan guilds. Spelvärlden kan påverka kontexten i negativa mening, en berättar att guilds kan forcera en spelare att inte fortsätta spela exempelvis genom att döda denne.

Interaktionen fenomenet MMORPG möjliggör kan liknas vid cyberrymden utifrån Giddens definition som ett interaktionsrum. MMORPG innebär att man har möjlighet att kommunicera med andra spelare via chatt, brev men också via sin karaktär. I World of Warcraft kan exempelvis karaktärerna i spelet dansa, vinka eller göra andra rörelser/ljud. Hur spelarna interagerar med varandra är också form av kommunikation, exempelvis om man anfaller andra spelare, utmanar dem, hjälper dem eller förstör för dem. Detta medför nya relationer, likt de "anonyma" Giddens identifierat. Ett guild kan ses som ett levande "nätkollektiv" där spelare av olika nationaliteter träffas, spelarna beskrev samhörighet till andra spelare i ett guild där man ställde upp för varandra. Kommunikationen som MMORPG möjliggör är omfattande men också begränsad, till skillnad från andra massmedium såsom internet är MMORPG begränsande i avseende till den spelvärld och de spelare som använder det. Alla de jag intervjuade uppgav de träffat nya vänner via MMORPG och att de erhöll ett genuint utbyte i kontakt med andra människor online.

7.3. MMORPG beroende

Alla informanter såg sig själva vara eller varit beroende av MMORPG. Deras definition av spelberoende var relativt samstämmigt och handlar i huvudsak om kontroll av spelvanorna. När spelandet blev för mycket eller när det valdes framför annat som uppfattades som kul och trevligt, exempelvis att spela framför att gå på ett födelsedagskalas, upplevdes det som ett beroende. En uttrycker det som att han måste spela:

"Spelberoende är när man känner att man måste spela, nåt som fattas. Jag blir irriterad när jag inte kan eller får spela, prioriterar spel inget annat" (S1).

Hur ett spelberoende utvecklas rådde det delade meningar om, men flera menade att MMORPG är utformade för att vara en avgörande faktor till att bidra till ett beroende eftersom spelmekaniken är tidskrävande, delaktighet i guilds och raids var också tidskrävande men också även gemenskapen online lockade eftersom den upplevdes som genuin och givande. Informanternas tankar kring beroende var väldigt delad, en ansåg att orsaken till att man utvecklade ett spelberoende berodde på anlag. En annan menade det blivit vardag och en vana precis som allt annat i livet.

"Man vill lyckas med något i det verkliga livet men det är för svårt. Det är svårt att lyckas i verkliga livet men i en virtuell värld är det enkelt, därför beroende! Jag duger inte till i verkligheten därför lägger jag all min tid där" (S2)

På frågan om de upplevt negativa effekter av spelandet uppgav några att de upplevde sig mer isolerade och fick behov av att komma ut och träffa andra människor, IRL (in-real-life, dvs. i verkligheten). Några berättade om abstinens i form av irritation när han inte fick eller kunde spela. En annan menade det handlade om intresse och nyfikenhet, men uppgav att han röker cigaretter och att i den jämförelsen bleknar MMORPG. Vidare berättade en om hur förhållandet med sin sambo blivit lidande och även arbetet, när han istället valde att spela. I sammanhanget och utifrån den bakgrund informanten berättade detta framstod detta inte som ett omfattande bekymmer utan snarare tolkar jag det som att det under årens gång har funnits tillfällen när MMORPG varit dominerande och resulterat i bekymmer men att frekvensen i

detta sammanhang är låg. Att det upplevs som ett beroende kan också bero på att det är svårt att sluta med MMORPG. På frågan om de försökt sluta spela svarade alla att de försökt. Att de börjat spela efter uppehåll berodde på att det tillkommit något nytt i spelet såsom en expansion, eller att de saknat gemenskapen eller att de blivit rastlösa.

Utifrån Goldbergs beroendeteori är informanternas definition av beroende väl i samklang med ett rekreationskonsumerande och ett problematiskt konsumerande. Så länge spelandet är anpassat och konkurrerar med andra aspekter i livet kan detta jämföras med ett rekreationskonsumerande men när spelet dominerar och har högsta prioritet och detta drabbar sociala relationer, arbete och hälsa kan det jämföras med ett problematiskt konsumerande. Detta kunde även innebära isolering. Dock är dessa två olika typer av konsumerande inte fasta eller permanenta utan snarare pendlar spelarnas mellan dem. Spelarna kan tolkas som rekreationskonsumerande men att det fanns perioder när detta övergick i ett problematiskt konsumerande. Även om spelarnas konsumtion kan indikera på ett problematiskt konsumerande är det viktigt att poängtera att till skillnad från de Goldberg studerat som faller inom problematiskt konsumerande finns inga självdestruktiva drag hos informanterna.

MMORPG kan vara fängslande och absorberande och det finns därmed likheter till cyberrymden som Giddens karaktäriserar den. De farhågor som finns kring cyberrymden och massmedium finns också i MMORPG, nämligen att man spenderar mer tid "online" med sina vänner där och mindre tid att samspela med vänner i den fysiska verkligheten. Detta för tankarna till Castells resonemang om verklig virtualitet, om man beaktar spelarna som nedsänkta i ett virtuellt bildsammanhang, i en låtsasvärld där erfarenheter och företeelser blir mer än på skärmen, de blir en del av verkligheten. Men om verkligheten upplevs svår och att man känner sig oduglig där, kan MMORPG utgöra en flyktväg där den virtuella världen försöker ersätta den fysiska verkligheten. Som ett massmedialt fenomen kan det tyckas olämpligt att använda sig av begrepp som beroende utifrån att detta vanligtvis indikerar beroende till narkotika, alkohol eller tobak vilka alla utgör hälsorisker. Att nyttja ett MMORPG eller cyberrymden kan visserligen innebära risk för ohälsa, betydelsen av isolering är inte att underskatta. Dock finns inget konkret förhållande mellan ohälsa/sjukdom och datorspel såsom MMORPG till skillnad från narkotika där det tvärtom en finns ett tydligt och kartlagt samband.

8. Diskussion

Denna studie har utforskat fenomenet MMORPG vilket visade sig vara omfattande och komplexa spel. Spelen är byggda och är avsedda för att spelas med andra genom att logga in i en virtuell värld. MMORPG kontexten, dvs. spelet och spelets värld, den virtuella världen - interaktionen utgör tillsammans helheten och är beroende av varandra. Spelens kontext tillsammans med den spelkultur (interaktion) som råder i fenomenet, verkar vara utformade för att vara tidskrävande utgöra en bidragande faktor för högkonsumtion. Empirin i denna studie pekar på att den genomsnittliga konsumtionen av MMORPG är hög, det är en hobby som tar mycket tid i anspråk. Detta har i perioder inneburit komplikationer i spelarnas liv, när spelandet är omfattande och dominerande ansträngt relationer och konflikter uppstår, eller arbete drabbas. Det kan också yttra sig som isolering från andra människor, fysiskt. I likhet med den forskning som finns i ämnet visar min studie att MMORPG kan konsumeras till en nivå som kan innebära negativa effekter på spelarens liv. Huruvida detta är att likställa med ett beroende är mer problematiskt. Statistik tyder på att en stor andel av de som spelar MMORPG anser sig själva vara beroende och det är många människor som spelar olika former av MMORPG. Den hysteri som råder i media där fenomenet framstår som en samhällsfara och kan jämföras med kokain är onyanserad och brister i kunskap. Att jämföra MMORPG spelande med narkotika är överdrivet och ger en skev bild av verkligheten eftersom detta helt bortser från juridiska och biokemiska aspekter och effekter.

Vad denna studie vill visa med resultatet från empirin är att MMORPG är ett fenomen som i många avseende har många likheter med internet och kan jämföras med "cyberrymden", med allt vad den kommunikation och interaktion det innebär. MMORPG kan innebära en risk för isolering vilket är paradoxalt eftersom det som bidrar till isolering är en samhörighet och gemenskap med andra människor virtuellt. Att dessa fenomen inte ersätter utan snarare kompletterar verkligheten förklaras delvis av att vi människor har ett behov av mänskligt umgänge och närhet i den fysiska verkligheten, dvs. närhetens tvång. Men eftersom det finns risker och kan innebära en verklighetsflykt är det aktuellt med vidare forskning i ämnet. I likhet med tidigare forskning visar denna studie att det finns ett behov av ny kunskap och nya begrepp för att tydliggöra innebörden av att spela MMORPG.

Källförteckning

Bergström, H. (2007, november, 19) 17-åring tvångsvårdas för dataspelsmissbruk. Hallands Nyheter.

Bennerstedt, U., & Linderöth, J. (2007). Att leva i World of Warcraft - 10 ungdomars tankar och erfarenheter. (Rapport från Mediarådet).

Brånfelt, B. (2009, april, 27) Dataspel ger livet mer innehåll. Hallands Nyheter, s. 16-17.

Castells, M. (1999) Nätverkssamhällets framväxt. Mediaprint, Uddevalla

Eklund, L. (2006). Identitetskonstruktion i World of Warcraft – Avatarer, rykten och drömmar. Sociologiska institutionen, Stockholm.

Falk, A. (2010) World of Warcraft - en kvalitativ studie av spelets betydelse för unga vuxna användare. Socialhögskolan, Campus Helsingborg

Goldberg, T. (2005) Samhället i Narkotikan. Academic Publishing of Sweden, Solna.

Giddens, A. (1996) Modernitetens följder. Studentlitteratur, Lund.

Johansson, B. (2000) Kom och ät! Jag ska bara dö först - datorn i barns vardag. Göteborg, Etnologiska föreningen i VästSverige.

Johnsson, E., Laanemets, L., Svensson, K. (2000) Narkotikamissbruk, debatt behandling och begrepp. Studentlitteratur, Lund.

Karell, K. (2009,maj,3). Beroende online. Skandinavisk Sjukvårdsinformation, årgång 3, s. 35-41.

Kvale, S. (1997) Den kvalitativa forskningsintervjun. Studentlitteratur, Lund.

Lindegren, S. (2007) Sociologi 2.0 Samhällsteori och samtidskultur. InterGraf, Malmö

Smahel, D., & Blinka, L., Ledaby, O. (2008) Playing MMORPGs: Connection between Addiction and Identifying with a Character. CyberPsychology & Behavior, Volume 11, Number 6.

Stigsson, E., & Zakrisson, L. (2007). Spelandets inverkan på individen och det sociala livet. Halmstad Högskola. Sektionen för Hälsa och Samhälle.

Rydberg, L., & Hansson, J. (2010). Sociala interaktioner hos utövare av World of Warcraft. Halmstad Högskola. Sektionen för Hälsa och Samhälle.

Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments. Stanford University. Department of Communication.

Financial Times (www.ft.com)

<http://www.ft.com/cms/s/2/89ea206a-13f3-11da-af53-00000e2511c8.html>

http://www.svd.se/nyheter/idagsidan/barnunga/datorspel-far-alltid-bara-hundhuvudet_196689.svd

http://www.beroendemedicin.nu/pages/content/diagnost_dm2.asp#inledning

Narcotics Anonymous (1999) ”Möten i Sverige” (elektronisk), NA Sveriges officiella hemsida <<http://www.nasverige.a.se/index.html>> (1999-07-13).

Nyheter 24 (www.nyheter24.se)

<http://nyheter24.se/nyheter/inrikes/16385-datorspel-kan-skada-halsan>

<http://nyheter24.se/nyheter/inrikes/186978-wow-missbruket-vi-ser-en-pandemi>

<http://nyheter24.se/nyheter/inrikes/205449-wow-de-tjanar-stora-pengar-pa-felaktiga-diagnoser>

Sveriges Radio P1 (www.sr.se)

<http://www.sr.se/sida/arkiv.aspx?programid=1637&artikel=3163549&date=2009-10-12/>

Bilaga 1: Intervjumall

Hur gammal är du?

Yrke/Profession?

Vad spelar du?

Hur länge har du spelat?

Vad fick dig att börja spela?

Hur ofta spelar du?

Vad innebär spelet för dig?

Är du aktiv eller delaktig i några sociala sammanhang i spelet?

Hur länge har du varit aktiv/delaktig?

Är dessa sammanhang viktiga?

Har du kontroll över dina spelvanor?

Vad är spelberoende för dig?/hur utvecklas det?

Har du erfårit negativa effekter p.g.a spelet?

Hur förhåller du dig till spelberoende?

Har du försökt sluta spela?