



LUNDS
UNIVERSITET

Lunds universitet

Sociologiska Institutionen

Avdelningen för medie- och
kommunikationsvetenskap

C-uppsats 10 poäng

MKV 323

Ht 2003

Internetdataspelen - Ett motiverat tidsfördriv

En kvalitativ användaranalys

Sammanfattning

- Författare:** David Jönsson
- Titel:** Internetdataspelen - Ett motiverat tidsfördriv. En kvalitativ användaranalys.
- Avdelning:** Avdelningen för medie- och kommunikationsvetenskap
- Syfte:** Syftet består av att ur ett mottagarperspektiv skaffa kunskap kring de motiv som driver användaren att spela Internetdataspel.
- Frageställning:**
- Varför spelar användaren Internetdataspelen?
 - I vilket kontextuella sammanhang spelar och brukar användaren Internetdataspelen?
 - Har denna kontext någon betydelse för hur Internetdataspelen används?
 - Vilken tillfredsställelse uppnår användaren genom att spela Internetdataspelen?
- Undersökning:** Utifrån ett empiriskt material på 8 kvalitativa intervjuer på personer mellan 19 och 34 år, har jag gjort en analys ur ett Uses and Gratifications perspektiv. Där jag har sökt identifiera fenomen som motiverar respondenterna att spela och använda Internetdataspel.
- Slutsatser:** Jag har i min analys kunnat identifiera såväl sociala som psykologiska motiv för användning av Internetdataspelen. Spelen kan fungera som en socialt bidragande faktor dels genom att de upprätthåller kontakt mellan människor samt skapar nya kontakter. Internetdataspelen visade sig även kunna tillfredsställa känslomässiga behov samt kognitiva behov. När och hur spelen brukades var beroende av vilka behov användaren ville tillfredsställa. Användarna visade också en skiftande grad av involvering i spelen beroende på såväl sociala som psykologiska faktorer.
- Nyckelord:** Internetdataspel, Uses and Gratification, motiv, behov, kvalitativ användaranalys.

Innehållsförteckning

1. Inledning	1
1.1 Syfte och frågeställning	1
1.2 Avgränsning	2
1.3 Disposition	2
2. Bakgrund och tidigare forskning	3
2.1 Internetdataspelen	3
2.1.1 Användarna	4
2.1.2 Tillverkarna, tekniken och syftet	4
2.2 Dataspelen - En historisk tillbakablick	5
2.3 Tidigare forskning	6
3. Metod	8
3.1 Utgångspunkt för metod	8
3.2 Den kvalitativa intervjun	9
3.3 Urval	10
3.4 Tillvägagångssätt	11
3.4.1 Intervjusituation	11
3.4.2 Intervjuguide	12
3.4.3 Analysmetod	12
3.5 Metodreflektion	13
4. Teori	15
4.1 Uses and Gratification (Användningsmodellen)	15
4.1.1 Motiv	16
4.1.2 Att göra en undersökning inom Uses and Gratification	16
4.2 Forskningsansatser för Uses and Gratification	17
4.2.1 Sociala och psykologiska motiv för medietillfredsställelse	17
4.2.2 En förväntning och värderingsansats	17
4.2.3 Användaraktivitet	18
4.3 Uses and Gratifications - Med ett utvecklat perspektiv	20
4.4 Interaktivitet - Ett teoretiskt begrepp	20
5. Användaranalys	23
5.1 Det sociala perspektivet för användning	23
5.1.1 Sociala motiv som ger vidare psykologisk tillfredsställelse	25
5.2 Ett aktivitetsperspektiv	26
5.2.1 Spelandet en effekt av ett intresse	28
6. Slutdiskussion	31
Källförteckning	33

1. Inledning

Uppsatsämnet har jag val av olika anledningar. Ett skäl är att jag personligen finner det högst intressant att få veta kring användandet av Internetdataspel, då jag själv besitter kunskap kring programmering av enklare spel avsedda för Internet. Det kan på så sätt också vara av relevans för ett kommande yrkesval. En annan anledning är den att jag själv har tillbringat en hel del tid till att spela den här formen av spel. En fråga jag har ställt mig själv efter ett stort antal timmars spel är; *Varför gör jag detta?* Ofta har dyrbar tid som egentligen borde ha ämnats åt skolarbete försummat med denna typ av dataspel. Eftersom det finns en mängd olika spel och "spelsiter" på Internet förmodar jag att jag inte är den enda personen som avsätter tid för denna spelanvändning. Så för en gångs skull, varför inte förena nytta med nöje och gräva sig djupare ner i "Internetdataspelsträsket".

1.1 Syfte och frågeställning

I dagens moderna samhälle finns en mängd olika medier och medieaktiviteter för användarna att välja mellan. Personligen anser jag att publiken är selektiv i sitt val och väljer ut de medieaktiviteter som lämpar sig bäst för de behov som den avser tillfredsställa med medieanvändningen.

Syftet med denna uppsats är att skaffa kunskap kring användandet av Internetdataspel, med inriktning på ett mottagarperspektiv. Uppsatsen tyngdpunkt ligger i att förklara och undersöka de motiv som gör att användaren väljer att spela denna typ av dataspel. Genom detta tillhandahålls kunskap som är viktig ur ett samhällsperspektiv då den ger förklaringar på processen mellan Internetdataspelen och dess användare d.v.s. hur och varför Internetdataspelen används, utifrån den samhälls- och livssituation användarna befinner sig i. Denna kunskap kan i vidare undersökningar sättas i relation till annan typ av medieanvändning. Kunskapen kan också vara relevant ur ett produktions-, och marknadsföringsperspektiv, då kunskap kring användarens motiv för spelanvändandet klarläggs. För att uppnå detta syfte har jag utgått från följande frågeställningar:

- Varför spelar användaren Internetdataspelen?
 - I vilket kontextuella sammanhang spelar och brukar användaren Internetdataspelen?
 - Har denna kontext någon betydelse för hur Internetdataspelen används?
 - Vilken tillfredsställelse uppnår användaren genom att spela Internetdataspelen?

1.2 Avgränsning

Den typ av spel jag har valt att inrikta min undersökning på är enklare typ av Internetdataspel. För att ingå i denna kategori förutsätter jag att spelen inte kräver någon form av spelinstallation på användarens dator. De ska finnas tillgängliga via chattprogram och/eller hemsidor på nätet. Exempel på ett vanligt förekommande spel av denna typ skulle kunna vara "Backgammon" eller "Tetris". Jag vill vara tydlig med att framför att konsumenten inte satsar några pengar för att erhålla någon ekonomisk vinning genom att spela dessa spel.

1.3 Disposition

Jag har försökt hitta en logisk uppbyggnad av uppsatsen som ger läsaren en naturlig resa genom texten. Denna bygger på att först ge läsaren kunskap kring ämnet genom att i ett bakgrundskapitel redovisa för såväl olika ämnesfragment som tidigare forskning inom ett besläktat område. I det följande metodkapitlet sker en redovisning av mitt synsätt till forskningen var efter det följer en utförlig förklaring på tillvägagångssätt för såväl urval som, kvalitativmetod samt analysmetod. I teorikapitlet redogör jag för de teorier som jag senare sätter i samband med min forskning. Jag har valt att placera mitt teorikapitel efter metoden då jag anser att de använda teorierna knyter samman den valda metoden och min analys. Uppsatsen avslutas med ett analyskapitel som kan sägas utgöra själva kärnan i uppsatsen, här sätts teorierna i samband till det empiriska materialet. Detta kapitel följs av en slutdiskussion, som knyter samman uppsatsens innehåll, och redovisar resultatet av undersökningen.

2. Bakgrund och tidigare forskning

Avsikten med detta kapitel är att ge dig som läsare och mig som uppsatsskrivare större inblick i ämnet. Detta sker först och främst genom att jag redovisar för den dataspelstyp som behandlas, samt kringliggande fakta som jag anser har betydelse för uppsatsen. Slutligen sker en kortare sammanställning av resultat som framlagts i undersökningar som är nära besläktade med denna. Fakta till detta kapitel har jag dels fått från Internet, dels rapporter och forskningsprojekt, men även genom personliga erfarenheter samt en expertintervju. Objektet för denna intervju är Alexander Andersson. Andersson är en webbutvecklare som har jobbat inom branschen sedan -97, och har haft ansvar för såväl fullständiga webbproduktioner som Internetdataspelsproduktioner. Han anses besitta erkänd och omfattande expertis inom området.

2.1 Internetdataspelen

Som jag tidigare har nämnt i uppsatsen så avser jag med Internetdataspel den typ av spel som inte kräver att användaren installerar själva spelet på sin dator. Spelets huvudsakliga syfte är inte att användaren skall vinna pengar, d.v.s. där spelen fungerar som onlinecasinon. Spelen har en enkel programmeringsuppbyggnad och består oftast bara av en programfil som körs medhjälp av ett program som finns installerat i huvuddelen av alla datorer. Detta gör det möjligt för användaren att komma åt och spela spelen på i stort sett vilken dator som helst i världen som är uppkopplad mot Internet. Förutom att använda begreppet Internetdataspel kan man även använda Internetspel eller webbspel, men för att tydliggöra att det handlar om dataspel och ingen annan typ av spel kommer jag i huvudsak att bruka ordet Internetdataspel i denna uppsats.

Mängden av Internetdataspel som finns tillgängliga för allmänheten idag går inte att sätta en fast siffra på p.g.a. dess enorma utbredning. Det har säkerligen gått få vana Internetanvändare förbi att det finns en möjlighet att spela spel på Internet. För den Internetkonsument som är ute efter att spela ett dataspel online är det bara att söka efter det i någon av de populäraste sökmotorerna¹. Andersson påpekar i intervjun att det idag är vanligt förekommande att företag lanserar spel på sina hemsidor då detta anses vara ett bra sätt att locka till sig besökare. Exempel på större svenska hemsidor som idag erbjuder Internetdataspel är bland annat TV4 som har lanserat en spelcommunity² som de kallar för blip.se. Den har idag ca. 520 000 registrerade

¹ Sökmotorer avser hemsidor som gör det möjligt för användaren att söka upp material på Internet genom att användaren anger ett sökord. Vanligt förekommande är google.com, yahoo.com och altavista.com.

² Communities är gemenskaper på nätet (Heide, 2002) där användaren har möjlighet att bli medlem och få kontakt med andra medlemmar.

användare (www.blip.se). Andra exempel är Coca-Cola, de har lanserat en spelsite som heter redzone.se, samt Aftonbladets webbupplaga som också innehåller ett brett register av Internetdataspel.

2.1.1 Användarna

Varje dag använder 32 % av alla svenskar mellan 9 och 79 år Internet antingen i hemmet, i jobbet eller i skolan. Av dessa spelar fyra procent spel över nätet (Nordicom-Sveriges Internet barometer 2002). Vilken typ av Internetdataspel som användarna spelar framkommer inte i undersökningen. Dock går det att dra slutsatsen att det finns en mängd svenskar som spelar Internetdataspel varje dag. Andersson berättade under intervjun att det under julhelgen år 2001 lanserades ett nytt spel på Aftonbladets hemsida, utan att spelet hade marknadsförts överhuvudtaget fick det under två dagar 50 000 unika träffar³.

Huvuddelen av de användare som spelar Internetspel är mellan 9 och 24 år (Nordicom-Sveriges Internet barometer 2002). Anderson framhåller dock under intervjun att dessa åldersgrupper inte de enda som spelar spel på Internet. I dag finns spel för målgrupper i alla åldrar. Ett typ av spel som har uppskattats av en äldre målgrupp är onlinekorsord

2.1.2 Tillverkarna, tekniken och syftet

Tillverkarna av Internetdataspel kan vara såväl privatpersoner som företag och webbyråer. Programmeringsspråket kan skilja sig åt mellan de olika spelen, dock är de vanligast förekommande språken, enligt min uppfattning, Java, Lingo och ActionScript. Programmeringen sker oftast med hjälp av olika program, exempelvis Macromedia Flash som från grunden är ett grafik- och animationsprogram, men som idag även stödjer ActionScript programmering. Lingo som kan sägas vara ActionScriptets förälder, programmeras nu oftast i Macromedia Director. Att dessa program har kommit ut på marknaden har medfört att fler privatpersoner tillverkar spelproduktioner i hobbysyfte.

Grafiken i spelen är oftast väldigt simpel. Användaren finner sällan 3D-animerad grafik vilket han/hon så gott som alltid gör i vanliga dataspel. Spelidéerna är inte heller de så omfattande. Vilket gör att det går väldigt snabbt att spela spelen, och användaren får ett snabbt resultat på sin prestation.

Anderson förklarar under intervjun att syftet med att distribuera Internetdataspel, är

³ Varje dator som är uppkopplad mot Internet har ett unikt IP-nummer. Antalet "unika träffar" räknas ut efter hur många IP-nummer som har besökt sidan.

för företag främst att locka till sig besökare till hemsidorna. Det kan lätt medföra att användaren också tillbringar en längre tid på företagets hemsida. Med hjälp av Internetdataspelet är det också enkelt att smyga in budskap, och de kan därmed också tjäna ett reklamsyfte. Det är emellertid de större företagen som erbjuder Internetdataspel på sina hemsidor, detta beror främst på omkostnaden för att kunna erbjuda ett spel fortfarande anses vara högt.

2.2 Dataspelet - En historisk tillbakablick

Det allra första dataspelet som tillverkades kallades *Tennis for Two*. Detta skapades av atomfysiker på ett laboratorium i ett kärnkraftverk i USA år 1958. Syftet med spelet var att göra allmänhetens studiebesök roligare. Själva spelet gick ut på att en boll studsade mellan två fyrkanter. 1962 tillverkades ett nytt spel av elever på Massachusetts Institute of Technology, de kallade spelet för *Spacewar*. Detta var möjligt att spela på de datorer som fanns i bruk på den tiden, vilket inte var många eftersom datorerna kostade ca 120 000 dollar och var av enormt stora proportioner. Det första spelet för hemmabruk kom år 1972, detta blev direkt en succé trots dess höga pris. Med detta ökade också tillverkningen av arkadspel, de började nu så sakta tas fram för att tjäna ett kommersiellt syfte, och fram till och med år 1976 släpptes 140 olika arkadspel. Det mest populära blev *Space Invaders*.

Atari var det första företag att göra ett framgångsrikt TV-spel för hemmabruk. 1977 lanserade de en spelkonsol som hette Atari VCS, och man räknade med att det såldes ca 120 miljoner spel till denna konsol. Ett av spelen var baserat på det redan tidigare skapade arkad spelet *Space Invaders*.

Den första datorn som blev en succé för spel användande var Commodore 64, den släpptes för första gången 1982. En av anledningarna till dess popularitet berodde på att man kunde piratkopiera spelen, vilket gjorde att varje användare hade möjlighet att spela en uppsjö av spel hemma framför sin egen TV. I början av 1990 talet kom PC:n att börja konkurrera ut övriga spelkonsoler. I samband med konkurrensen mellan TV-spel och datortillverkare utvecklades spelen enormt under -90 talet, vilket har fortsatt och lett fram till det läge spelbranschen befinner sig i idag (Fjellman & Sjögren, 2000).

När väl datorspel hade börjat utvecklas för datorer tog det inte lång tid förrän det också var möjligt för användare att spela datorspel mot varandra över nätet. I slutet av -70 talet och början av -80 talet utvecklades MUD (Multi-User Dungeon). Detta gjorde att spelare från olika platser i världen kunde möta varandra i realtid (Cardell, 1994). Detta skulle kunna sägas vara grunden till det vi idag kallar för Multi-Player spel som går att spela online.

Idag går det att finna datorspel såväl i arkadhallar som i hemmen och på jobben. Det finns även portabla datorspel vilket gör det möjligt att spela var som helst. Datorspel har även sedan ett antal år tillbaka gått att få integrerade i mobiltelefonerna (Fjellman & Sjögren, 2000). Det traditionella datorspelet Space Invaders som tidigare dykt upp i olika spelmoduler, finns i dag på ett antal hemsidor på Internet.

2.3 Tidigare forskning

Ulrika Sjöberg (1999) Har gjort en studie om hur barn i åldersgrupperna 8/9 år samt 12/13 år använder och upplever datorspel. Samma undersökning redovisas även i hennes avhandling *Screen Rites* (2002). I texten som följer kommer jag att redovisa, en del av de resultat hon har kommit fram till i sin undersökning.

I samband med vilken funktion datorspelen fyller hos de intervjuade barnen har Sjöberg (1999) gjort en typologi (se figur 2:1) där hon sätter typ av motiv för användning i relation till vad som tillfredsställer användaren. De två motivdimensionerna har hon hämtat från McGuiers definitioner av psykologiska motiv (se Teori 4.2.1).

FIGUR 2:1 Dataspelets funktioner för de intervjuade barnen

		Vad som tillfredsställer		
		Dataspelet i sig	Innehållet	Sociala kontexten
Typ av motiv	Känslomässigt	<ul style="list-style-type: none"> * Inget att göra * När man har tråkigt * När det regnar * Ingen att leka/vara med * Koppla av/sitta och slappa * När man är ledsen * Inget på TV * Ingen att chatta med * Ingen bra bok att läsa 	<ul style="list-style-type: none"> * Får fantasi 	<ul style="list-style-type: none"> * Spela med syskon/kompisar * Pratar med kompisar/syskon om datorspel * Bytar/lånar datorspel med kompisar * Besöker Cyberspace café
	Kognitivt	X	<ul style="list-style-type: none"> * Lära sig matte, geografi, hur man söker jobb/spelar fotboll * Ställas inför utmaningar/lösa någonting * Känsla av kontroll/makt * Hitta specialeffekter * Ta reda på fusk-koder 	X

(Sjöberg, 1999:46)

Hon redovisar i figuren att datorspelen i sig, och den sociala kontexten i sig inte fyller någon kognitiv funktion hos barnen. Hon menar dock att datorspelet i sig uppfyller en känslomässig tillfredsställelse hos barnen, då de spelar om de inte har någonting att göra exempelvis när de vill koppla av och sitta och slappa eller när de är ledsna.

”Det är alltså spelandet i sig som är attraktivt. Datorspelen blir för dessa ett substitut (Rosengren & Windahl, 1989) för andra icke tillgängliga alternativ/aktiviteter /.../ Datorspelen kan även bli ett substitut för andra medier, så

som TV, Internet och böcker. Enligt Rubin & Windahl (1982) väljer individen ett alternativt medium som är lättillgängligt, tillgodoser eventuella behov/önskemål, och är socialt och kulturellt acceptabelt” (Sjöberg, 1999:44).

Det är främst innehållet som tillfredsställer det kognitiva motivet. För flickorna i undersökningen var pedagogiska spel uppskattade, anledning till detta var att de kunde få kunskap inom matematik och geografi mm. Bland pojkarna bestod de kognitiva motiven snarare av att lösa mysterier, hitta specialeffekter eller fuskoder mm. Det känslomässiga innehållet bestod av att få fantasi och/eller få känsla av makt. Den sociala funktionen som spelet uppfyllde visade sig tydligast bland killarna. Detta visade sig dels genom att denna grupp byter och lånar spel av varandra samt talar om de olika spelen och spelar dem tillsammans. ”Det är inte ovanligt att man träffas några stycken för att spela, och spelandet blir på så sätt en av deras många olika aktiviteter. Denna sociala funktion kan även ses bland tjejerna, speciellt för den yngsta åldersgruppen dock inte i lika stor omfattning” (Sjöberg, 1999:44).

I undersökningen visar det sig att barnen involvera sig i spel på olika sätt. Bland undersökningsgrupperna kan man se att en del visar involvering långt innan de spelat spelet. Detta sker exempelvis genom att de går och tänker på, och planerar att spela ett nyinköpt spel när de kommer hem från skolan. Under själva spelandet kan involveringen visa sig genom stress eller irritation och efter spelandet kan involveringen återges genom frustration, att de är arga på spelet för att de har misslyckats.

3. Metod

Under denna rubrik klargör jag för min syn och utgångspunkt i forskningen. Här redovisar jag även för det undersökningssätt som brukas i denna uppsats. Kapitlet avslutas med en reflektion över metodvalen och mitt arbetsätt för insamlandet av data.

3.1 Utgångspunkt för metod

Målet med denna forskning är precis som det står i syftet att identifiera fenomen och motiv som gör att användaren spelar Internetdataspelen. Dessa ska i sin tur bidra till att skapa en förståelse till varför personer väljer att spela denna typ av dataspel. Mitt förhållningssätt till forskningen kan beskrivas som hermeneutiskt. Som en hermeneutiker försöker man tolka människor utifrån deras, men även sin egen, sociala värld för att på så sätt få en förståelse för hur de agerar eller upplever en situation. Detta synsätt förespråkar en öppen syn på sanningen som ger möjlighet till olika tolkningar. Man strävar efter en djupare kunskap genom att se på samma fenomen från olika håll och försöka förstå dess varierande delar. (Thurén, 1991). Det motsatta sättet att se på forskningen är det positivistiska. Där målet är att samla in objektiv fakta som kan kvantifieras och på så vis nås den sanna kunskapen för att förklara orsaker och effekter (Deacon, 1999). Personligen anser jag att det är praktiskt omöjligt att vara helt objektiv till någon form av forskningsarbete. I ett forskningsarbete kan forskaren försöka gå in med en objektiv syn på den kunskap som frambringas, dock anser jag (och även andra med mig) att undersökningsmaterialet färgas av den social och kulturella värld som både forskare forskningsobjekt lever i, därför är ett forskningsarbete aldrig helt objektiv och det går där med aldrig nå den absoluta sanningen.

Det har tidigare forskats kring användandet av dataspel. Denna forskning har dels varit inriktad på barns användning av dataspel, dels dataspelens effekter på användarna. Då min undersökning inriktar sig på en speciell typ av spel behandlar den också ett nytt forskningsområde. Kunskapen inom detta område är begränsad, forskningen får därför en explorativ ansats. "När det finns luckor i vår kunskap kommer undersökningen att vara utforskande. /.../ Det främsta syftet med explorativa undersökningar är att inhämta så mycket kunskap som möjligt om ett bestämt problemområde" (Patel & Davidson, 1994:11).

För det nya kunskapssökandet använder jag mig av en kvalitativ undersökningsmetod. Denna metod lämpar sig bäst eftersom jag utgår från en explorativ ansats samt att jag utgår från ett hermeneutiskt forskningsperspektiv.

”Kvalitativa metoder innebär en ringa grad av formalisering. Metoden har primärt ett förstående syfte. Vi är inte inriktade på att pröva om informationen har generell giltighet. Det centrala blir i stället att vi genom olika sätt att samla in information dels kan få en djupare förståelse av det problemkomplex vi studerar, dels kan beskriva helheten av det sammanhang som detta inryms i. Metoden kännetecknas av närhet till den källa vi hämtar vår information ifrån.” (Trost, 1997:14).

Precis som det står i citatet ovan är syftet med den kvalitativa studien inte att dra några generella slutsatser, något som jag kommer att ta fasta på i denna uppsats då mitt syfte är att förstå.

3.2 Den kvalitativa intervjun

Det finns en rad kvalitativa undersökningsmetoder att använda sig av ex. observationer, gruppintervjuer eller textanalyser mm. Den kvalitativa metod jag har valt att använda mig av och som jag anser passar denna undersökning bäst är enskilda intervjuer. Att valet föll på denna undersökningsmetod beror på att jag i mitt sökande efter respondenter upptäckte att det fanns många som inte var villiga att prata om sin dataspels konsumtion. Vad detta beror på kan jag inte säkert säga, dock tror jag att många förknippar dataspelande med något barnsligt, och att diskutera detta med andra skull kanske påverka den självbild respondenten vill visa upp. Därför tror jag också att respondenten inte blir lika hämmad i en enskildintervju som den kanske hade blivit i exempelvis gruppintervju. Genom att göra intervjuer med ett antal respondenter hoppas jag på att kunna finna de fenomen och nå den förståelse som syftet avser. Kvalitativa intervjuer kan fungera som ett samtal mellan forskaren och den intervjuade. ”Forskningens intervjun som mänskligt samtal kan anta många former. /.../ Den kvalitativa intervjun kallas ibland ostrukturerad eller icke-standardiserad intervju.” (Kvale, 1997:19). Att en intervju är ostrukturerad eller icke-standardiserad syftar på dess öppenhet under själva intervju. Det finns inte från början några exakta ramar eller regler för hur intervju ska gå till, intervjun blir därmed väldigt flexibel och kan anpassas efter intervjusituationen (Kvale, 1997).

”Styrkan i den kvalitativa intervjun ligger i att undersökningssituationen liknar en vardaglig situation och ett vanligt samtal. Det innebär att detta är den intervjuform där forskaren utövar den minsta styrningen vad gäller undersökningspersonerna. Forskaren har endast gett de tematiska ramarna – men man måste samtidigt försäkra sig om att få svar på de frågor man vill belysa.” (Trost, 1997:99).

Genom att intervju blir en dialog och ett samtal mellan den intervjuade och mig själv, har jag möjlighet att skaffa mig en bredare kunskap kring det jag vill ha reda på hos intervjupersonen. Intervjun kan lätt anpassas så att den passar varje

enskild intervjuperson, utifrån tidigare uppsatta temaområden kan både jag och intervjupersonen påverka strukturen av intervjun. I en intervju förmedlas även mer än det sagda ordet, här har jag även fördelen att kunna tolka den ickeverbala kommunikationen så som ansiktsuttryck gester mm, men även information som förmedlas med hjälp av röstläge och tystnader mm.

3.3 Urval

De personer jag har valt att intervjua och använda som analysunderlag för denna uppsats har jag valt ut selektivt. Jag har sökt personer som har erfarenheter inom det studerande området, d.v.s. har upplevelser kring användandet av Internetdataspel. Personerna har jag dels fått kontakt med genom "spelsiter" där jag själv har varit en aktiv spelare, dels genom ett besök på en komvuxskola, dels genom bekanta och bekantas bekanta samt respondenters bekanta, en form av snöbollsmetod. Precis som en snöboll växer gruppen av intervjuobjekt i takt med att personer som blir intervjuade ger tips om andra personer som är lämpliga för undersökningen, och på så sätt kontaktas nya respondenter. Denna metod är lämplig att använda sig av rent praktiska skäl. Den är även vanligt förekommande då man inte kan finna respondenterna genom listor eller databaser (Deacon, 1999). Innan jag har valt att utföra intervjuer med dessa personer har jag försäkrat mig om att de verkligen besitter den erfarenhet som jag är ute efter.

"Vidare ska syftet med kvalitativa intervjuer vara att öka informationsvärdet och skapa en grund för djupare och mer fullständiga uppfattningar om det fenomen vi studerar. Det innebär att urvalet av undersökningsenheter eller fall inte sker slumpmässigt (i statistisk bemärkelse) eller tillfälligt (i vardaglig betydelse). Urvalet görs systematiskt utifrån vissa medvetet formulerade kriterier som är teoretiskt och strategiskt definierade." (Trost, 1997:101)

Jag har inga krav på att gruppen av respondenter som medverkar i undersökningen skall ha några demografiska likheter. Dock har jag av praktiska skäl valt att intervjua personer som är bosatta runt om i sydvästra Skåne. Att dessa respondenter sedan kan skilja sig åt både demografiskt och psykografiskt anser jag bara leda till en bredare kunskap kring det undersökta fenomenet, och det bidra därför till att ge undersökningen och analysen en mer omfattande bas.

Antalet respondenter som har intervjuats är 10 stycken, utav dessa valde jag sedan bort två stycken, då jag ansåg att dessa intervjuer inte bidrog med ett kvalitativt material för vidare analys. Respondenterna i intervjuerna jag har valt ut är mellan åldrarna 19 och 34 år. De består av en kvinna och sju män. Att jag bara gjort en intervju med en kvinna berodde på att personer inom denna grupp var svåra att få kontakt med. Anledningen till detta tror jag dels kan bero på att det inte finns

lika många kvinnor som män som spelar Internetdataspel, dels att en kvinna inte gärna träffar en okänd man som hon tidigare bara haft kontakt med via Internet och e-mail.

3.4 Tillvägagångssätt

Kontakten med några av intervjupersonerna har skett via telefon och datorkontakt (e-mail, och Chat-program). Genom dessa medier bestämdes tid och plats för genomförandet av intervjun. Ett antal respondenter hade jag direktkontakt med redan från början då jag valde att besöka en komvuxskola och där presentera mig och min undersökning direkt för folk.

Innan jag påbörjade mina intervjuer med respondenterna gjorde jag ett par pilotintervjuer för att testa min intervjuguide och för att bättre förbereda mig för hur intervjusituationen kan te sig. "En intervjuare vinner självförtroende genom sin praktik; att genomföra pilotintervjuer före de egentliga projektintervjuerna ökar förmågan att skapa ett tryggt och stimulerande samspel." (Kvale, 1997:137). Pilotintervjuerna gav mig upplysning om en del ändringar jag var tvungen att göra i intervjuguiden. Dessas intervjuer gjordes med personer som är insatta i ämnet men som jag inte anser passar in i respondentgruppen, då jag har viss personlig anknytning till dem.

3.4.1 Intervjusituation

Före intervjuerna gjorde jag en kortare presentation av mig och mitt forskningsprojekt. Den personliga presentationen kan ha påverkan för hela intervjun då det första intrycket alltid är viktigt, man bör därför tänka på hur man framställer sig själv, och försöka att anpassa sig till den intervjuade individens nivå. Som intervjuare bör man även tänka på sin klädsel så man genom denna inte försätter i sig en oönskad situation, långt över eller under den intervjuades nivå (Bengtsson, Hjort, Sandberg & Thelander, 1998). Presentationen blev därför till viss del informell, för att på så sätt skapa förtroende hos den intervjuade. Presentationen av själva undersökningen hölls kort. Jag nämnde inte något kring uppsatsens syfte då jag ansåg att det kunde ha negativ påverkan på hur den intervjuade svarar.

Innan intervjun påbörjades klagade jag också för intervjupersonen att det insamlade materialet blir konfidentiellt. Konfidentiellt i detta sammanhang betyder att man inte kommer att redovisa den privata data som gör att intervjupersonen kan identifieras i rapporten (Kvale, 1997). Detta gör jag dels för att personens integritet inte skall skadas. Att handlingarna blir konfidentiella kan även medföra att intervjupersonen vågar uttrycka mer personlig fakta kring ämnet under intervjun.

Platsen där intervjuerna genomfördes valdes i förstahand av respondenten själv, detta för att jag vill genomföra intervjun på en plats där respondenten känner sig trygg. "Trost (1997) betonar vikten av att välja en miljö som är lugn och ostörd och där intervjupersonen samtidigt kan känna sig trygg och avslappnad. De flesta platser har sina för- och nackdelar ur intervjusynpunkt." (Bengtsson, Hjort, Sandberg & Thelander, 1998:27). I ett par av fallen valde intervjupersonerna platser som jag ansåg ej vara lämpade för en intervju, dels på grund av att miljön var bullrig vilket skulle påverka inspelningen på bandet, dels på grund av att miljön kunde vara för stökig och därmed distrahera både mig som intervjuare samt respondenten. I dessa fall föreslogs en annan plats som jag ansåg vara bättre.

Alla intervjuer spelades in på bandspelare, efter att detta hade klargjorts med respondenten. Till inspelningen kompletterade jag även med anteckningar om sådan information som bandspelaren inte kan ta upp. Detta var ickeverbalkommunikation så som ansiktsuttryck och gester, samt i vilken kontext intervjun genomfördes. Att registrera intervjun på bandspelare underlättar för intervjuare att koncentrera sig på ämnet och samtalet. Det gör det även möjligt för intervjuaren att lyssna genom intervju igen och att där igenom uppfatta orden, tonfall och pauser tydligare. (Kvale, 1997)

3.4.2 Intervjuguide

De inledande frågorna i intervjuguiden har för syfte att också vara "inledande". Det är öppna frågor där jag först och främst vill skapa en bra kontakt och relation mellan den intervjuade och mig själv för att på så sätt skapa en situation som påminner mer om ett vardagligt samtal än ett förhör. Dock har frågan definitivt anknytning till ämnet. Vidare i intervjuguiden är frågornas karaktär smalare och mer anpassade för den kunskap jag vill få ut av intervjun, dock försöker jag bibehålla samtalskaraktären av intervjun. "En bra intervjufråga bör bidra tematiskt till kunskapsproduktion och dynamiskt till skapandet mellan ett bra samspel mellan intervjuare och intervjuperson." (Kvale, 1997:121). Upplägget för intervjuguiden är skapat efter "trattmodellen". "Enligt denna modell bör intervjun inledas med breda lättbesvarade frågeställningar för att få igång ett samtal och etablera en relation till den intervjuade. Efterhand fokuseras intervju till de centrala frågeområden man vill få besvarade" (Sandberg, 2000:177).

3.4.3 Analysmetod

När intervjuerna hade genomförts transkriberades de för att jag sedan skulle kunna läsa dem i utskrivet format. I transkriberingen av intervjuerna skrevs den kontextuella informationen också ner vid de tillfällen då jag ansåg att den kunde ha betydelse för det som framkommer i intervju. Kvale (1997) menar att det inte finns några

givna regler för hur en utskrift av en intervju bör gå till. Hur mycket information som skall skrivas ner vid transkriberingen beror helt och hållet på vad utskriften skall användas till. I den transkribering jag gjorde beskrevs detaljer såsom pauser, starka uttalanden, tvekan mm, i de fall där jag ansåg att de hade betydelse för hur intervjuerna analyseras.

Enligt Kvale (1997) är en lämplig struktur för en analys att först läsa igenom intervjun för att skapa en helhetsbild sedan är det lämpligt att göra en meningskoncentrering, med vilket han menar att man formulerar långa meningar mer kort och koncist. Nästa steg är att dela in meningarna i kategorier, detta gör bl.a. materialet mer strukturerat, och man kan urskilja fenomen. Sedan görs en narrativ strukturering, där man inriktar sig på historien och söker utveckla strukturer, som kan reducera eller vidga innehållet i materialet, beroende på hur svaren är strukturerade som berättelser. Efter detta går man djupare in i intervjun och utför meningstolkningen, där den som tolkar läser ut mer än det direkt sagda ordet, och finner förhoppningsvis nya fenomen och relationer.

Denna struktur utgick jag ifrån då jag utförde mina analyser av intervjuerna. Målet var att finna fenomen och olika teman som kunde sättas i relation till befintliga teorier inom området. Efter att ha gjort tematiseringen lästes intervjuerna "horisontellt" d.v.s. att jag inte läste intervjuerna var och en för sig utan att jag utifrån de teman jag fann försöker jag även hitta relationer mellan de olika intervjuerna. För att lättare markera ut de olika teman jag hittade använde jag mig av olika färgpennor för att på så sätt markera vilket stycke som tillhör vilket tema.

3.5 Metodreflektion

När kvalitativa intervjuer görs ställs höga krav på forskaren. Många metodologiska val fattas på platsen, vilket kräver en skicklighet och erfarenhet hos intervjuaren, som måste vara väl inläst i såväl ämnet som i de metodologiska alternativen (Kvale, 1997). Jag ser intervjun som en interaktion mellan två människor, skulle inte denna interaktion ske på ett neutralt vis är det lätt att intervjupersonen påverkas av den intervjuade, vilket ger en minskad reliabilitet i undersökningen. Därför är det också viktigt att jag som intervjuare besitter en viss expertis för undersökningsmetoden. Detta är också en anledning till att jag har valt att göra ett antal pilotintervjuer, och på så sätt träna in mig i situationen.

I enskilda intervjuer kan den intervjuade, i negativ bemärkelse, styras av intervjuaren och intervjuarsituationen på många olika sätt. I intervjusituationen går de båda parterna in med olika roller, och det finns ofta en asymmetrisk relation mellan de båda. Intervjuaren har från början oftast övertaget och makten då denna besitter

ämnesexpertisen. Detta förhållande måste intervjuaren tidigt i intervjun försöka reducera för att i så liten utsträckning som möjligt styra den intervjuade. Platsen där intervjun äger rum kan också ha stor effekt för utgången av intervjun. För att minska maktförhållandena i intervju, bör man välja en plats där den intervjuade känner sig trygg. Den intervjuades hem ses ofta som en bra plats för en enskild intervju. Dock finns även nackdelar med denna plats. Det är inte alls säkert att denna plats är lugn och rogivande för den intervjuade, det kan exempelvis finnas andra personer i hemmet. Det är inte heller säkert att den intervjuade känner sig trygg med en främmande människa (intervjuaren) i huset. Sker intervjun istället hos intervjuaren är det lätt att maktrelationen förstärks. Skulle intervju genomföras på en neutralplats så som ett café kan intervjun bli avslappnad, dock kan även denna plats ha störande moment som drar uppmärksamheten från intervjun (Bengtsson, Hjort, Sandberg & Thelander, 1998). Då respondenten i min undersökning oftast var den som valde plats för intervjun tror jag detta medförde att ett eventuellt maktförhållande reducerades. Dock är jag ändå medveten om att jag som intervjuare kan ha påverkat respondentens svar dels genom att frågorna vid vissa tillfällen blev vinklade, dels genom att intervjupersonen kanske känt sig pressad att svara på någonting som denna inte hunnit reflektera över. Detta har jag dock tagit i akt när jag genomfört analysen, då det sistnämnda ofta visat sig genom att intervjupersonen motsäger sig själv i diskussionen på vissa områden.

Att jag inte genomfört mer än tio intervjuer berodde till stor del på att tiden inte räckte till. De ultimata hade varit om jag hade kunnat genomföra intervjuer tills det att jag hade känt att jag nått en informationsmättnad. I en empirisk studie lär vi oss till en börja något nytt för varje ny enhet vi undersöker, för varje enhet som undersöks minskar mängden ny kunskap kring idén. När vi slutligen inte får någon ny kunskap kring idén genom våra undersökningsenheter har vi nått en informationsmättnad (Arvidson, 2000). Dock anser jag att jag har vunnit ett brett och kvalitativt material ur de intervjuer jag använder, och kommer därför också kunna uppfylla syftet med uppsatsen.

Användandet av bandspelare under intervjun kan medföra nackdelar som att den intervjuade inte kan känna sig helt avslappnad (Bengtsson, Hjort, Sandberg & Thelander, 1998). Inspelningskvalitén har även den stor betydelse, använder man en dålig bandspelare kan man gå miste om viktig information i intervjun. Det är också viktigt att tänka på röststyrkan hos den intervjuade, man bör inte vara rädd för att be dem tala högre. Akustiken och de omkring liggande ljuden bör man också vara uppmärksam på då även detta kan påverka hörbarheten på bandet (Kvale 1997). Inspelningen gjordes med hjälp av en mindre diktafon. Jag uppfattade inte att intervjupersonen i något fall stördes av denna. Inspelnings kvalitén var god, endast på ett fåtal ställen i intervjuerna var inspelningen så otydlig att det inte gick att urskilja vad respondenten sa, dock har detta ingen betydande effekt på analysen.

I teorikapitlet diskuterar och redovisar jag för teorier som har anknytning till min forskning. Dessa teorier använder jag sedan för mitt analysarbete. Jag gör en enklare förklaring av teorierna och belyser främst de delar som är relevanta i samband med forskning.

4.1 Uses and Gratification (Användningsmodellen)

Många teorier och teser kring Uses and Gratifications har arbetats fram genom åren. Jag kommer här att redovisa för grundprincipen i teorin, samt resonera och arbeta fram fragment av teorin som jag anser lämpar sig bäst för den forskning jag genomför i uppsatsen.

Teorier kring Uses and Gratification kom att utvecklas i början av 1930 talet, då forskare började intressera sig för hur individuella avvikelser influerade medieanvändarens erfarenheter, samt mediernas kraft att fånga användarens uppmärksamhet och intresse. (Sjöberg, 2002) Teorierna växte fram i samband med effektforskningen, dock var studierna, precis som teorins namn också antyder, mer inriktade på den tillfredsställelse användaren erhåller genom mediet, än medieanvändandets effekter på publiken (Blumler, Katz & Gurevitch, 1974).

”ask not what media do to people, but ask what people do with the media.”
(Palmgreen, Rosengren & Wenner, 1985:11).

Denna tes skulle kunna säga representerar Uses and Gratification då den grundar sig på att det finns en aktiv publik. Att publiken är aktiv i sin medieanvändning och inte bara accepterar och mottager det medieinnehåll den blir exponerad för var ett koncept som Bauer presenterade efter forskning som hade genomförts under -30, -40 och -50 talet. Ett nyckelbegrepp i samband med den aktiva publiken blev *selektivitet*. Att publiken är aktivt sökande har framkommit i undersökningar där resultatet har visat att publiken ofta använder medieinnehållet i ett annat syfte än det från sändaren avsedda. Huvuddelen av den Uses and Gratifications forskning som gjorts har startas med att undersöka faktorer som gör att publiken selektivt väljer ut det medieutbud den exponeras för. Denna typ av forskning bortser helt och hållet från sändarelementet i masskommunikationsprocessen. (Windahl & Signitzer, 1992).

I en sammanställning av empiriska studier som gjorts med Uses and Gratification har Blumler, Katz & Gurevich, (1974:20) kommit fram till en teori inom området. Teorin innefattar ett antal grundpunkter som preciserar Uses and Gratifications forskningen:

”(1) the social and psychological origins of (2) needs, which generate (3) expectations of (4) the mass media or other sources, which lead to (5) differential patterns of media exposure (or engagement in other activities), resulting in (6) need gratifications and (7) other consequences, perhaps mostly united ones. ”

Med dessa punkter förklarar de att individen aktivt söker upp och använder det medie som bäst tillfredställer ett rådande behov som har ett socialt och psykologiskt ursprung. Sjöberg (2002:78) skriver ”The uses and gratifications approach perceives the media user an active participant, who utilizes media in purposeful ways, influenced by social and psychological circumstances, in an attempt to fulfil and gratify specific need.”.

4.1.1 Motiv

Grunden till Uses and Gratifications teorin kan sägas ligga i de behov och motiv användaren har. Det är behoven och motiven som leder till att olika medier används och att de även används på olika sätt. Detta element har därför blivit ett område för vidare forskning.

En av de vanligast förekommande typologierna inom denna del av Uses and Gratifications har gjorts av McQuail. Han visar i denna på fyra dimensioner av motiv för medieanvändning. Den första är *information*. Här används mediet för lärande, för råd sökning samt för att bli orienterad i olika händelser i omvärlden. Nästa dimension är *personlig identitet* vilken representeras av självkontroll, förstärkning av personliga värderingar samt finna modeller för uppförande. Den tredje är *integration och social interaktion*, genom vilken man tar reda på andras tillstånd, gör det möjligt att relatera till andra, ta reda på hur man spelar sin egen roll samt etablerar en bas för social interaktion. Den fjärde och sista nämner han som *underhållning*, denna består av avkoppling, flykt från vardagliga problem, tidsfördriv samt tillfredsställa sexuella behov (Windahl & Signitzer, 1992).

4.1.2 Att göra en undersökning inom Uses and Gratification

Vid utförande av undersökningar inom Uses and Gratifications förespråkas ofta en kvalitativ ansats för den empiriska informationen. Blumler (1985) säger bland annat att teorin går ut på att söka sociala och psykologiska faktorer eller motiv som leder till tillfredsställelse genom medieanvändning. För att finna dessa och sätta dem i ett samband bör man först och främst hitta genomgående mönster hos olika individer med differentierade sociala bakgrunder. Därför lämpar det sig bäst att göra specialiserande samlingsmetoder för det empiriska materialet.

”the approach simply represents an attempt to explain something of the way in which individual use communication, among other resources in their environment, to satisfy their needs and to achieve their goals, and to do so by simply asking them.” (Blumler, Katz & Gurevich, 1974:21).

4.2 Forskningsansatser för Uses and Gratifications

Palmgreen (1983) sammanfattar och redovisar resultat för sex olika teoretiska forskningsansatser inom Uses and Gratification. Jag har valt att titta närmare och kort redovisa för tre av dessa analysverktyg, som jag främst kommer att utgå ifrån då jag genomför min analys i uppsatsen.

4.2.1 Sociala och psykologiska motiv för medietillfredsställelse

Undersökningar har visat att personer upplever medier som medlemmar av olika sociala och kulturella grupper snarare än i en anonym och isolerad värld. Detta betyder att de personliga medierelaterade behoven uppkommer genom en interaktion med den sociala omgivningen.

I samband med de sociala ursprungena har Johnstone presenterat två dimensioner. Den ena användningsdimensionen kallar han *transcendental*. Här motiveras användaren genom en lust att fly från den sociala verkligheten, en lust som skulle kunna vara framkallad av brist på socialt umgänge. Den andra dimensionen benämns *experiential*. Här finner användaren motivation genom att hålla kontakten med den sociala omgivningen (Palmgreen, 1983).

McGuire är en av de få forskare som undersökt de psykologiska motiven. Han har i sin forskning lyckats urskilja 16 olika typer av psykologiska motiv, dessa har han delat in i två skilda grupper. Dels talar han om *kognitiva motiv*, vilka kan beskrivas som den personliga informationsprocessen, dels talar han om de *affektiva motiven*. De affektiva motiven handlar om känslor, och uppnående av känslomässiga tillstånd (Sjöberg, 2002).

4.2.2 En förväntning och värderingsansats

Användaren har förväntningar gentemot de olika medierna. Som jag tidigare har nämnt kräver Uses and Gratification en aktiv syn på användaren. Den aktiva användaren väljer det medie den förväntar sig bäst tillfredsställa de personliga behoven (Palmgreen, 1983).

”Expectancy involves that an individual believes that a specific medium, or content, contains desirable characteristics or that a special kind of behaviours will result due to exposure. The medial attributes or the behavioural outcome is in turned evaluated, either positively or negatively, affecting whether or not gratification are sought from this medium.” (Sjöberg, 2002:80)

Palmgreen (1983) har presenterat en fyrfältstypologi för medial motivation (se figur 4:1). Denna typologi bygger på att användaren har en positiv eller negativ uppfattning om ett attribut. Samt att denna tror eller ej tror att ett specifikt medie innehåller detta attribut.

Figur 4:1 Typology of Media Motivations

		Evaluation of Attribute	
		negative	positive
Belief in Possession of Attribute	NO	negative approach	seeking of alternatives
	YES	true avoidance	positive approach

(Palmgreen, 1983:31)

Skulle användaren vara positiv gentemot ett attribut och denna också tror att ett speciellt medie kan leverera attributet. Skulle detta leda till att användaren motiveras att söka tillfredsställelsen genom detta medie. Skulle användaren tvärtom vara negativt inställd till ett attribut samt även ha uppfattningen att källan inte innehåller attributet, skulle användaren ändå kunna bruka mediet eftersom han/hon inte uppfattar mediet i sig som ”tråkigt”, vilket kanske är uppfattningen av alternativa medier (Palmgreen, 1983). Exempel på den sistnämnda kategorin skulle kunna vara att användaren har en negativ inställning om diskussionen kring EMU, uppfattar den som tråkig. Användaren vet att diskussionen inte tas upp i ett datorspel och brukar därför detta medie, för att det är i alla fall ”kul”.

4.2.3 Användaraktivitet

Tidigare har jag nämnt selektivitet som ett viktigt koncept hos den aktiva publiken. Levy & Windahl har lagt fram en typologi där de sammanställt tre viktiga koncept från tidigare forskning, de består dels av *selektivitet*, dels *involvering* och dels *användbarhet*. I typologin lägger de även till en ny dimension med ett tidsperspektiv av exponeringen (se figur 4:2).

FIGUR 4:2 A Typology of Audience Activity

COMMUNICATIOIN SEQUENCE			
AUDIENCE ORIENTATION	Before Exposure	During Exposure	After Exposure
Selectivity	Selective exposure-seeking	Selective perception	Selective recall
Involvement	Anticipation of exposure	Attention Meaning creation Parasocial interaction Identification	Long-term Identification Fantasizing
Utility	"Coin of exchange"	Using the gratifications obtained	Topic use Opinion leadership

(Levy & Windahl, 1985:113)

Selektiviteten kan kopplas till förväntning och värderingsansatsen, vilket utlöser medievalet. Men det innefattar även urval av såväl information under exponeringen, samt återframkallning av information efter exponeringen. *Användbarheten* är förenat med hur användaren brukar informationen i ett socialt orienteringsperspektiv. Med "Coin of exchange" menar man att medieaktiviteten blir ett samtals ämne före exponeringen.

Involveringen före exponeringen inbegriper förväntningen, där användaren kan se framemot att få se ett speciellt program på tv eller att personen dagdrömmer om vad som kommer att ske i nästa avsnitt av en TV-serie. De påstår att det finns olika nivåer av *involvering under exponering*. En nivå beskriv som den undermedvetna, där användaren exponeras utan att den tänker på det. Exempelvis när användaren exponeras för musik i ett varuhus. Nästa nivå skulle kunna beskrivas som den medvetna nivån där användaren är medveten om exponeringen och reagera på det stimuli den erhåller, dock kan denne inte exakt återge den information han/hon exponeras för. Den sista nivån är den strukturella medvetenhetsnivån. I denna nivå är det störst involvering, och användaren kan precis återge erfarenheten av den information han/hon exponeras för. *Involveringen efter exponeringen* är en form av återupplevelse, där användaren kanske dagdrömmer om informationen den tagit del av eller också återframkallar ett beteende som är relaterat till informationen. Exempelvis att ett barn klär ut sig och leker att den är en superhjärte han/hon har sett på film (Levy & Windahl, 1985).

4.3 Uses and Gratifications – Med ett utvecklat perspektiv

Förutom att endast titta på tidigare nämnda ansatser och teorier till analysarbetet finns det möjligheter att vinna en bredare kunskaps genom att lägga till nya perspektiv. Att inte bara ta del av den direkta fakta man får kring användningen och tillfredsställelsen vill jag även ta i beaktning det jag vill kalla för *sekundärfakta*, detta är den kontextuella fakta som hanterar individen. Genom att undersöka personer på en mer allmän basis, går det att ta del av denna sekundärfakta, som kan inkludera intressen, sociala relationer och livsstil mm.

Sjöberg (2002) tittar närmare på ett perspektiv hon kallar för ”*A socio-ecological perspective*”. Detta perspektiv inramar de dynamiska faktorer som kan ha påverkan för hur vissa medier används och upplevs. För att ta del av detta perspektiv måste vi vara överens om att vi lever i en värld där omgivningen har inverkan på vårt sätt att leva. Vi kan inte enbart ta i akt den enskilda individen. Vad som kan påverka dennes användning av ett speciellt medie kan ha att göra med familjesituationer, interaktion med vänner och/eller annan medieanvändning mm.

Genom att relaterar detta perspektiv till de tidigare nämnda, finns det möjlighet att identifiera nya relationer och mönster hos användarna som kan ligga till grund för deras användning eller motiv för användning.

4.4 Interaktivitet – Ett teoretiskt begrepp

Dataspel såväl som Internet besitter en egenskap som skiljer dessa medier från de traditionella medierna så som radio och tv. Denna egenskap kännetecknas av *interaktivitet*, ett begrepp som kan ha olika definitioner beroende på dess sammanhang. Jag ska här försöka förklara och definiera begreppet på ett sätt som gör att det blir brukligt i denna uppsats. Dels kommer jag att se på interaktivitet i samband med Internet, dels i samband med dataspel.

Jensen har gjort en övergripande tolkning av begreppet i ett mediasammanhang, och beskriver det som: ”(...) a measure of a media's potential ability to let the user exert an influence on the content and/or form of the mediated communication” (Sjöberg, 2002:36). D.v.s. att ett interaktivt medie tillåter användaren att påverka innehållet och framställningen av det kommunicerade materialet. Vidare talar Jensen även om skillnaden mellan *push* och *pull* medier. Där *push* medier, så som TV, kännetecknas av att medieinnehållet kommer serverat till användaren medan innehållet i *pull* medier, så som Internet, påverkas och kontrolleras av användaren själv (Dahlgren, 2002). Interaktivitet kan sägas innehålla två egenskaper, den ena benämns som ”*demassifying*”, denna innebär att varje enskild individ har kontrollen över informationen och väljer

själv över vilket material han/hon ska exponeras för. Den andra funktionen kallas ”*asynchronicity*”, och gör att användaren har möjlighet bestämma vid vilken tidpunkt han/hon nyttjar systemet. (Sjöberg, 1999)

Skulle man där med kunna säga att Internet är ett interaktivt medie? Ja det anser jag att man i allra högsta grad kan göra, om man använder ovanstående tolkningar av begreppet som utgångspunkt. Då Internet tillåter användaren att bestämma vilket material som han/hon vill ta del av och vid vilken tidpunkt det ska ske. Detta skulle även betyda att en video är ett interaktivt medie, och de kan jag vara bredd på att hålla med om. Men skulle man se det ur ett kommunikativt perspektiv, fungerar videon som en envägskommunikation. Där sändaren har den största påverkan på det levererade budskapet. Därför anser jag att Internet ger möjlighet till högre grad av interaktivitet än vad videon gör, då Internet i vissa fall tillåter användaren att även påverka och ändra i det material som finns tillgängligt för publiken. Ett exempel på detta skulle kunna vara forum, eller chatsidor. I de här fallen fungerar Internet även som en kanal för flervägskommunikation. Här har alla användare samma möjlighet att vara med och påverka det levererade materialet, d.v.s. att innehållet utgörs av de aktiva användarnas interaktion, det är användarna som sätter fokus på ämnet och inte den enskilde sändaren som det kan tänkas fungera i videons fall.

Det finns dock en aspekt man bör ta i akt då man talar om interaktivitet och Internet. För trots att Internet sägs vara ett medie som tillåter hög grad av interaktion behöver inte detta betyda att användaren brukar mediet på ett interaktivt vis, det finns ju en möjlighet att användaren konsumerar Internet på precis samma sätt som han/hon konsumerar TV. Det är alltså upp till användaren att avgöra i vilken grad mediet blir interaktivt (Sjöberg, 2002).

När Fjellman och Sjögren (2000) talar om *interaktiv underhållning* i samband med sin rapport om dataspel skriver de att den bör besitta två egenskaper. Dels att den bör upplevas med digitalteknik, dels att den skall erbjuda en aktiv medverkan. De menar på att en DVD-film inte är interaktiv underhållning för trots att det är uppbyggt på digital teknik så uppfyller det inte kriteriet om aktiv medverkan, eftersom användaren inte har möjlighet att påverka innehållet i filmen. Vad de beskriver som nyttjandet av interaktiv underhållning blir där med detsamma som att spela dataspel. Dock tydliggör de att detta inte är någon allmän vedertagen definition, utan endast vad de avser med begreppet i deras rapport. Dock anser jag att denna definition av interaktiv underhållning också är lämplig i mitt forskningsprojekt.

Den syn vi har på interaktivitet och interaktiv underhållning idag behöver inte vara den samma om fem eller tio år. Interaktivitet är säkerligen ett begrepp som byter

skepnad allt eftersom tekniken utvecklas. Mayer (1999:326) talar om interaktivitet som ett kulturellt konstruerat fenomen och skriver:

”...in the early 1960s the quality of interaction offered by the first computer games was deeply inspiring to those who were lucky enough to play them. /.../ now a number of new criteria must be satisfied before applications achieve user interest, anticipated interactivity, and transparency of use.”

5. Användaranalys

I detta kapitel utför jag analysen av det insamlade undersökningsmaterialet. De fall där jag har valt att citera någon av intervjupersonerna, kommer jag att referera till dem genom att ge dem ett fiktivt namn samt ange deras typ av boendeförhållanden. Detta för att jag anser att denna information är mest relevant för tolkningen av citaten, då jag i analysen även tolkar intervjuerna utifrån respondentens livssituation.

När jag gick igenom intervjumaterialet och började ta del av helheten av innehållet i intervjuerna, slog det mig att respondenterna i huvudsak behandlade två delar, dels ett socialt perspektiv, dels ett aktivitetsperspektiv. I en del av intervjuerna diskuterades i huvudsak bara de sociala faktorerna kring spelen medan de i övriga var mer inriktat på aktiviteten och händelseförloppen kring spelandet, dock fanns några som tog upp både och. De båda perspektiven blir därför en utgångspunkt i den vidare analysen. I dessa perspektiv kommer jag även att väva in andra teoretiska faktorer så som exempelvis psykologiska motiv och förväntningar.

5.1 Det sociala perspektivet för användning

Det visade sig att den sociala biten av själva Internetdataspelandet var en viktig faktor bland några av respondenterna. En del hade mycket att berätta om hur det kunde gå till när de mötte andra Internetdataspelare. Mötet med andra spelare kunde te sig på olika vis, jag har knutit dem till Johnstones två dimensioner.

Vid vissa tillfällen var det tydligt att användarna spelade Internetdataspelen för att upprätthålla en kontakt med någon man var bekant med sedan tidigare, d.v.s. det Johnstone kallar den *experientala* dimensionen. Detta hände exempelvis bland dem som spelade spelen genom olika chattprogram. I samband med att de satt och skrev meddelanden till varandra över Internet kunde de gå in och spela ett spel tillsammans. En av respondenterna säger:

"... men då e det ju ofta kompisar man spelar mot, då e det ju inte så att du söker efter vem som helst liksom... och då ofta e det chatt och spel samtidigt med dom, asså man snackar lite och så spelar man och så snackar man samtidigt."

Max, bor ensam.

Samma person kommer också in på enkelheten att spela ett spel mot andra, han diskuterar kring hur lätt och impulsivt ett möte kan bli.

"...om man ska spela poker fysiskt med människor så ska man ju träffas liksom... alltså då blir det helt plötsligt planering liksom, att du ska, ja ska vi spela poker, då

e det ju någonting du planerar att göra, men detta planerar du ju inte. Du planerar ju inte. Hej klockan fyra kan vi gå ut och spela schack på datorn, utan det e något du kommer på en minut i fyra så klockan fyra går du ut och spelar schack.”

Max, bor ensam.

Det blir ett sätt på viket man enklare kan umgås. Människor som exempelvis på grund av tidsbrist inte kan träffa sina vänner, eller människor i allmänhet, i den utsträckning de har behov av, kan se spelen och den personliga kontakten de får genom spelen som ett ersättnings alternativ. Personerna kanske kan göra samma aktiviteter som de hade gjort om de hade träffats hemma hos någon. Spelet kan sägas tillföra ytterligare en interaktionsdimension i samtalet mellan två personer i jämförelsevis med ett telefonsamtal eller ett samtal i ett traditionellt chattrum, där samtalet i sig utgör den enda interaktionen, spelet i sig kan vara samtalsämnet likväl som en bisyssla.

Här går det att göra en koppling till det Levy & Windahl kallar för användbarhet/utility i sin typologi om användareaktiviteten (se figur 4:2). Internetdataspelen blir användbara ur ett socialt syfte såväl före, under som efter exponeringen. Internetdataspelen blir ett samtalsämne som upprätthåller den sociala kontakten.

En annan person berättade om hur han brukade spela Internetdataspelen tillsammans med kompisar på rasterna i skolan. Det Internetdataspellet tillförde i det här fallet kanske inte var mer än vad ett vanligt kortspel mellan ett antal personer hade gjort. Men Internetdataspellet blev på detta vis deras sätt att umgås på rasterna. Samtalen kunde då också handla om spelen, de kunde diskutera grafiken och kring poängen man fick. Det var också flera av respondenterna som berättade att de kom i kontakt med spelen genom vänner, det var vänner som visade dem spelen, och de visade i sin tur andra vänner spelen. Detta visar på att Internetdataspelen är en del av en social konversation.

Några andra Internetdataspelare visade sig ha ett mer *transcendentalt* socialt motiv, något Johnstone beskriver som en flykt från den sociala verkligheten. Dessa berättade om hur de gick ut på nätet och spelade spel mot folk som de inte hade en aning om vilka de var. Trots att de inte kände sina motspelare, kunde de ändå starta en konversation med dem. Vad man talade om i konversationerna var olika från användare till användare. I intervjuerna visade det sig att de kunde få en tillfällig social kontakt som tillfredsställde ett socialtbehov. En person berättade om hur han kunde spela mot personer över hela världen. En annan av intervjupersonerna uttryckte sig:

”...men det som e kul med multiplayer e att man spelar mot folk ifrån olika platser, kontinenter liksom...det kan vara någon från indien och så, så kan man ju snacka med dom samtidigt som man spelar /.../ man bruka bara börja chatta om något...”

man bara snackar liksom, var e du? Jag e i skolan och så, var jobbar du? Det e rätt kul att veta liksom, vem det e man spelar med.”

John, bor med förälder och syskon.

I en del fall uppstod inte denna kontakt på grund av brist på socialt umgänge, utan i stället kunde den framkallas av ett ämne för diskussion. Detta ämne kan vara något som personerna inte har möjlighet att diskutera i den sociala umgängeskrets de befinner sig i, vilket kan bero på att vännerna eller familjen inte är lika insatta i ämnet. En person berättade att han i samband med ett spel började diskutera datortillbehör med sin motståndare.

5.1.1 Sociala motiv som ger vidare psykologisk tillfredsställelse

Vidare talar andra intervjupersoner om andra samtalsämnen som kommer upp då de spelar spelen. Dessa samtal är inte så personligt utvecklade, utan behandlar då snarare spelet och spelinnehållet.

”...det e ju rätt kul för man spelar mot hela världen, vem som helst kan ju dyka upp och sen är det ju så att lite små kommentarer kan ju komma in så man pratar lite med den som man sitter och spelar med, men det e mest om spelet det e inga personliga grejer...”

Anneli, har man och barn.

”Webbspel så spelar du mot någon annan, så e det inte ofta på vanliga spel. Det kan bli roligare om man möter andra, då kan man skriva till varandra: fan va kass du e hahaha...Man trissar upp varandra...”

Nicke, har sambo och barn.

I det senare citatet kanske man inte kan uttala sig om att det är det sociala motivet som är starkast. Detta leder in på de psykologiska motiven med social förankring. Det är främst de motiv som McGuire (se Teori 4.2.1) kallar för de affektiva psykologiska motiven som diskuteras i samband med de sociala motiven. Det vill säga att samtalen är kopplade till att uppnå känslomässiga tillstånd. Precis som intervjupersonen säger handlar det ibland om att *trissa upp* varandra. Här är det kanske inte spelet i sig som är viktigast utan snarare vem som presterar bäst.

”...ja typ när man sitter på jobbet eller i skolan så triggas man varandra, ja jag får se hur mycket poäng du har...så försöker man slå det då...”

Robert, har sambo.

En annan intervjuperson talar om tävlingsinstinkten i samband med att man möter någon annan i ett Internetdataspel. Under detta samtal diskuterades highscore-listor, där användaren kunde skriva in sitt namn om den hade presterat ett bra resultat, i samband med detta sade intervjupersonen:

"...det e speciellt, det känns som man e speciell då hahaha...det kan man ibland jobba för så när man uppnår det så blir man stolt över sig själv...och sen se att man fortfarande har det..."

Anneli, har man och barn.

Genom att vinna, eller prestera ett bra resultat i spelet kunde några användare tillfredställa ett psykologiskt behov, nå ett känslomässigt tillstånd där de känner att de är duktiga, eller bättre än någon annan. Blir inte de här behoven uppfyllda berättar en av intervjupersonerna att man kan hålla på att spela länge, tills det att man kanske slutligen klarar det eller tills man blir så frustrerad att man stänger av. Men alla samtal behövde inte bara handla om att vinna eller om vem som var bäst, det fanns samtal där spelarna kunde uppmuntra varandra, önska lycka till, eller tala om för någon om de gjort något bra. Även på detta sätt kunde personerna uppnå vissa känslomässiga tillstånd, dock förekom dessa i ett mer socialt och personligt samtal. Bland intervjupersonerna som berättade mest kring det sociala perspektivet, var det inte spelet i sig som låg i fokus utan det var snarare kontakten och interaktionen med andra som kom i centrum.

5.2 Ett aktivitetsperspektiv

Med ett aktivitetsperspektiv menar jag de aktiva handlingar som sker i anknytning till Internetdataspelet, exempelvis involveringen och selektiviteten, men även valen användaren gör efter de förväntningar de har. Samtalen som behandlade detta perspektiv var väldigt intressanta då det fanns så klara skillnader mellan de olika intervjupersonerna beroende på deras personligheter och livssituationer.

En vanligt förekommande psykologisk faktor bland respondenterna var avkoppling. Genom spelen kunde de koppla av. Respondenterna talade ofta om långa dagar i skolan och/eller på jobbet. Kopplat till McQuail's underhållningsmotiv för medieanvändning tillför Internetdataspelet en flykt från verkligheten och vardagsproblemen. Användaren har en förväntning av mediet som gör att den selektivt väljer ut detta före andra medier. En person nämnde att han kunde spela en stund mitt i ett arbete, och menade att han för en stund fick tankarna på något annat och rensade hjärnan. En kvinna som själv upplevde att hon hade en häktisk vardag motiverade användandet på följande vis.

"Det blir en avkoppling, lika väl som att sätta sig framför tv:n, så kan man sätta sig å spela eller...asså så det e ju inte på den tiden som när sonen e uppe eller så, för då har man ju annat att göra..."

Anneli, har man och barn.

En faktor som dock motsade detta var att väldigt många respondenter också tyckte att spelen skulle innehålla och kräva en viss tankeverksamhet. Dock går det att utläsa att detta var något som kunde skilja sig från situation till situation. Graden av involvering i själva spelet kunde påverkas av i vilken sinnesstämning användaren befann sig i då han/hon valde att aktivera sig med ett Internetdataspel.

"...ändå inte att det kräver så mycket av dig liksom, utan du kan själv välja nivån, säger att du väljer amatör liksom, du känner att du inte pallar tänka så mycket så väljer du ju det. Känner du istället att du vill ha en utmaning så väljer du avancerat istället liksom..."

Max, bor ensam.

Intervjupersonerna berättade för mig att spelen oftast var väldigt lätt uppbyggda och man förstod dem snabbt. De förklarade också att de ofta spelade spel som de kunde Internetadressen till tidigare. Spelen krävde inte att man behövde läsa långa instruktioner för att man skulle veta hur de gick till. Detta såg de också som en positiv egenskap. Flera av respondenterna förklarade också att det ska gå snabbt att komma in och starta spelet, samt att det går snabbt att spela igenom spelet och få ett resultat. Detta var egenskaper som var positiva jämförelsevis med traditionella dataspel. För dessa personer var graden av involvering oftast inte så hög under tiden de spelade, en av intervjupersonerna hade svårt för att redovisa för vilket spel han spelade sist, trots att det inte var mer än en timma mellan speltillfället och intervjun. Ser man till involveringskonceptet i Levy och Windahls (1985) typologi för användaraktivitet (se figur 4:2) går det endast att lokalisera involvering i ett av fälten för tidsdimensionen, då involveringen före och efter spelaktiviteten för dessa personer var helt obefintlig. Dessa användare avsatte inte heller någon längre tid för att spela spelen, utan kunde aktivera sig på detta sätt i runt tio minuter per gång.

Oftast fungerar spelen i dessa fall som substitut. Det är i brist på annan sysselsättning som de väljer att gå in och spela spelen. En del berättade att de spelade spelen när de inte hade något att göra, eller för att få tiden att gå. I de här fallen är det ofta så att användarna är positiva till mediet d.v.s. Det använder detta medie för att exempelvis komma undan andra medier som de menar levererat ett "tråkigt" innehåll. Vissa talar om när det inte finns något "speciellt" på TV, då kan de istället spela ett Internetdataspel. Skulle vi här knyta an till Palmgreens (1983) typologi för mediemotivation (se figur 4:1), skulle man kunna säga att användaren går in i Internetdataspellet med en negativ inställning. Detta i sin tur kan därför säkerligen

påverka involveringen i Internetdataspelet, och tiden de exponeras för det, som i de här fallen oftast rörde sig om en kortare tid. En av intervjupersonerna påpekade också att han inte förstod varför han spelade spelen, för ”*de är egentligen ganska tråkiga*”. Dock kan man antyda att Internetdataspelet inte upplevdes som tråkiga i jämförelse med andra tillgängliga medier.

Andra tillfällen då involveringen inte heller var så hög, var när användarna aktiverade sig med andra saker samtidigt som de spelade spelen. Vissa intervjupersoner talade om att de kunde surfa på nätet samtidigt eller chatta som jag tidigare varit inne på. Här var inte alltid Internetdataspelet den primära sysselsättningen, utan det var snarare en bisyssla till en annan aktivitet. En intervjuperson kom in på området i samband med att han diskuterade vad han tyckte var positivt med Internetdataspel jämförelsevis med traditionella dataspel.

”...för att när man spelar vanliga så kan man ju inte, typ om man håller på och jobbar med ett dokument så kan man ju inte hoppa från ett spel till det...så att det e ju svårt. Det e ju enklare att göra på nätet liksom... så e det ju enklare att gå ut också, man behöver ju inte trycka på någon 'escape' eller 'quit' eller 'out' eller vad man nu ska göra...”

John, bor med förälder och syskon.

Involveringen i spelen visade sig mest under, och i en del fall efter användningen. Det var endast en person som visade tecken på att involvering kunde ske före exponeringen. Denna person berättade att han kunde se fram emot att spela på rasten då han var på en lektion som han upplevde som tråkig.

5.2.1 Spelandet en effekt av ett intresse

En av respondenterna beskrev att han oftast brukade komma i kontakt med spelen genom att aktivt söka efter dem själv på Internet. Han brukade inte spela spelen speciellt länge, utan var på ständig jakt efter nya. Medan de flesta intervjupersonerna var negativt inställda till att registrera sig på hemsidor för att få tillgång till spelen, berättade denna respondent att han hade registrerat sig på ett 100-tal sidor för att få spela spelen som fanns där. För denna person kan man beskriva att själva spelen blev ett intresse. Han tyckte det var kul att hitta nya spel som hade nya funktioner och egenskaper. Datorer i sig var också ett stort intresse för intervjupersonen, och han kunde tillbringa större delen av dagen framför datorn och Internet, vilket medförde att detta tog tid från andra medier.

”...det e rätt enkla spel typ commodor 64 spel känns det som...men ja det e rätt charmigt, det e ju justa spel, också enkelt och så...”

Robert, har sambo.

Det är hos flera intervjupersoner möjligt sätta deras livssituation och deras värderingar i samband med Internetdataspelandet. Som citatet ovan där personen alltid varit intresserad av datorer och datorspel, han motiverar användandet med att spelet innehåller en viss charm. En annan person var intresserad av konst och design. Denna person gillade att spela japanska Internetdataspel eftersom de oftast var snyggare gjorda, figurerna och grafiken var det som tilltalade vid spelandet. Förväntningarna intervjupersonerna hade av spelen kunde oftast sättas i relation till deras personligheter. Innehållet som fanns i spelen kunde i vissa fall medföra en flykt från verkligheten och fylla en affektiv psykologisk funktion. Det visade sig att personerna kunde bli nostalgiska, citatet ovan visar tecken på detta. En annan respondent uttryckte det:

"... såna grejer som man har från barndomen, när man var ung stod man och kollade riktiga flipperspel å nu finns ju inte dom i samma utsträckning så nu blir det väl att man sätter sig och spelar... å backgammon har man alltid tagit med sig till stranden eller spelat på puben eller /.../att det e någonting som påminner en om riktiga spel då, som man har spelat när man va yngre ..."

Anneli, har man och barn.

Det visade sig hos ett antal intervjupersoner att en kognitiv psykologisk faktor var viktig för användandet av Internetdataspelet, d.v.s. att det går att vinna kunskap genom spelen. Det kan även sättas i relation till McQuail's informationsdimension. Denna faktor ansåg de vara viktigt för att Internetdataspelet skulle kunna ge en tillfredsställelse. Dessa respondenter menade att spelen skulle vara en utmaning, att spelen på något sätt kunde tillföra en utveckling hos personen eller att det visade prov på användarens intellekt. En intervjuperson säger att han föredrar att spela frågesportspel som typ *"Jeopardy"*, och motiverade detta med att han tyckte om att testa sina kunskaper. En annan person menade att det skulle kräva en viss tankeverksamhet där man kan visa på sin intelligens. Personerna som föredrog denna typ av spel var ofta mer involverade i spelen, de kunde reagera starkare om de kände att de misslyckades. Hos dessa kunde man även finna en viss involvering efter att de spelat spelet. En person berättade att genom att vinna denna typ av spel kunde man bli glad om man tänkte tillbaka på det senare under dagen. De kognitiva motiven skulle i dessa två fall kunna relateras till det Sjöberg (2002) benämner som ett *socio-ecological perspective*. Båda respondenterna studerade vid universitet eller folkhögskola, vilket betyder att de befinner sig i en miljö där kunskapen är under ständig utveckling, därför kan man inte utesluta att detta är en bidragande faktor till behovet.

Det fanns fall då personerna kunde erhålla en vinst genom att spela ett visst spel. Detta var en faktor som gjorde att några av respondenterna kunde välja att spela de spelen framför andra. Dock var detta ofta spel som de spelade en gång för att sedan skicka in resultatet och hoppas på en vinst. Det fanns också intervjupersoner

som berättade att de kunde spela denna typ av spel men att de inte registrerade sitt resultat, för de brydde sig inte om att där fanns någonting att vinna. Här var spelet i sig viktigare än vinsten.

6. Slutdiskussion

Genom att tillämpa olika forskningsansatser inom *Uses and Gratification*, så som *en social och psykologiskt ansats, förväntning och värderingsansats* samt se till *användaraktivitet* och användarens *kontextuella fakta*, har det gått att finna fenomen och mönster kring användandet av Internetdataspel.

Internetdataspelen kan uppfylla en socialfunktion. Det kan dels användas för att hålla kontakt med vänner, dels för att komma i kontakt med nya människor. Det var tydligt i vissa fall att Internetdataspelet helst skulle upplevas tillsammans med någon annan person, om denna person satt i samma rum eller någon annanstans var som helst i världen, varierade från användare till användare.

Det gick att se att en del användare brukade spelen på en *transcendental social nivå*, vilket kan framkallas av brist på socialt umgänge. Dock menar jag inte att detta betyder att dessa personer alltid saknar vänner. Att detta skulle vara syftet för användandet, skulle kunna bero på att de har behov av ett större socialt umgänge, än vad de har möjlighet till. Det kan troligtvis också vara en effekt av att tala om ett speciellt ämne. En del personer talade om att motståndare kunde komma från hela världen, därför skulle man även kunna reflektera över användarens nyfikenhet på främmande människor och kulturer. En person nämnde även att han diskuterat datortillbehör med sin "motståndare", ett ämne som denna person kanske inte har möjlighet att diskutera med sina vänner, exempelvis på grund av deras bristande kunskap inom ämnet hos vännerna. Den sociala funktionen skulle kanske inte här vara lika stark som den psykologiska.

Genom att sitta och spela tillsammans kunde det också uppfylla psykologiska faktorer. Användarna kunde jämföra resultat med varandra och det fanns en strävan efter att vara bättre än sina motståndare eller vänner. Skulle man jämföra de sociala motiven för användning med Sjöbergs undersökning (1999) på barns användning och uppfattning av datorspel, skulle man kunna säga att Internetdataspelen tillförde en större social funktion. Hur personerna talade med varandra i samband med spelen kunde skilja sig från fall till fall. Vissa kunde förmedla "retsamma" kommentarer, med andra var mer trevlig. Man skulle här kunna ställa sig frågan fall detta berodde på hur användarens personlighet var, eller fall det berodde på hur spelen var utformade.

Det fanns tecken på att de som spelade Internetdataspel mot andra personer visade en större grad av involvering under och efter själva spelet. Detta var också ett fenomen man kunde finna hos dem som hade kognitiva motiv för användningen, de som ansåg att spelen av en intellektuell utmaning.

De fanns de användare som hela tiden ville ha nya utmaningar och finna nya spel. Dessa personer visade inte någon större grad av involvering i själva spelet. Man skulle kunna tänka sig att även dessa personer drevs av ett intresse, eller också av en nyfikenhet att hitta nya funktioner eller egenskaper i spelet. Andra personer som inte heller visade så hög grad av involvering i spelen var de som använde spelen som ett substitut för andra medier. Detta kunde bero på att inga andra medier fanns tillgängliga eller också att man inte tyckte innehållet i de andra medierna var "underhållande". Internetdataspelen blev i de här fallen ett tidsfördriv. Involveringen visade sig inte vara så hög i de fallen där de användes för ett avslappnings syfte, eller som respondenterna uttryckte det för att "*rensa hjärnan*".

Andra Internetdataspelare visade tecken på att det i spel användningen fanns en relation till deras intressen och livsstilar. De kunde uppfylla behov som inte var direkt relaterade till spelen, utan de kunde bli nostalgiska. Hos de två personer som angav kognitiva motiv för sin användning gick det också utläsa att de omgavs av en miljö där kunskap var en del av vardagen då de båda var studerande. Man skulle därför kunna fråga sig fall personer i denna samhällsgrupp även har starkare behov av att visa prov på sitt intellekt även i de fall då det handlar om nöjen?

En fråga det går att diskutera kring är hur vida spelet i sig är det primära i användningen eller fall det är de kontextuella faktorerna? Finns det ett behov av att använda själva spelen i sig eller spelar användaren dem bara för att de kringliggande faktorerna så som de sociala eller personliga intressena leder dem in i spelen? I vissa fall fanns ju även en "morot" till användandet genom att användaren kunde erhålla en vinst. Denna faktor i sig skulle kanske kunna relateras till exempelvis ekonomiska faktorer. Detta område anser jag vara ett brett fragment för vidare undersökningar.

Kunskapen som erhållits i detta forskningsarbete kan användas i produktionen för nya Internetdataspel, då det visar tecken på de motiv användarna har för att bruka denna form av aktivitet. Kunskapen skulle kunna ligga till grund för en vidare studie inom området. De relationer och fenomen som har visat sig i analysen skulle i vidare studier kunna mätas i form av utbredning och/eller styrka i samband, de skulle även kunna sättas i relation till annan medieanvändning.

Källförteckning

- Arvidson, P. (2000). "Måste vi läsa metod?". I G. Jarlbro (Red), *Vilken Metod är bäst – ingen eller alla?* (pp. 12-30). Lund: Studentlitteratur
- Bengtsson, C., Hjort, M., Sandberg, H., & Thelander, Å. (1998). *Möten på fältet*. Lund: Lunds universitet, Avdelningen för medie- och kommunikationsvetenskap.
- Blumler J. G. (1985). The Social Character of Media Gratifications. I P. Palmgreen, K.-E. Rosengren & L. A. Wenner (Red), *Media Gratifications Research* (pp. 41-60). Beverly Hills: SAGE Publications Ltd.
- Blumler J. G., Katz E. & Gurevich M. (1974). Utilization of Mass Communication by the Individual. I J.G. Blumler & E Katz (Red), *The Uses of Mass Communications: current perspectives on gratifications research* (pp. 19-34). Beverly Hills: SAGE Publications Ltd.
- Dahlgren, P. (2002). Internetåldern. I P. Dahlgren (Red), *Internet, medier och kommunikation* (pp. 13-38). Lund: Studentlitteratur
- Deacon, D., Golding, P., Murdock, G., & Pickering, M. (1999). *Researching Communication, A practical guide to Methods in Media and Cultural Analysis*. London: Arnold.
- Fjellman, E., & Sjögren, J. (2000). *Interaktiv underhållning inför framtiden*. Stockholm: TELEDOK och KFB – Kommunikationsforskningsberedningen.
- Heide, M. (2002). Intranät – Internet bakom brandväggar. I P. Dahlgren (Red), *Internet, medier och kommunikation* (pp. 173-202). Lund: Studentlitteratur
- Kvale, S. (1997). *Den kvalitativa forskningsintervjun* (S.-E. Torhell övers.). Lund: Studentlitteratur.
- Levy, M. R., & Windahl S. (1985). The Concept of Audience Activity. I P. Palmgreen, K.-E. Rosengren & L. A. Wenner (Red), *Media Gratifications Research* (pp. 109-122). Beverly Hills: SAGE Publications Ltd.
- Mayer, P. A. (1999). *Computer Media and Communication. A Reader*. New York: Oxford University Press
- Palmgreen, P. (1983). *The User and Gratifications Approach: a theoretical perspective*. Media panel, Report No.30. Lund: Högskolan i Växjö & Lunds universitet, Informationsteknik & Sociologiska institutionen.

Palmgreen, P., Rosengren, K.-E., & Wenner, L. A. (1985). Uses and Gratifications Research: The Past Ten Years. I P. Palmgreen, K.-E. Rosengren & L. A. Wenner (Red), *Media Gratifications Research* (pp. 11-40). Beverly Hills: SAGE Publications Ltd.

Patel, R., & Davidson, B. (1994). *Forskningsmetodikens grunder, Att planera, genomföra och rapportera en undersökning*. Lund: Studentlitteratur

Sandberg, H. (2000). Varför kommer inte mina intervjupersoner i tid? I G. Jarlbro (Red), *Vilken Metod är bäst – ingen eller alla?* (pp 174-197). Lund: Studentlitteratur

Sjöberg, U. (1999). *I dataspelens värld: En studie om hur barn använder och upplever dataspel*. Lund: Sociologiska Institutionen.

Sjöberg, U. (2002). *Screen Rites*. Lund: Sociologiska Institutionen.

Thurén, T. (1991). *Vetenskapsteori för nybörjare*. Stockholm: Runa.

Trost, J. (1997). *Kvalitativa intervjuer*. (B. Nilsson övers.). Lund: Studentlitteratur

Windahl, S., & Signitzer B. (1991). *Using Communication Theory*. London: SAGE Publications Ltd.

Elektroniska källor

Nordicom-Sveriges Internet barometer 2002. (2003). [WWW document, 9 dec 2003]. URL <http://www.nordicom.gu.se/sv/medienotiser/mediebarometern/Inetbar%202002-3.pdf>

Cardell M. (1994). *Computers, Storytelling and World Creation The Reader as Writer in Multi-Participant Interactive Fiction*. [WWW document, 16 dec 2003]. URL <http://hack.org/mc/writings/world2.pdf>

www.blip.se [WWW document, 12 dec 2003]

Bilaga 1. Intervjuguide för respondentintervjuer

Presentation av mig och uppsatsen.

Be intervjupersonen presentera sig själv.

Speciella intressen?

Vad görs på fritid och jobb?

Vilka medier använder du mest?

Vad används de olika medierna till?

Berätta lite om din Internet användning.

Vilken typ av uppkoppling?

Hur många timmar/dag?

Vad använder du Internet till?

Jag har fått reda på att du gillar webbspel...

Berätta om senast gången du spelade. (Börja från det att du startade datorn...)

Vad för typer av webbspel föredrar du? (Om olika, vilket vid vilken situation?)

Berätta lite kring det webbspel du spelar oftast nu.

Vad är kul, intressant med detta?

Lever du dig in i spelet (karaktärerna)? (Om ja, på vilket sätt?)

Finns det någon speciell funktion/egenskap som du vill att ett webbspel ska ha?

Vad är kul med webbspel i allmänhet?

(Ev. Highscore? Jämförs resultat med kompisar?)

När brukar du spela?

Hur ofta brukar du spela ett spel?

Är det något du planerar? (Utveckla)

Är du själv när du spelar webbspelen?

Hur länge spelar du spelen? (Om olika, Vad beror det på?)

Har du kompisar som spelar? (Om ja. Pratar du med dem om spelen, vad sägs?)

Varför tror du folk spelar webbspel?

Hur hittar du spelen?

 Brukar du söka nya spel? (Varför? Hur?)

 Registrerar du dig på sidorna där spel finns?

 Lägger du märke till vad det är för sidor? (Vilken typ av sidor är det oftast då?)

 Kan man göra något annat än spela på sidorna? (Om ja. Vaddå?)

Finns det någon annan information på sidorna?

(Om, ja. Tar du del av denna, på vilket sätt?)

 Har det någon betydelse vem som ligger bakom sidorna? Hur?

Om du jämför ett webbspel med ett vanlig dataspel, vad finns det då för skillnader/likheter?

 Vad är bättre/sämre med webbspel?

 Hur mycket spelar du vanliga dataspel? Hur får du tag i dem?

Har intervjupersonen något att tillägga?