



MEDICINSKA FAKULTETEN

Lunds universitet

Institutionen för hälsa, vård och samhälle

Avdelningen för arbetsterapi och gerontologi

Att spela onlinespel

– En utforskad aktivitetsarena

Författare: Maria Kylén
Linnéa Johnsson

Handledare: Cecilia Areberg

Maj 2010

Kandidatuppsats

Adress: Avdelningen för arbetsterapi och gerontologi, Box 157, S-221 00 Lund



MEDICINSKA FAKULTETEN

Lunds universitet

Institutionen för hälsa, vård och samhälle

Avdelningen för arbetsterapi och gerontologi

2010-04-16

Att spela onlinespel

– *En utforskad aktivitetsarena*

Maria Kylén och Linnéa Johnsson

Abstrakt

Forskning har visat att vi tillbringar allt mer av vår tid online. Nya typer av medium där teknologi och social interaktion kombineras engagerar allt fler. Syftet med studien var att ta reda på i hur hög grad olika värde dimensioner framträder i aktiviteten att spela onlinespel, samt att undersöka aktivitetens värde dimensioner i relation till sociodemografiska faktorer. Syftet var också att undersöka vilka reflektioner aktivitetsutövarna gör kring sitt spelande. Studien är explorativ med kvantitativ ansats där en elektronisk enkät använts som instrument. 28 individer deltog i undersökningen. Resultatet av den numeriska datan analyserades i SPSS 17. De öppna frågorna i enkäten analyserades utifrån en innehållsanalys vilket resulterade i två huvudkategorier, dels att *aktiviteten fyller behov hos individen* och dels att *aktiviteten påverkar aktivitet och individ*. Vidare framkom att det självbelönande värdet dominerade samt att det fanns en statistiskt signifikant skillnad mellan män och kvinnor.

Abstract

Contemporary research has come to the conclusion that we spend more and more time online. One occupation that is becoming very popular world wide is to play online roll playing games. The aim of this study is to explore what occupational value dominates in the occupation of playing online roll games as well as exploring these values in relation to socio demographic factors. This includes reflections and experiences when participating in online game play. The study has an explorative and quantitative approach, using an online survey to gather data. In total 28 individuals participated in the study. The result of the numeric data were analysed in SPSS 17. The qualitative data was analyzed through content analysis which resulted in two main categories; *the occupation meets individual needs* and *the occupation has an impact on activity and the individual*. Furthermore the results show that the self rewarding value in the occupation is dominant and that there is a statistical significant difference between women and men.

Nyckelord: Arbetsterapi, Aktivitetsvärde, Oval-9, Massively Multiplayer Online Role Playing Games, Internet

Kandidatuppsats

Avdelningen för arbetsterapi och gerontologi, Box 157, S-221 00 Lund

Innehållsförteckning

1. Inledning	1
2. Bakgrund	1
2.1. Aktivitet	1
2.1.1. Aktivitetens värde	2
2.2. Aktiviteten att spela onlinespel	4
2.2.1. World Of Warcraft	4
2.3. Litteraturgenomgång	5
2.3.1. Ett medel för lärande	5
2.3.2. Social dimension	6
2.3.3. Missbruk	7
3. Syfte	8
4. Metod	8
4.1. Instrument	8
4.2. Urvalsförförande	9
4.2.1. Urvalsgrupp	9
4.3. Procedur	11
4.3.1. Bearbetning av insamlad data	11
5. Etiskt övervägande	12
6. Resultat	13
6.1. Aktivitetens värde	13
6.2. Resultat från de öppna frågorna	14
6.3. Aktiviteten fyller behov hos individen	14
6.3.1. Skapar kontaktytor	15
6.3.2. Stärker och utvecklar förmågor	16
6.3.3. Har en avkopplande effekt	17
6.4. Aktiviteten påverkar aktivitet och individ	17
6.4.1. Inverkar på andra aktiviteter	18
6.4.2. Har social och fysisk inverkan	18
7. Diskussion	19
7.1. Resultatdiskussion	20
7.2. Metoddiskussion	22
7.2.1. Urval	22
7.2.2. Metodval	23
7.2.3. Dataanalys	25
8. Konklusion	26
9. Referenser	27
Bilaga 1	
Bilaga 2	

1. Inledning

Internet har för de allra flesta blivit en nödvändig och naturlig del av vardagen. Enligt Findahl (2009) har 83 % av den svenska befolkningen över 16 år tillgång till dator ansluten till internet i hemmet. Online utför vi all dagliga aktiviteter som tidigare begränsats till platser och tider. Parallellt med vår naturliga aktivitetsarena har en virtuell verklighet skapats vilken börjar bli lika komplex och omfattande som den reella världen. Forskning har visat att tiden som spenderas på Internet har ökat markant i alla åldergrupper de senaste två åren. I de mest extrema fallen tillbringas 40- 50 timmar i veckan online i hemmet. Onlinekulturen omfattar inte bara praktiska göromål som arbete, bankärenden och inköp utan utgör även en naturlig mötesplats där vi kommunicerar med familj, vänner och bekanta. Vidare så är det en plats där många nya relationer skapas. Även fritidsaktiviteter har en given plats på nätet. Yngre användare utnyttjar Internet som underhållningskälla i samma utsträckning som kommunikations- och informationsmedium (Findahl, 2009). Internetfenomenets natur och komplexitet har skapat intresse hos många vilket har lett till omfattande forskning inom flera olika discipliner. Trots att det är en aktivitetsarena som omfattar så många olika aktiviteter och engagerar människor världen över är det en outforskad arena för arbetsterapeuter. Utifrån ett arbetsterapeutiskt perspektiv är det därför av stor betydelse att undersöka och få fördjupad kunskap kring onlineaktiviteten Massively Multiplayer Online Role Playing Games [MMORPGs].

2. Bakgrund

2.1. Aktivitet

Arbetsterapeuter tillhör hälso- sjukvårdspersonal och samverkar med klienten för att möjliggöra aktivitet. Klienten kan vara en individ, grupp eller organisation (Townsend, 2002). Inom arbetsterapi ses människan som en aktiv varelse med egen vilja och resurser som kan utvecklas och tillvaratas. Människan utvecklas i samspel med miljön. Aktiviteter rustar oss med de mest grundläggande färdigheter som en människa behöver för att kunna överleva och uppnå god hälsa både fysiskt och psykiskt. Genom att delta i dagliga aktiviteter får vi en struktur i vardagen och i livet. I aktivitet stimuleras och utvecklas mentala, fysiska och sociala färdigheter (Wilcock, 2006).

Aktivitet kan definieras som tillståndet att vara aktiv; utövandet av energi och handling (Wilcock, 1998) eller som de moment vi utför i dagliga livet (Finlay, 2004). För att förenkla och definiera aktivitetsbegreppet delas aktiviteterna in i undergrupper. En variant av indelning är att gruppera det vi gör i arbete, fritid och skötselaktiviteter. Vilken undergrupp en aktivitet tillhör beror på individens uppfattning och de kontextuella faktorer där aktiviteten utförs. Vidare kan samma aktivitet uppfattas som arbete eller fritid beroende på personen som utför aktiviteten. En persons aktivitetsrepertoar omfattar en stor variation av aktiviteter som ändras och utvecklas över tid. Utförandet av aktiviteter sker genom ett dynamiskt samspel mellan individ, aktivitet och miljö (Finlay, 2004). Kramer, Hinjosa och Brasic Royeen (2003) skriver att val av aktiviteter och hur de utförs formas av individens personliga intressen, motivation och värden. Då individen alltid befinner sig i någon typ av kontext påverkas utförandet även av omgivningsfaktorer. Det handlar om det sociala sammanhanget där även kulturen som individen tillhör medför specifika värderingar. Språk och normer har stor betydelse. Även Kielhofner (2008) beskriver samspelet mellan individ och miljö och hur den sociala miljön påverkar genom tillhörighet och samspel i sociala grupper eller mellan enstaka individer. Den fysiska miljön där aktiviteten utförs påverkar också aktivitetsutförandet genom att verka stödjande eller hindrande. Kramer, Hinjosa och Brasic Royeen (2003) menar att en grundsten inom arbetsterapi är att våra aktivitetsmönster gör oss till de vi är. Meningsfulla aktiviteter har stor betydelse för individen och upplevd hälsa.

Att uppleva balans mellan de dagliga aktiviteter som utförs har enligt Wilcock (1999) i flera studier visats korrelera med upplevd hälsa. Aktivitetsbalans är ett mångtydigt begrepp och syftar till en subjektiv upplevelse vilket medför att tillståndet ej kan värderas objektivt. Aktivitetsbalans kan för individen innebära en balans mellan fysiska- psykiska- och sociala aktiviteter, mellan valda och obligatoriska aktiviteter eller en balans mellan att göra och vara (Wilcock, 1999; 2006).

2.1.1. Aktiviteters värde

Inom arbetsterapi finns det många systemteoretiska modeller som syftar till att förklara den dynamiska relationen mellan person, aktivitet och miljö (Kielhofner, 2008; Townsend, 2002). Teoretiska modeller förser oss med yrkesspecifika glasögon genom vilka vi ser klienten, dess

behov och problem (Finlay, 2004; Kielhofner, 2002). Modeller genererar teori om ett fenomen och kan användas för att utveckla verktyg och tekniker i klinisk praxis.

Det är allmänt vedertaget inom arbetsterapi att en aktivitet måste upplevas som meningsfull för individen för att den ska kunna fungera som ett terapeutiskt medel. Därför är det viktigt att förstå varför en specifik aktivitet väljs och utförs samt vilka terapeutiska effekter utförandet av aktiviteten kan ge (Finlay, 2004; Persson, Erlandsson, Eklund, & Iwarsson, 2001). Persson et al. (2001) observerade en kunskapslucka inom arbetsterapeutisk forskning och utvecklade därefter modellen Value Dimensions Meaning and Complexity in Human Occupation [ValMO]. Modellen fokuserar på aspekter som upplevelse av aktivitet, värde och mening, och i förlängningen även dess relation till hälsa. Den ger arbetsterapeuten ett nytt verktyg för att analysera aktivitet. Det vi gör i våra dagliga liv delas i modellen in i tre olika dynamiska triader som samverkar; aktivitetstriaden; värdetriaden och perspektivtriaden. Aktivitetsvärden beskrivs i tre olika värdedimensioner; *konkreta*, *symboliska* och *självbelönande*. Den *konkreta* värdedimensionen representerar aktiviteter som utförs i syfte att få ett konkret resultat. Resultatet av görandet kan vara i form av en produkt, ekonomisk vinst, förvärvad kunskap eller förmåga. Den *symboliska* mer osynliga värdedimensionen beskriver Persson et al. som motsatsen till den konkreta. Symboliska värden kan finnas på individnivå vilket innebär värden som är unika för varje enskild individ. Kulturella symboliska värden kan vara värden som är specifika för en speciell kultur eller subkultur. Det finns också universella värden som har liknande mening och betydelse för människor världen över. Persson et al. menar också att det vi gör i form av symboliska värden/handlingar på ett icke-verbalt sätt kommunicerar vår identitet till omgivningen. *Självbelönande* aktiviteter karakteriseras av att personen väljer att utföra aktiviteten därför att hon tycker om att göra det. Aktiviteter som upplevs självbelönande kan medföra att personen blir så uppslukad av aktiviteten att hon glömmet tid och rum. De tre värden som beskrivits ovan finns i allt vi gör men i olika grad. Enligt Erlandsson, Eklund och Persson (Inpress) är aktiviteter som ger självbelönande värden viktiga för en känsla av mening och upplevd hälsa.

I en artikel skriven av Eklund, Erlandsson och Persson (2003) undersöks aktivitetsvärde bland individer med psykisk ohälsa och friska personer. Den enda statistiskt signifikanta skillnad som de fann var skillnaden mellan grupperna gällande det konkreta värdet där den friska gruppen skattade högre. Sociodemografiska variabler som var associerade med högt skattade aktivitetsvärden berörde den sociala kontexten till exempel att leva tillsammans med någon

eller att ha barn. Sociodemografiska faktorer som till exempel boende och utbildningsnivå visade sig ha mindre betydelse. Ett samband fanns mellan högt skattat självbelönande värde och högt skattad livskvalitet.

2.2. Aktiviteten att spela onlinespel

Som vi skrev inledningsvis så spenderar människor i alla åldrar allt mer av sin vakna tid online. Avkopplande aktiviteter online som till exempel onlinespel, musik, bloggande och online video har utvecklats och möjliggjort för miljontals individer att socialisera och underhålla sig själva vart dom än befinner sig. Onlinespelande är en ny aktivitetsarena som under det senaste decenniet har utvecklats i en enorm fart och skapat en världsomspännande kultur på internet. Enligt Hsu, Wen och Wu (2009) prenumererar över 16 miljoner individer världen över på och spelar något av de spel som ingår i genren Massively Multiplayer Online Role Playing Games [MMORPGs]. MMORPGs är skapade virtuella miljöer som möjliggör för ett stort antal användare att interagera och spela med- och mot varandra över Internet. Den här genren av spel som till exempel inkluderar World of Warcraft [WoW], Lineage, och Ever Quest har utvecklats till en extremt ekonomiskt lönsam global marknad.

2.2.1. World Of Warcraft

WoW är som tidigare nämnts ett onlinespel av typen MMORPG. Uppskattningsvis spelar 10 miljoner människor världen över spelet (Blizzard Entertainment, 2008). Därmed är spelet det största och mest omfattande av de spel som ingår i kategorin MMORPG. För att kunna spela krävs att spelaren köper spelet samt betalar en abonnemangsavgift. För att förstå spelets egenskaper och utformning ger vi nedan en beskrivning.

WoW är enkelt beskrivet en fantasivärld, ett eget universum fyllt av monster, människor i nöd och främmande platser. Spelaren börjar med att skapa sin egen spelkaraktär att manövrera med. Egenskaperna väljs aktivt av spelaren (Blizzard Entertainment, 2004b). Spelet är uppbyggt av två sidor som är i konflikt med varandra och karaktären anvisas en ståndpunkt genom karaktärens ras. Utöver den övergripande uppdelningen i konflikten tillhör karaktären en specifik undergrupp eller klass vilken också innebär en viss roll i spelet. Karaktären har förutom de tilldelade färdigheterna även hantverksfärdigheter som har betydelse för framgång i spelet. Utöver nivå och talang är det viktigt för karaktären att tillägna sig relevant utrustning,

något som sker både genom plundring, belöning och förhandling med andra spelare (Blizzard Entertainment, 2004b). Allteftersom spelaren avancerar tilldelas ökade klassspecifika färdigheter. Karaktären avancerar genom att på sina resor i världen klara givna uppdrag och förrinta motståndare. Vid en viss nivå av spelet inser de flesta spelarna att det för ytterligare avancering krävs samarbete med andras karaktärer, att ingå i lag som är ute efter att utrota samma monster. För att nå bäst resultat i de gemensamma åtagandena är det till fördel att ha olika kompetenser i sin grupp. Karaktärer av olika klasser samlas därför och det blir ett teamarbete där de olika färdigheterna tas tillvara. Laget styrs av en ledare, och förutom de regler spelet medför, finns ofta riktlinjer inom gruppen som måste efterföljas för att fortsatt deltagande i gemenskapen ska vara möjlig.

2.3. Litteraturgenomgång

Den nya virtuella spelkulturen har väckt intresse hos många. Åtskilliga försök har gjorts för att utforska psykologin bakom de spelare som sysselsätter sig med den nya aktiviteten. I litteratursökningen framstod tre uppenbara teman av den forskning som tidigare utförts; *ett medel för lärande*, *social dimension* och *missbruk*. Många av undersökningarna handlar om att ta reda på den bakomliggande motivationen för att spela samt hur spelandet påverkar individen. Forskning inom området omfattar både kvantitativa - och kvalitativa studier.

2.3.1. Ett medel för lärande

Spelen har flera värden som kan vara av intresse när det gäller utbildning. Den nya generationens spel är uppbyggda på ett sånt sätt att de kan liknas vid komplexa utbildningssystem (Prensky, 2006). Spelen fodrar goda förmågor i att lösa problem, testa hypoteser, planera - och tänka strategiskt (Dondlinger, 2007). Mitchell och Savill-Smith, (2004) menar att spelen har potential att stödja kognitiva processer och underlätta utvecklandet av strategiska färdigheter. Genom att spelen är roliga och utmanande på rätt nivå så motiveras och fascinerar spelaren till att fortsätta. Spelen ger direkt visuell feedback vilket fångar utövarens intresse och medför att hon vill fortsätta. Klawe (1994) skriver att denna typ av spel kan användas för att uppmuntra till inläring hos individer som saknar motivation eller självförtroende.

2.3.2. *Social dimension*

Tidigare forskning har också intresserat sig för att på olika sätt förstå den subkultur som växt fram genom ökad användning av onlinespel. Spelen erbjuder ett nytt fascinerande sätt att observera hundratusentals simulerade individer interagera med varandra i olika aktiviteter. Detta möjliggör för forskare att utföra omfattande studier på en stor population (Szell & Thurner, 2009). Det finns en tydlig trend inom spelindustrin att skapa spel som efterliknar den verkliga världen. Genom att arbeta med miljö, ljussättning, skuggor och objekt samt bygga karaktärerna efter mänsklig anatomi, ger dem mänskliga egenskaper. Den virtuella världen blir verklighetstrogen (Moore, Ducheneaut & Nickell, 2007).

För att kunna överleva och komma vidare i spelet måste spelarna generera en virtuell inkomst/lön (Szell & Thurner, 2009). Sociala aktiviteter inom spelet förekommer frekvent vilket självfallet har intresserat många olika discipliner och mycket forskning finns kring den sociala dynamiken. Kang, Ko och Ko (2009) skriver att den viktigaste faktorn för att motivera individer att spela spel är just den sociala gemenskapen. Spelarna interagerar hela tiden med varandra och måste göra aktiva val för att komma framåt i berättelsen. Chen (2009) menar att väljarprocessen utmanar spelarna att reflektera kring moraliska, etiska och sociala problem. I likhet med Kang, Ko och Ko (2009) skriver Chen (2009) också att det virtuella samhället erbjuder sociala relationer där individerna utbyter samma typer av socialt stöd som de gör i verkligheten. Kang, Ko och Ko (2009) beskriver att medlemmarna i laget utbyter information, ger varandra föremål och utvärderar sig själva genom andra. Spelare som har nått den högre nivån hjälper de som är på den lägre nivån att lära sig de förmågor som krävs i spelet. Spelarens personliga identitet som definieras som den mängd av liknelse som det finns mellan den virtuella figuren och spelaren själv, har visat sig påverka hur starkt spelaren identifierar sig med onlinekulturen i helhet. I samma studie framkom också att självkänsla kan kopplas till spelet. När en spelare gör framsteg därför att hon har spelat taktiskt höjs självkänslan och hon ser sig själv som viktig. Moore, Ducheneaut och Nickell (2007) menar att respons som ökar självkänslan är att andra kommenterar det spelaren gjort och att de får respekt. Interaktionen mellan spelarna är en central del av den övervägande upplevelsen i den virtuella världen. Den virtuella sociala interaktionen har med avsikt designats så att den i så stor grad som möjligt ska efterlikna en verklig konversation. Spelarna kan med hjälp av olika kommandon gestikulera och ändra ansiktsuttryck.

2.3.3. Missbruk

Överanvändning av MMORPG är ett signifikant problem över hela världen (Hsu, Wen & Wu, 2009). Precis som överanvändning av Internet är denna form av beroende ett problem som ligger i vår tid och kultur. Det kan påverka individens dagliga liv både fysiskt och psykiskt. Som exempel framhåller Griffiths (2000) att spelarna avskärmar sig från den riktiga världen, förlorar verkliga sociala relationer samt tappar känsla för tid och rum. De som har hamnat i ett svårt missbruk kan behöva psykosocialt stöd för att klara av att komma tillbaka och leva i den verkliga världen. Yee (2002) beskriver också fysiska konsekvenser som till exempel sömnstörningar.

Hsu, Wen och Wu (2009) har undersökt MMORPG beroende från ett användarperspektiv. Resultatet visade på fem faktorer (nyfikenhet, rollspel, tillhörighet, förpliktelser och belöning) som har betydelse för att utveckla ett beroende. Författarna framhåller att personer som upplever att de får många belöningar genom att spela löper större risk för att bli beroende. Belöningar i spelet ökar motivationen att spela spelet. Författarna kom vidare fram till att rollupplevelser såsom att utövarna skapar ett emotionellt förhållande till sin karaktär är en annan riskfaktor. Bessiere, Seay, och Kiesler (2007) framhåller i överensstämmelse att det tar lång tid att skapa sin karaktär och att många skapar en idealiserad bild av sig själva. Hsu, Wen och Wu (2009) menar att den sociala gemenskapen i det virtuella samhället ökar den tid spelarna är uppkopplade och tiden är en avgörande faktor för beroende.

Internet och de aktiviteter som utförs online är en tillsynes utforskad aktivitetsarena för arbetsterapeuter. I litteraturgenomgången upptäcktes en brist på arbetsterapeutiska eller aktivitetsvetenskapliga artiklar som berör ämnet. Med hänsyn till den dramatiskt ökande population som spelar onlinespel är det av stor vikt att öka arbetsterapeutens kunskap om onlinespelandet som aktivitet och dess användare. Vidare skulle arbetsterapeutisk forskning kunna generera fördjupad kunskap kring onlinespelandets hälsofrämjande mekanismer men även belysa negativ inverkan som spelet kan ha på individens aktivitetsbalans, hälsa och livskvalitet.

3. Syfte

Syftet med studien var att ta reda på i hur hög grad olika värddimensioner framträder i aktiviteten, att spela onlinespel, samt att undersöka aktivitetens värddimensioner i relation till sociodemografiska faktorer. Syftet var också att undersöka vilka reflektioner aktivitetsutövarna gör kring sitt spelande.

4. Metod

Studien är explorativ med kvantitativ ansats där enkät använts som instrument vid insamling av data.

4.1. Instrument

För att besvara studiens syfte har en online enkät skapats och använts som datainsamlingsinstrument. För att få så hög svarsfrekvens som möjligt är det viktigt att enkäten är genomarbetad innan den sänds ut. Formulärets utformning ska vara stilren, enkel att förstå och överskådlig (Ejvegård, 2009). Ovanstående har beaktats då enkäten sammanställts. För att säkerställa enkätens tydlighet har flera utomstående individer fått föra fram sina åsikter vilket har lett till revidering av enkäten. För att uppnå en hög standardisering ska formuläret med samma frågor i samma ordningsföljd skickas ut till alla respondenter samtidigt (Trots, 2007). Även detta tog författarna hänsyn till och skickade ut enkäterna till samtliga individer i det första ledet vid samma tidpunkt.

Enkäten bestod av en egenutformad del med sociodemografiska frågor och frågor som berörde själva spelandet samt av instrumentet Oval-9 vars frågor fokuserar på aktivitetens värde. Oval -9 åskådliggör det värde som individen upplever när han/hon utför den specifika aktiviteten. Instrumentet består av nio frågor, tre som fokuserar på den konkreta,- respektive symboliska,- och självbelönande värddimensionen (Persson et al., 2001). Varje fråga innefattar en sjugradig ordinalskala. Skalan sträcker sig emellan ytterligheterna *1 i väldigt låg grad* och *7 i mycket hög grad*.

Enkäten inleddes med fem stycken sociodemografiska frågor och fortsatte sedan med frågor från Oval-9. Därefter följde tre stycken frågor vilka berörde tidsaspekten av spelandet samt ytterligare sju frågor, av öppen karaktär, där respondenten tillfrågades kring både positiva och negativa aspekter av spelandet. De öppna frågorna valdes för att kunna fånga individens egen upplevelse av att spela. Enkäten avslutades med en svarsruta där det fanns plats att tillägga ytterligare tankar kring spelandet eller enkäten. Enkäten och informationsbrevet översattes även till engelska. Tre stycken vana MMORPG- användare fick granska enkäten för att säkerställa tydlighet och språk innan den skickades ut. Två av dessa har engelska som första språk och talar flytande svenska, de kunde därför tillförsäkra och innehållsvalidera översättningen av formuläret.

4.2. Urvalsförförande

Snöbolls-/nätverkssamlings metoden innebär att respondenterna i första ledet tillhandhåller ytterligare möjliga individer som kan tänkas delta i studien utifrån urvalskriterierna (DePoy & Giltin, 1999). Då populationen som spelar MMORPG- spel är en relativt sluten och osynlig grupp var detta urvalsförförande ett bra sätt att få kontakter som annars hade tagit lång tid att nå. I det här fallet innebar metoden att de respondenter som vi aktivt tog kontakt med ombads vidarebefordra enkäten till andra spelare i deras bekantskapskrets. Genom att använda nätverksmetoden har vi kunnat komma i kontakt med en mer heterogen grupp respondenter än om vi valt att kontakta en grupp spelare knuten till en specifik spelsite. Inklusionskriterierna för att delta i undersökningen var att respondenterna aktivt spelar ett av ovan beskrivna MMORPG -spel. Författarna valde att inkludera alla spel då de har liknande egenskaper och är relevanta i förhållande till studiens syfte.

4.2.1. Urvalsgrupp

Undersökningsgruppen som beskrivs i tabell 1 bestod sammanlagt av 28 personer. Sju stycken var kvinnor och 21 var män. Åldersfördelningen varierade mellan 14 och 44 år, medianåldern var 25.8 år. Av respondenterna svarade 23 stycken att de är bosatta i Sverige, fyra i USA och en i Australien. Som presenteras i tabell 2 har 68 % av respondenterna spelat MMORPG i mer än tre år och flertalet spelar flera gånger per vecka. Vid varje tillfälle uppgav 13 individer att de i genomsnitt spelade mellan tre och fem timmar.

Tabell 1: Sociodemografisk data för hela gruppen (n=28)

	<i>n</i>	<i>%</i>
<i>Kön</i>		
Kvinnor	7	25%
Män	21	75%
<i>Civiltillstånd</i>		
Gift/sambo	17	61%
Ensamboende	11	39%
<i>Har barn</i>		
	9	32%
<i>Boende</i>		
I stan	17	61%
På landet	11	39%
<i>Land</i>		
Sverige	23	82%
USA	4	14%
Australien	1	4%

Tabell 2: Speltid (n=28)

	<i>n</i>	<i>%</i>
<i>Antal år spelade</i>		
< 3 år	9	32%
>3 år	19	68%
<i>Frekvens</i>		
Dagligen	11	39%
Flera ggr/vecka	12	43%
Någon gång /månad	5	18%
<i>Genomsnittlig tid per tillfälle</i>		
1 - 3 timmar	10	36%
3 - 5 timmar	13	46%
>5 timmar	4	14%

4.3. Procedur

Till att börja med skapades en separat e-postadress med syfte att användas enbart för studien. För att på bästa sätt utforma en enkät som enkelt kan administreras och distribueras online skapades en enkät i programmet google docs. Enkäten blev därmed kopplad till en databas vilket underlättade bearbetning och analys av data. Informationsbrevet till respondenterna författades och lades sedan direkt i mailet med länken till enkäten. Det första ledet av respondenter tillhandahölls genom att tillfråga personer i författarnas omgivning som i sin tur kände någon som uppfyllde urvalskriteriet. Flertalet i det första ledet var därmed okända för författarna. Mailet skickades efter godkännande genom ett etikseminarium ut till de respondenter vars kontaktuppgifter fanns till förfogande. När författarna upplevde en mättnad av svaren stängdes webbsidan ner och enbart databasen var aktiv för databearbetning.

4.3.1. Bearbetning av insamlad data

Kvantitativ data analyserades med hjälp av median, min- och maxvärden eftersom att undersökningsdatan var på ordinalskalenivå. För bearbetning av data användes dataprogrammet SPSS 17. En individ hade valt att inte svara på fråga nummer fyra i Oval-9. För att kunna analysera frågan på gruppnivå valde författarna att räkna ut ett imputationsvärde. Medelvärde för individens övriga svar räknades ut och lades in istället för den blanka bortfallsvariablen. Vid gruppjämförelse användes en ickeparametrisk analys Mann-Whitney U test.

Vid bearbetning av respondenternas svar gällande de öppna enkätfrågorna användes innehållsanalys (Granheim & Lundman, 2004). Båda författarna läste först enskilt igenom allt textmaterial för att få en övergripande uppfattning om insamlad data. Därefter markerade författarna de meningsbärande enheterna i textmaterialet, det vill säga citat som svarade på studiens syfte, vilka kom att utgöra källan för fortsatt analys. De meningsbärande enheterna kondenserades därefter, vilket innebar att textmassan kortades ned utan att själva meningen/kärnan gick förlorad. Därefter försökte författarna beskriva innehållet i de kondenserade enheterna genom att koda dessa, se exempel i tabell 3 (texten i exemplet avspeglar en respondents svarar på frågan vad som är positivt med att spela). De koder som kunde relateras till varandra sammanfördes därefter och bildade en kategori. Vid fortsatt analys kom erhållna kategorier att i sin tur bilda huvudkategorier med tillhörande

subkategorier. Under själva analysförfarandet förde de två författarna kontinuerligt en dialog med varandra kring val av subkategorier och huvudkategorier och kring hur dessa stämde överens med respondenternas utsagor. De kategorier som framkommit kom slutligen att grupperas i två huvudkategorier med tillhörande subkategorier, vilka kom att representera det manifesta innehållet. Ett tema som sammanfattade de två huvudkategorierna växte också fram. Detta tema kom att representera den latent delen av innehållsanalysen.

Tabell 3 Exempel på meningsbärande enhet, kondenserad enhet och kod

Meningsbärande enhet	Kondenserad meningsenhet	Kod
...jag är fullt koncentrerad på spelet och "glömmer" alla vardagliga "måste göra" saker som jobb mm.	Glömmer alla vardagliga måsten	Avkoppling

5. Etiskt övervägande

Samtliga deltagare informerades genom informationsbrevet att deltagandet var frivilligt och anonymt. En webbaserad enkät kopplad till en databas skapades därför för att möjliggöra och garantera respondenternas anonymitet. För att komma in i databasen krävdes ett lösenord med hög tillförlitlighet vilket bara författarna hade tillgång till. Enkäten var därmed helt anonym och författarna hade ingen möjlighet att spåra vilken e-postadress som enkäten var kopplad till. Flera oberörda personer fick under utvecklandet av enkäten läsa igenom och komma med synpunkter vilket ledde till revideringar av materialet. Detta för att minska risken för stötande frågor samt kontrollera att frågorna uppfattades som tydliga och lättförståliga. Efter godkännande genom etikseminarium med representanter från vårdvetenskapliga etiknämnden vid Lunds Universitetet skickades informationsbrev och länk till enkäten ut. Respondenterna försäkrades om att presentationen av resultatet skulle komma att redovisas, så att de ej kan identifieras. Datan förvarades sedan i en lösenordsskyddad databas samt på författarnas gemensamma mailadress. Båda förvaringskällorna hade ett lösenord med hög tillförlitlighet, vilket enbart författarna hade tillgång till. Materialet behandlades enbart i datorn och skrevs ej ut i pappersform.

6. Resultat

I resultatet redovisas först respondenternas svar på frågorna som ingår i instrumentet Oval-9. Därefter följer en presentation av de teman som återfunnits i resterande data.

6.1. Aktivitetens värde

Som presenteras i tabell 4 var det spelandets självbelönande värde som generellt dominerade i undersökningsgruppen (MD = 15). Det konkreta och symboliska värdet på gruppnivå låg 3,5 respektive 5,5 enheter lägre än ovanstående. Det framkom att männen, i jämförelse med kvinnorna, skattade högre på de frågor som berörde det självbelönande värdet. Då denna skillnad undersöktes närmare visade det sig att skillnaden mellan könen även var statistiskt signifikant. En mindre skillnad, beträffande detta värde, kunde även konstateras mellan de som bodde ensamma och de som var sammanboende, dock visade sig denna skillnad inte vara statistiskt signifikant. Vad beträffar övriga gruppjämförelser mellan män och kvinnor, ensamboende och gift/sammanboende, personer med och utan barn i de olika aktivitetsvärdena påvisades inga statistiskt signifikanta skillnader.

Tabell 4: Aktivitetens värde (n=28)

Värde		MD	(Min - Max)	p
Konkret	Alla	11,5	(4 -18)	0,297
	Kvinna (n=7)	11	(4-14)	
	Man (n=21)	12	(5-18)	
	Ensamboende (n=10)	11,5	(7-18)	
	Gift/sambo (n=18)	11	(4-17)	
Symboliskt	Alla	9,5	(3-17)	0,229
	Kvinna (n=7)	11	(3-13)	
	Man (n=21)	9	(3-17)	
	Ensamboende (n=10)	9	(6-12)	
	Gift/sambo (n=18)	10,5	(3-17)	
				1,000

Självbelönande	Alla	15	(8-19)	0,028
	Kvinna (n=7)	12	(8-16)	
	Man (n=21)	15	(9-19)	
	Ensamboende (n=10)	16,5	(9-19)	0,095
	Gift/sambo (n=18)	13,5	(8-19)	
	Har barn (n=9)	15	(9-17)	0,637
	Har ej barn (n=19)	15	(8-19)	

Mann – Whitney U test användes vid gruppjämförelse $p < 0,05$

6.2. Resultat från de öppna frågorna

Under bearbetningen av den insamlade datan växte ett övergripande tema fram; *onlinespel – en aktivitet som innebär ett balanserande mellan vinster och förluster*. Detta tema kom att innefatta två huvudkategorier som belyser hur aktiviteten fyller olika behov hos utövaren samt aktivitetens påverkan på individ och aktivitet. Tema, huvudkategorier och tillhörande subkategorier återges i tabell 5 nedan.

Tabell 5: deltagarnas erfarenheter av att spela MMORPG

Tema: *Onlinespel – en aktivitet som innebär ett balanserande mellan vinster och förluster*

Huvudkategorier

Aktiviteten fyller behov hos individen

Subkategorier

- Skapar kontaktytor
- Stärker och utvecklar förmågor
- Har en avkopplande effekt

Aktiviteten påverkar aktivitet och individ

- Inverkar på andra aktiviteter
 - Har fysisk och social inverkan
-

6.3. Aktiviteten fyller behov hos individen

Ett genomgående tema bland svaren från de öppna frågorna var att aktiviteten fyller olika behov. De flesta respondenterna belyste framför allt den sociala dimensionen som särskilt betydande. Andra positiva aspekter som återkom var att spelandet utvecklar och stärker olika

förmågor som till exempel språk och problemlösningsförmåga. Respondenterna framhöll även att de upplever att spelandet har en avkopplande effekt och innebär en temporär flykt från vardagen.

6.3.1 Skapar kontaktytor

Som vi skrev inledningsvis så nämnde i stort sätt alla respondenter den sociala aspekten som betydande. Många beskriver hur de genom spelet har träffat nya vänner världen över och därmed både mött nya kulturer och fått kontakt med människor de aldrig annars hade träffat. Onlinekontakterna har i många fall lett till möten och samtal även i det verkliga livet. En respondent uttrycker att det skönt att träffa någon som talar samma språk. Andra skriver att spelet kan ligga tillgrund för vidare diskussioner och gemenskap utanför spelet som exempelvis på arbete och i skola. En fördel med de nätbaserade relationerna uttrycks vara att folk har mindre fördomar. Personen bedöms för det hon gör istället för hur hon ser ut.

Utöver de nya kontakterna nämner flera av respondenterna även att tidigare relationer stärkts och utvecklats genom det delade intresset. Spelandet fungerar i vissa fall även som en gemensam arena i vilken hela familjen kan umgås. En deltagare uttrycker det så här...

...”WoW blir en del av vardagen ungefär som TV, fast mycket roligare förstås. I mitt och min familjs fall har vi bytt ut TV - tiden mot WoW – ett bra byte då vi har kul tillsammans istället för att sitta passiva framför TV:n och halvsova. När man tar med sig datorerna hem till kompisar, äter god mat och spelar tillsammans är det extra roligt (även om man är i 40-års åldern)”

En annan del av den sociala dimensionen är samarbetet i lag som spelet kan innebära. Spelen är uppbyggda på ett sätt som tillåter både ensamspel och lagspel. Flera av respondenterna har belyst lagspel och samarbete lagmedlemmar emellan som positiva och motiverande faktorer. Spelarna med sina olika egenskaper löser uppdragen med gemensamma krafter. Alla har därmed en roll att fylla vilket enligt flera respondenter bidrar med en känsla av tillhörighet och att uträtta något viktigt. En respondent skriver att en positiv aspekt av att spela är...

..”socialt utbyte, arbeta i grupp mot ett gemensamt mål”

Den sociala faktorn verkar också vara av betydelse för hur mycket tid som läggs på spelet och hur givande det uppfattas. Som en respondent skriver...

“When I find a good group of role-players who make the game interesting to play, I’m more likely to continue playing that character rather than one who interacts with fewer or less engaging people. I’m more likely to play longer and more frequently when involved in roleplay rather than just to level up a character”

6.3.2. Stärker och utvecklar förmågor

Spelen är utformade som en trappa med olika nivåer. För att nå nästa nivå krävs att spelaren har utvecklat nya färdigheter och klarat olika uppdrag. Uppdragen ökar i svårighetsgrad och utmaning. Spelaren är uppbyggd på ett sätt som i många avseenden är lik den riktiga världen. Detta innebär att spelaren är en del av ett samhälle med alla krav och skyldigheter som det innebär. För att överleva krävs att individen förvärvar kunskap om ekonomi och lär sig ett yrke för att få inkomst. En spelare menar att det är intressant att ta del av just börs, auktion, spekulation och handel. En annan beskriver det så här...

”auktionshuset är i sig en kul grej och det går perioder när jag inte har tid eller intresse att spela och då är det kul att tex logga in 10 minuter på morgonen för att se hur försäljningen har gått och köpa upp nya grejer för att sälja vidare”.

Flertalet av respondenterna nämner problemlösning och att uträtta något som en drivande faktor i samband med spelandet. Nivåsystemet eller hierarkin upplevs av många som en av de motiverande aspekterna till att spela. En respondent skriver till exempel att...

” en del spel har ett ranking system som gör att man hela tiden blir bättre vilket är en strävan som jag gärna följer”

Det framkom att samarbete, ledarskap och problemlösning i grupp tränas kontinuerligt. En ytterligare vinst med att spela berör en positiv skrift- och språkutveckling. Vissa av MMORPG spelen är till stor del textbaserade vilket innebär att spelarna kommunicerar genom att skriva till varandra. De olika aspekter av språk som framkom var en förbättrad förmåga att använda det engelska språket, utökat ordförråd, förbättrad grammatik, inläring av nya

slanguttryck och fraser samt träning i att uttrycka sig i skrift. Även de spelare som har engelska som förstaspråk uttryckte att de förbättrar sina språkkunskaper. Detta beskrivs av en deltagare på följande vis:

” Learning to use english ...and becoming expressive in my writing.”

En annan respondent skriver att...

”man utvecklar sin engelska, ordlista och lär sig nya slang och begrepp..”

Respondenterna menar också att datorkunskaperna förbättras genom spelet. Exempel på detta är att de lär sig koder och hur en server fungerar...

6.3.3. *Har en avkopplande effekt*

Deltagarna uttrycker att spelandet är en rekreativ sysselsättning som medför avslappning och ger möjlighet att komma ifrån verkligheten en stund. Aktiviteten är självvald och ger utmaning på rätt nivå. Meningar som *spelandet ger avkoppling i vardagen* och ord som *verklighetsflykt* och *uppslukad* upprepas många gånger. En respondent skriver att...

”It’s a great way to destress from the day. I find it engaging and relaxing”

6.4. **Aktiviteten påverkar aktivitet och individ**

Även då svaren från respondenterna var övervägande positiva så framkom även en del negativa aspekter av att spela. Tidsaspekten var den som till störst del genomsyrade svaren. Flera uttrycker att tiden som läggs på spelandet tas från andra aktivitetsområden. De flesta av respondenterna spelar flera gånger i veckan mellan 3-5 timmar åt gången och lagarbetet kräver kontinuerligt deltagande för att få vara med i gemenskapen. Några skriver att en konsekvens är att det blir mindre tid över till fysisk aktivitet. Även sociala relationer blir lidande. Vidare så påverkar det skola och arbete om individen inte har utvecklat strategier för att balansera spelandet med andra aktiviteter. Det fanns ingen fråga som specifikt berörde beroendeproblematik Trots det valde flera av respondenterna att nämna det i sina utsagor. Dock så beskriver de inte mer ingående hur deras liv och vardag påverkas av

beroendeproblematiken. De flesta av respondenterna uttrycker således en medvetenhet om riskerna men är ändå angelägna om att framhålla dem i sina svar.

6.4.1. Inverkar på andra aktiviteter

Det som framkom som negativt med att spela var främst tidsåtgången. Spelarna uttrycker att det är lätt att fastna framför datorn längre tid än planerat. Aktiviteten är uppslukande och andra aktiviteter blir lätt bortprioriterade. En respondent uttrycker att...

..”my studies are constantly affected by it, but my growing obligations infringe on my playing time. At times it’s a struggle to choose one or the other – it feels like a war’s going on inside my head”

Flera upplever det som en nackdel att praktiska sysslor såsom hushållsarbete lätt väljs bort till fördel för spelandet. Många understryker dock det faktum att det inte handlar om att glömma utan snarare om att negligera till följd av ett aktivt val. Ett citat som belyser medvetenheten hos gruppen är...

”Det är väldigt beroendeframkallande, man måste lära sig att hålla spelandet på lagom nivå. Jag märkte för ett antal år sedan att spelandet tog upp alldeles för mycket av min tid så jag la ner det och började inte spela igen fören jag kände att jag klarade av att hantera det”

6.4.2. Har social och fysisk inverkan

Som presenterades inledningsvis är de sociala relationerna i spelet viktiga komponenter och många har träffat nya vänner online. Nackdelen med detta och spelets karaktär är dock att de kan konkurrera ut de sociala relationerna i verkligheten.

En respondent uttrycker att...

“It can have severe negative impact on one’s personal life due to the time it takes up. It can also negatively affect relationships, due to having to share your partner’s time with the game”

En annan aspekt som lyfts fram är att spelarna är beroende av varandra för att ha roligt. Det är också en viss social press att vara inloggad samtidigt för att komma vidare i spelet. Om en person väljer att inte logga in kan hela laget förlora till följd av detta. I resultatet framkommer också att det för en del kan bli oerhört starka band mellan karaktären och spelaren samt att det kan vara svårt att behålla kontrollen.

På frågan om huruvida spelaren vänder på dygnet och i så fall upplever någon nackdel med detta svarade majoriteten nej. Många svarade dock att det ofta blir sena nätter och några av dessa ansåg att det påverkade morgondagen negativt. En respondent uttrycker följande...

”Nackdelen är ju när man på måndag morgon ska tillbaka till jobbet..det är segt! Men det brukar gå rätt snabbt att vända tillbaka på dygnet igen”.

En annan lite yngre spelare skriver att...

”Ohja! Om jag lilar på en söndag och sedan ska gå till skolan på måndagen blir oftast måndagen en MYCKET seg dag, orkar inte så mycket och det påverkar ju mitt skolarbete på sitt sätt...”

Flera uttrycker också att negativa konsekvenser av spelandet är trötthet och mindre tid till motion.

7. Diskussion

Syftet med studien var att ta reda på i hur hög grad olika värddimensioner framträder i aktiviteten, att spela onlinespel, samt att undersöka aktivitetens värddimensioner i relation till sociodemografiska faktorer. Syftet var också att undersöka vilka reflektioner aktivitetsutövarna gör kring sitt spelande. Av de tre dimensionerna som beskrivs av Persson et al. (2001) var det självbelönande värdet mest framträdande i aktiviteten. Skillnaden mellan män och kvinnor visade sig vara statistiskt signifikant. Resultatet av studien indikerar även att aktiviteten innebär ett balanserande mellan vinster och förluster. Nedan följer ett resonemang kring resultat och metod.

7.1. Resultatdiskussion

Att det självbelönande värdet var det som var mest framträdande tror vi kan sättas i relation till att aktiviteten är självvald och att den genererar en utmaning på rätt nivå för individen. I de öppna frågorna framkom även att spelaren blir så uppslukad av spelet så att känslan för tid och rum helt eller delvis försvinner. Dessa upplevelser av aktiviteten leder oss in på flowbegreppet. En flowupplevelse innebär enligt Csikszentmihalyi (2002) att individen är helt fokuserad på det han/hon gör. Aktiviteten är så uppslukande att allt annat för stunden glöms bort. Vidare så menar Csikszentmihalyi att de bästa förutsättningarna för flow sker när en uppgift är på rätt utmaningsnivå, det vill säga sätter förmågor på prov men inte upplevs som omöjlig att klara av. I spelet ökar utmaningarna i takt med förvärvade förmågor vilket minskar risken för tillvänjning och gör så att utmaningen ständigt ligger på rätt nivå. Något annat som kännetecknar flowaktiviteter är att individen får omedelbar feedback. Flera av respondenterna uttrycker i de öppna frågorna att utmaningarna i spelet och den omedelbara feedbacken är något som motiverar dem till att fortsätta spela. Detta överensstämmer också med det resultat som Mitchell och Savill-smith (2004) kom fram till då de studerade motiverande faktorer. Det självbelönande värdet såsom det beskrivs av Persson et al. (2001) kännetecknas av att individen utför aktiviteten därför att hon/han tycker om att utföra den. Tillsammans med njutningen av att utföra aktiviteten följer en känsla av att glömma tid och rum. Enligt Erlandsson, Eklund och Persson (2010) är aktiviteter som ger självbelönande värden viktiga för en känsla av mening och upplevd hälsa. En förlust av dessa aktiviteter kan alltså påverka hälsan negativt. Det hade varit intressant att i vidare studier undersöka aktivitetens relation till upplevd hälsa och välbefinnande. I dagsläget finns det inte så mycket forskning kring enskilda aktiviteters värde. Den studie som Eklund, Erlandsson och Persson (2003) utfört fokuserar på upplevt värde i de vardagliga aktiviteterna över lag. Således fokuserar inte studien på en enskild aktivitet, vilket gör det svårt att jämföra vårt resultat med tidigare forskning. Oss veterligen finns det ingen studie på onlinespel kopplat till värdeaspekter. Den statistiskt signifikanta skillnaden mellan män och kvinnor som framträdde i vår studie när det gäller det självbelönande värdet är intressant att spekulera kring. Det kan vara så att kvinnor generellt upplever och skattar självbelönande värden i lägre grad än män. Detta skulle kunna bero på att kvinnor traditionellt sett har svårare att ta sig tid till aktiviteter som inte har något konkret värde. Det kan också vara så att kvinnor och män har olika sätt att värdera aktiviteter på, och uppfattar självbelönande på olika sätt. Att andra aktivitetsområden påverkas till följd av den

tid som läggs på spelandet var något som återkom bland svaren. Tiden som lades på spelandet varierade bland respondenterna. Det vi kan se är att över 80 % spelar flera gånger i veckan och då minst tre till fem timmar åt gången. Det är ett rimligt antagande att detta på något sätt påverkar vardagen vilket också bekräftades genom de öppna frågorna. Det är intressant att fundera kring vilket utrymme fritidsaktiviteten tar i vardagen. Majoriteten av respondenterna lever tillsammans med någon och 32 % av undersökningsgruppen har barn. Det kan vara så att den undersökta aktiviteten är en aktivitet som kvinnor i lika stor utsträckning som männen kan ta sig tid till och uppslukas av därför att den finns tillgänglig i hemmet. Det krävs liten eller ingen planering för att kunna sätta sig en stund och spela mellan till exempel hushållsaktiviteter och ta hand om barnen.

Tidigare forskning har kommit fram till att överanvändning av MMORPG kan leda till beroendeproblematik och påverka spelarens hälsa både fysiskt och psykiskt (Hsu, Wen & Wu, 2009). I den undersökta populationen har det inte gått så långt att vi kan uttala oss om någon missbruksproblematik men vi ser klart tendenser till negativa konsekvenser i vardagen. Det framkom att spelarna var medvetna om riskerna och försiktigheten som krävs. Det vi kan se i studien är dragningar till att aktiviteten kan medföra negativa konsekvenser för individen både socialt, fysiskt och psykiskt. I likhet med Griffiths (2000) och Yee's (2002) studier framkom att spelarna kan få problem med att behålla och upprätthålla sociala relationer i den riktiga världen samt att fysiska konsekvenser så som sömnstörning och brist på fysisk aktivitet förekommer.

Tidigare forskning framhåller att den absolut starkaste motiverande faktorn till att spela onlinerollspel är den sociala gemenskapen som på många sätt liknar de sociala relationer vi har i verkliga livet (Kang, Ko & Ko, 2009; Chen, 2009). Vi förväntade oss att saker som till exempel spelets grafik och andra konkreta aspekter skulle vara mer framträdande i svaren. Något som istället belystes särskilt, var just den sociala dimensionen av spelandet. Detta tror vi speglar Internetkulturen i vårt samhälle generellt. Faktum är att en stor del av mångas sociala liv har bytt arena. Vi kan inte undgå att fundera kring om det nya sättet att umgås på tillgodoser de grundläggande behov vi har av att träffa andra människor. En minoritet av respondenterna upplevde att de förlorat viktiga sociala relationer i stället för de mer ytliga kontakter som spelet fört med sig. Majoriteten beskrev dock ett utökat kontaktnät online som något positivt. Nya typer av sociala medium där teknologi och social interaktion kombineras är under ständig utveckling. Det framkom i vår studie att det kan vara en lätnad med det

kravlösa umgänget online där utseende och livssituation inte spelar någon roll. Det hade varit intressant att i vidare studier undersöka vilken betydelse de anonyma nätbaserade miljöerna har för individer som av olika anledningar har svårt att delta i sociala sammanhang ute i samhället.

Kang, Ko och Ko kom också fram till att spelaren väljer att skapa en karaktär utifrån de egenskaper som han/hon vill framhålla hos sig själv eller som betraktas som önskvärda. Den nätbaserade självpresentationen sker följaktligen under andra förutsättningar än i vardagen. Hur individen uttrycker sig i skrift och tal får en mer betydande roll för hur han/hon uppfattas vilket de flesta av respondenterna har belyst. Flertalet har som beskrivs i resultatet nämnt en positiv språklig utveckling i samband med spelet. Andra förmågor som spelaren förvärvat eller tränar på genom att spela är bland annat logik, problemlösningsförmåga minne, visualiseringsförmåga, matematik och reflexer. De sistnämnda förmågorna har även tidigare studier (Dondlinger, 2007; Mitchell & Savill-Smith, 2004) påvisat. Något som däremot inte omnämns i tidigare studier men som var framträdande i föreliggande undersökning är den positiva språkutvecklingen.

Motivationen som så många belyser leder till att förmågorna aktiveras och effektiviseras. Som blivande arbetsterapeuter tycker vi att det är viktigt att ha kunskap om nätbaserade miljöer och hur de påverkar individen positivt och negativt. Kunskapen om fördelarna av motiverande faktorer kan i framtiden användas för produktutveckling inom professionen.

7.2. Metoddiskussion

7.2.1. Urval

I den här studien har enkäter och informationsbrev skickats ut till respondenterna via e-post. Urvalet skedde med hjälp av en nätverkssampling där ett litet antal individer som antingen spelade själva eller kände personer som uppfyllde de sökta kriterierna identifierades och kontaktades av författarna. En nackdel med tillvägagångssättet är att enkäten är utskickad på ett sätt som ger ett okontrollerat antal personer tillgång till den. Detta medför att det i början av projektet var svårt att spekulera kring svarsfrekvens och senare även att diskutera eventuellt bortfall. Tecken på att metoden fungerade i det här fallet var bland annat att några av individerna i första ledet inte spelade själva i kombination med att antalet svar var högre än

antalet utskickade mail. Författarna skickade dessutom bara enkäten till individer i Sverige men fick ändå svar från flera andra länder. Den här studien omfattar enbart 28 individer vilket sänker tillförlitligheten av resultatet. Dock är undersökningsgruppen heterogen och onlineaktiviteten beskrivs utifrån både ett ungdoms- och vuxen perspektiv såväl som ur ett genusperspektiv. Spridningen mellan ålder, kön och livssituation var således förhållandevis stor men uppfattningen om det fenomen som författarna ville generera kunskap om och beskriva skilde sig inte så mycket mellan de olika grupperna. Ett sätt att få in fler svar tror författarna hade varit att publicera länken till enkäten på aktuella spelsidor och online communities.

7.2.2. Metodval

Författarna hade som avsikt att göra en första kartläggning kring fenomenet onlinespelande och valde därför att göra en enkätstudie. Enligt DePoy och Gitlin, (1999) är det viktigt att värdera styrkor och begränsningar i den datainsamlingsmetod som används för att klargöra varför den är bäst lämpad för att få insikt kring det fenomen som vill beskrivas. Fördelarna med att använda sig av en enkät i denna studie var bland annat att statistisk analys kunde användas för att bearbeta datan. Att använda Internet som ett led i kommunikationen var ett självklart val i förhållande till studiens syfte och undersökningsgruppens erfarenhet. De möjliga respondenterna fanns utspridda på ett stort geografiskt område och Internet gjorde det möjligt att nå en mer heterogen grupp med spelare även i andra länder. De fördelar som Internetbaserade studier för med sig är enligt Siemiatycki (1979) bland annat att potentiella respondenter kan identifieras, enkäten administreras och datan registreras på ett enklare och smidigare sätt. Författarna såg klart dessa fördelar genom hela processen. All data inkom och administrerades på en lösenordsskyddad webbsida kopplad till en databas vilket underlättade både bearbetningen av materialet samt garanterade anonymiteten för respondenterna. Lazar och Precee (1999) skriver också att undersökningar som utförs över nätet har till sin fördel att svaren kan skickas tillbaka mycket fortare än vid andra tillvägagångssätt. Författarna fick in de 28 svaren som presenteras i den här studien inom bara några dagar. Svaren stagnerade dock snabbt vilket tyder på att enkäten inte skickats vidare mer än två till tre gånger. Ett sätt få in ytterligare svar kunde ha varit att skicka ut en påminnelse till personerna i första ledet. Det råder delade meningar kring om vilken betydelse enkätens längd har för svarsfrekvensen. Det är enligt Dillman (2000) inte alls så att ett kortare formulär behöver innebära att fler skickas tillbaka, det är istället huruvida frågorna uppfattas som intressanta som avgör ifall

personen väljer att svara. En annan egenskap som enligt samma författare uppskattas av respondenter är att ha möjlighet att fylla i egna tankar och kommentarer utöver de svarsalternativen som finns. Författarna har beaktat detta genom att i slutet av enkäten ge respondenterna möjlighet att lägga till egna tankar och funderingar. En reflektion är att många tog tillfället i akt och skrev tankar som inte berördes av frågorna i enkäten. Vid skapandet av en elektronisk enkät är det också viktigt att respondenten precis som när det gäller pappersformulär har möjlighet att se över och kunna revidera redan ifyllda frågor innan svaren skickas in. Vidare menar Bosnjak och Tuten (2003) att det är viktigt att tänka på att det inte ska krävas mer än tre musklick för att nå enkäten. Annars är risken stor att personen blir frustrerad och avstår från att fylla i den. Enligt Pineseault (1996) är dock inte skillnaden mellan att fylla i ett pappersformulär och ett onlineformulär stora nog för att påverka tillförlitligheten. De flesta är i dagsläget bekväma med att sitta framför datorn, det är en välkänd miljö inte minst i förhållande till den här studiens målgrupp. En fördel med metoden är att det också tycks vara lättare att svara ärligare på frågor ställda via dator, än via intervju ansikte mot ansikte. Det finns exempelvis studier som visar att personer svarar betydligt mer uppriktigt gällande sina alkoholvanor om frågorna ställs via datorn (Lucas, Mullin, Luna & McInroy, 1977; Skinner & Allen, 1983). En uppenbar nackdel med den valda metoden är dock att det är omöjligt att förhindra att en person svarar på enkäten flera gånger för att påverka resultaten av studien.

Att använda en enkät som undersökningsmetod var i det här tidiga och undersökande stadiet bra. Dock så hade enligt författarna en integrerad design varit det optimala för att få en djupare förståelse kring aktiviteten och dess utövare. Enligt DePoy och Gitlin (1999) är det i vetenskapliga studier möjligt att använda sig av en integrerad design vilket innebär att kombinera strategier från en design med strategier från en annan. Genom att kombinera delar av de båda paradigmen stärks undersökningen och ger en bättre uppfattning av helheten. Tanken från början var att enkäten skulle kompletteras med ett fåtal djupgående intervjuer. Respondenterna skulle via enkäten ges tillfälle att anmäla intresse för att delta. Anledningen till att författarna ville använda sig av både kvalitativ och kvantitativ metod var att bättre kunna fånga den egna upplevelsen utan att styras av begränsat utrymme i enkäten. Genom att använda en integrerad design skulle aspekter som upplevd aktivitetsbalans kunna fångas och intervjun hade gett möjlighet till att ställa följdfrågor. I efterhand när författarna har sammanställt resultatet och sett indikationer på att aktivitetsobalans kan uppstå i samband med spelandet tycks metoden vara ännu mer lämplig. I framtida studier är det därför intressant

att undersöka företeelsen ytterligare med hjälp av denna metod. Beträffande de mer öppna frågorna i enkäten och den analys som gjordes av respondenternas svar har trovärdigheten av studien stärkts. Enligt Granheim och Lundman (2004) är det viktigt att de kategorier och teman som framkommer under innehållsanalysproceduren är relevanta och täcker den data som presenterats. Genom att grundligt beskriva metoden, använda representativa citat som ytterligare belyser respektive kategori, klart beskriva urvalsgruppen och proceduren samt att båda författarna har läst igenom respondenternas svar och gjort analysarbetet tillsammans stärks trovärdigheten av den aktuella studien.

7. 2.3. Dataanalys

I föreliggande studie har de flesta svarsalternativen som innefattade siffror reducerats till grupper. Detta för att underlätta bearbetning av numerisk information. Dock valde vi att behålla vissa av de numeriska frågorna öppna. I efterhand tänker vi att det hade varit bättre att redan från början ha givna grupper som svarsalternativ på alla punkter som innefattar siffror. Exempelvis svarade en respondent att han/hon spelade upp till 15 timmar i sträck, något som var svårt att rättvist belysa då den som spelade i åtta timmar slutligen hamnade i samma kategori. Med så få individer i vår undersökningsgrupp har möjligheterna att påvisa några statistiskt signifikanta skillnader mellan grupperna begränsats. Med en större grupp individer skulle uppkomma skillnader gällande onlinespelet olika aktivitetsvärden kunnat statistiskt säkerställas i högre grad. Beträffande val av innehållsanalys av respondenternas svar i de mer öppna frågorna i enkäten rekommenderades vi av vår handledare att använda denna metod. Downe - Wamboldt (1992) menar att innehållsanalys är en analysmetod som är systematisk och objektiv och skapar möjligheter för att kunna dra giltiga slutsatser om ett fenomen från muntlig, visuell eller skriftlig data. Vid genomläsning av artikeln om innehållsanalys och dess procedur, skriven av Granheim och Lundman (2004), beslöt vi att följa de steg som författarna presenterade. Då vi inte har någon tidigare erfarenhet av att analysera text tyckte vi att artikeln beskrev analysen på ett konkret och lättillgängligt sätt.

8. Konklusion

Den här studien kan ses som ett första försök att närma sig onlineaktiviteter med frågor som är angelägna för arbetsterapeuter. Spelandet är en självvald och självbelönande aktivitet som genererar både social samvaro, avkoppling och stärker en rad olika förmågor hos individen. Både kvinnor och män i alla åldrar utför aktiviteten på lika villkor och mestadels av liknande skäl. Att förstå sig på onlinekulturen samt att uppmärksamma såväl fördelar som nackdelar ur ett aktivitetsperspektiv kräver vidare forskning. Ytterligare studier kan generera fördjupad kunskap kring onlinespelandets hälsofrämjande mekanismer. Kunskapen om detta och om motiverande faktorer kan i framtiden användas för produktutveckling inom professionen. I den genomförda studien framkom tendenser till aktivitetsobalans i samband med spelandet. Det hade varit spännande att med hjälp av tidsgeografisk metod och intervju undersöka detta ytterligare. Internetfenomenets natur och komplexitet är angeläget att ha kunskap kring då vi utför allt fler aktiviteter online. Vi hoppas att vi med den här studien har väckt nyfikenhet kring nätbaserade miljöer och har inspirerat till vidare forskning.

9. Referenser

- Bessiere, K., Seay, A. F., & Kiesler, S. (2007). The ideal Elf: Identity exploration in World of Warcraft. *Cyberpsychology and Behavior*, 10, (4), 530–535.
- Blizzard Entertainment – Press release. [Elektronisk]. Tillgänglig: <<http://www.blizzard.com/us/press/080122.html>>. [2010-04-08].
- Blizzard Entertainment. (2004b). World of Warcraft guide. [Elektronisk]. Tillgänglig: <www.worldofwarcraft.com/info/basics/guide.html>. [2010-04-08]
- Bosnjak, M., & Tuten, T.L. (2003). Prepaid and promised incentives in Web surveys – An experiment. *Social Science Computer Review*, 21 (2), 208-217.
- Chen, M. (2009). Communication, Coordination, and Camaraderie in World of Warcraft. *Games and Culture*, 4, 47.
- Csikszentmihalyi, M. (2002). *Finna Flow – den vardagliga entusiasmens psykologi*. Stockholm: Natur och kultur.
- DePoy, E. & Giltin N, L. (1999). *Forskning – en introduktion*. Lund: Studentlitteratur.
- Dillman, D.A. (2000). *Mail and internet surveys: The tailored design method*. New York: Wiley.
- Dondlinger, M-J. (2007). Educational Video Game Design: A Review of the Literature. *Journal of Applied Educational Technology*, 4 (1), 21-31.
- Downe - Wamboldt, B. (1992). Content analysis: method, applications and issues. *Health Care for Women International*. 13, 313 - 321.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006). “Alone together?": Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. In Paper presented at the proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems, Montréal, Québec, Canada.
- Eklund, M., Erlandsson, L-K., & Persson, D. (2003). Occupational value among individuals with long-term mental illness. *Canadian Journal of Occupational Therapy*, 70 (5), 276- 84.
- Erlandsson, L-K., Eklund, M., & Persson, D. (Inpress). Occupational Value and Relationships to Meaning and Health – Elaborations of the VamMO model. *Scandinavien Journal Of Occupational Therapy*.
- Ejvegård, R. (2009). *Vetenskaplig metod*. Lund: Studentlitteratur.
- Findahl, O. (2009). *Svenskarna och Internet 2009*. [Elektronisk]. Tillgänglig: <www.wii.se/aktuellt/nyheter/354-svenskarna-och-internet-2009-arets-kartlaeggnings-av-svenskarnas-internetanvaendning.html>. Sökväg: World Internet Institute. [2010-04-08].

- Finlay, L. (2004). *The practice of psychosocial occupational therapy* (3rd ed.). Cheltenham; Nelson Thornes.
- Graneheim, U.H., Lundman, B. (2004). Qualitative content analysis in nursing research: concepts, procedures and measures to achieve trustworthiness, *Nurse Education Today*, 24, 105-12.
- Griffiths, M. (2000). INTERNET ADDICTION—TIME TO BE TAKEN SERIOUSLY? *Addiction research*, 8 (5), 413-419.
- Hsu, S.H., Wen, M.H., & Wu, M.C. (2009). Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers & Education*, 53 (5), 990-999.
- Kang, J., Ko, I., & Ko, Y. (2009). The Impact of Social Support of Guild Members and Psychological Factors on Flow and Game Loyalty in MMORPG. In *proceedings of the 42nd Hawaii International Conference on System Sciences*.
- Kielhofner, G. (2002). *Model of Human Occupation – Theory and Application*. (3d ed.). Philadelphia: Williams & Wilkins.
- Kielhofner, G. (2008). *Model Of Human Occupation*. (4th ed.). Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins.
- Klawe, M. M. (1994). The educational potential of electronic games and the E-GEMS project. In T. Ottman & I. Tomek (Eds.), In *proceedings of ED-MEDIA 94: World conference on educational multimedia and hypermedia*. Charlottesville, VA: AACE.
- Kramer, P., Hinojosa, J., & Brasic Royeen, C. (2003). *Perspectives in human occupation. Participation in life*. Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins.
- Lazar, J. & Preece, J. (1999). Designing and implementing Web-based surveys. *Journal of Computing Information Systems*, 39(4), 63 – 7.
- Lucas, R. W., Mullin, P.J., Luna, C.B.X., & McInroy, D.C. (1977). Psychiatrist and a computer as interrogators of patients with alcohol – related illness: A comparison. *British Journal of Psychiatry*, 131, 160-7.
- Mitchell, A., Savill-Smith, C. (2004). *The use of computer and video games for learning: A review of the literature*. London: Learning and skills development agency.
- Moore, R., Ducheneaut, N., & Nickell, E. (2007). Doing Virtually Nothing: Awareness and Accountability in Massively Multiplayer Online Worlds. *Computer Supported Cooperative Work*, 16, 265–305.
- Persson, D., Erlandsson, L. K., Eklund, M. & Iwarsson, S. (2001). Value Dimensions, Meaning, and Complexity in Human Occupation – A Tentative Structure for Analysis. *Scandinavian Journal of Occupational Therapy*, 8(1), 7-18.

- Pinsoeneault, T.B. (1996). Equivalency of computer-assisted and paper-and-pencil administered versions of the Minnesota Multiphasic Personality Inventory-2. *Computers in human behaviour*, 12, 291-300.
- Prensky, M. 2006. *Don't bother me Mom-I'm learning*. Minneapolis: Paragon House Publishers.
- Siemiatycki, J. (1979). A comparison of mail, telephone, and home interview strategies for household health surveys. *American Journal of Public health*, 69, 238 – 45.
- Skinner, H. A., & Allen, B. A. (1983). Does the computer make a difference? Computerized versus face-to-face versus self-report assessment of alcohol, drug, and tobacco use. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 51, 267-75.
- Szell, M., & Thurner, S. (2009). *Measuring social dynamics in a massive multiplayer online game*. (Complex Systems Research Group, Medical University of Vienna, Austria
bSanta Fe Institute, Santa Fe, NM 87501, USA).
- Townsend, E. (2002). *Enabling occupation*. Ottawa: Canadian Association of Occupational Therapists.
- Trost, J. (2007). *Enkätboken*. Lund: Studentlitteratur.
- Yee, N. (2002). Ariadne: Understanding MMORPG addiction. [Elektronisk]. Tillgänglig: <<http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>>. [2010-04-08].
- Wilcock, A.A. (1999). Reflections on doing, being and becoming. *Australian Occupational Therapy Journal*, 46, 1–11.
- Wilcock, A. (2006). *An Occupational Perspective of Health*. Second edition; Thorofare, NJ: Slack
- Zemke, R., & Clark, F. (2003). *Occupational science: the evolving discipline*. Philadelphia, PA: F. A. Davis Company.

Bilaga 1

Enkätundersökning

Aktivitetens Värden

(Oval-9)

(Persson,D & Erlandsson, L-K)

Vi människor sysslar dagligen eller mera sällan, med olika saker. Vi duschar, städar, handlar, sysslar med trädgårdsarbete, arbetar, går på bio, surfar på Internet, umgås m.m. Det vi gör kan vi kalla för aktiviteter. Alla våra aktiviteter har olika syften och värden för oss och ger oss olika upplevelser. En del aktiviteter tycker vi har ett värde för att de helt enkelt är roliga, andra är mindre roliga eller rent av tråkiga, men kan ändå ha ett värde för oss. Ofta är vi ganska medvetna om varför vi gör vad vi gör, men ibland behöver vi kanske reflektera en stund för att finna aktiviteternas olika värden. Du kommer kanske därför att behöva fundera en stund i samband med att Du besvarar de följande frågorna om aktiviteten att spela Massively Multilayer Online Roll Playing Games.

Vilket/vilka spel spelar du?

Tex World of Warcraft

Hur gammal är du?

Kön

- Man
- Kvinna

Civilstatus

- Ensamboende
- Gift/Sambo

Har du barn?

- Ja
- Nej

I vilket land bor du?

Vart bor du?

- I stan
- På landet

Aktiviteten påbörjas när du sätter på datorn och loggar in och avslutas när du slutar spela och loggar ut. Avbryter du aktiviteten för att starta en annan (tex gå på toaletten, prata i telefonen, kolla mailen) räknas det fortfarande till en och samma aktivitet så länge ditt syfte är att återkomma till spelet och avsluta. När jag spelar....

1...utför jag något som känns nödvändigt

1 2 3 4 5 6 7

I väldigt låg grad

I mycket hög grad

2...blir jag bättre på något eller lär mig något nytt

1 2 3 4 5 6 7

I väldigt låg grad

I mycket hög grad

3...kopplar jag av

1 2 3 4 5 6 7

I väldigt låg grad

I mycket hög grad

4...ger jag olika känslor utlopp

1 2 3 4 5 6 7

I väldigt låg grad

I mycket hög grad

5...får jag uppskattning

1 2 3 4 5 6 7

I väldigt låg grad

I mycket hög grad

6...uttrycker jag en viktig del av mig själv

1 2 3 4 5 6 7

I väldigt låg grad

I mycket hög grad

7...känner jag glädje och/eller njutning

1 2 3 4 5 6 7

I väldigt låg grad

I mycket hög grad

8...gör jag något som är tradition I min familj eller kultur

1 2 3 4 5 6 7

I väldigt låg grad

I mycket hög grad

9...blir jag så engagerad att jag glömmer mig själv och tid och rum

1 2 3 4 5 6 7

I väldigt låg grad

I mycket hög grad

Hur länge har du spelat?

< 2 månader

2 - 12 månader

1 år - 3 år

> 3 år

Hur ofta spelar du ?

Tex dagligen, flera ggr/vecka, någon gång i månaden etc.

Hur länge brukar du i genomsnitt spela vid varje tillfälle?

Vad i spelet är det som fångar ditt intresse ?

De dagar du spelar, händer det att du vänder på dygnet? Om ja, upplever du någon nackdel med detta?

Händer det att du blir så uppslukad av spelet så att du glömmer saker du planerat att göra?Om ja, upplever du någon nackdel med detta?

Vad är det som är positivt med spelandet?

Upplever du någon nackdel med spelandet, i så fall vad?

Har ditt sociala nätverk utökats sen du började spela?Om ja, beskriv på vilket sätt.

Har dina studier, sociala relationer eller arbete påverkats av att du spelar? Beskriv på vilket sätt.

Tack för din medverkan! Har du något ytterligare att tillägga kan Du göra det nedan. Resultatet av vår studie kommer att redovisas så att Du inte kan identifieras.

Powered by Google Docs

Report Abuse - Terms of Service - Additional Terms

Bilaga 2

Multiplayer online role-playing questionnaire

OVal-9

A tool for estimating occupational value

We do many things, some on a daily basis, and others less often. We take a shower, clean the house, go shopping, work in the garden, surf on the internet, play games, watch TV, take care of each other and socialize, etc. These can be called occupations. Our occupations have different aims, they provide us with different experiences and we value them differently. We find some occupations valuable simply because we like doing them; others are less fun, even boring, but we still find them valuable. We are usually quite aware of the reason for doing what we do, but sometimes we need to reflect on the value of certain occupations. You may find that you have to think for a while before you answer the following questions about the occupation playing online roll playing games.

Which game do you play?

How old are you?

Gender

- Male
- Female

In what country do you live?

Residential status

- Living alone
- Living together with someone

Do you have children?

- Yes
- No

Where do you live?

- In the city
- In the country side

The occupation starts when you log in to start playing and continues until you log off and stop playing. If you take a break and do something else like having lunch or making a phone call it is still included in the same occupation as long as you aim to return to the game. When I play I....

...am doing something that is necessary

1 2 3 4 5 6 7

To a very low degree

To a very high degree

...become better at doing something, or learn something new

1 2 3 4 5 6 7

To a very low degree

To a very high degree

...relax

1 2 3 4 5 6 7

To a very low degree

To a very high degree

...can release different emotions

1 2 3 4 5 6 7

To a very low degree

To a very high degree

...receive appreciation

1 2 3 4 5 6 7

To a very low degree

To a very high degree

...express an important part of me

1 2 3 4 5 6 7

To a very low degree

To a very high degree

...feel pleasure and/or satisfaction

Thank you for contributing in this study ! If you have anything additionally that you want to add, please do so in the box below. The result of the study will be presented so that your identity remains anonymous.

Powered by Google Docs

[Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)