

Lunds universitet
Sociologiska institutionen

Sociala relationer genom datorspel

Författare: Gabriel Ulvros
Kandidatuppsats: SOCK01, 15 hp
Vårterminen 2014

ABSTRAKT

Författare: Gabriel Ulvros

Titel: Sociala relationer genom datorspelande

Kandidatuppsats: SOCK01, 15 hp

Lunds universitet; Sociologiska institutionen

Vårterminen 2014

Bakgrund: Social interaktion mellan människor kan vara av varierande djup och betydelse beroende på typen av relation, till exempel mellan vänner, familj, kollegor, kyrkobesökare, fotbollsfans, bussresenärer. En till synes ofta yttlig interaktionsform som breder ut sig alltmer är datorspelande över internet. Då det går utmärkt att spela datorspel ensam verkar det finnas något i själva interaktionsformen som lockar till sig många människor.

Syfte: Denna explorativa uppsats vill undersöka forskningsfrågan *Varför vill människor spela datorspel med varandra över internet?* och vad de får ut av det, i synnerhet med människor de inte känner och bara har ytterst tillfällig kontakt med. Undersökningen försöker skildra den sociala aspekten av informanternas spelande, och deras upplevelser och tankar därkring. Aspekter av datorspelsberoende behandlas också.

Metod: Sex datorspelare djupintervjuades. Deras berättelser har analyserats med hjälp av Georg Simmels teorier om ensamhet och utbytet mellan människor, George Herbert Meads teorier om hur vi skapar jaget och den generaliserade andre, samt Richard Bartles fyrfältsmodell om spelartyper.

Resultat: Det förefaller som att datorspel över internet kan användas för att spegla och utveckla sig själv och öka förståelsen för andra. Till viss del verkar det öka känslor av självförtroende och samhörighet. Samarbete framstår som viktigare och mer utvecklande än att tävla och vinna. För informanterna förefaller den viktigaste aspekten vara att utöva sociala relationer med vänner de även träffar utanför internet. Samtliga gör tydlig skillnad på vad de kallar *riktiga kompisar* och *nätkompisar*.

Beroende verkar vara en delvis medveten verklighetsflykt som bottnar i andra problem och vara kopplat till mindre spelande med bekanta till förmån för ökat spelande offline eller med okända.

Nyckelord; relationer; datorspel; internet; online; datorspelsberoende; socialisering; jaget

Innehåll

Utgångspunkter	1
Fenomenet nätverksspel	1
Undersökningens syfte	2
Tidigare forskning	3
Min egen bakgrund och förförståelse	3
Teori	4
Simmel	4
Mead	5
Bartle	7
Metod	9
Undersökningens kvalitativa anspråk	9
Metodval: semistrukturerad naturalistisk enskild intervju	9
Etiska aspekter på intervjuförfarandet	10
Deltagande observation	11
Informanterna	12
Kritik mot urvalet	14
Analys	15
Riktiga kompisar och nätkompisar	15
Att balansera vänskap och jämlikhet	16
Sociala drivkrafter	17
Den ensamme datorspelaren	21
Slutsatser	24
Källförteckning	26

Utgångspunkter

Utgångspunkten för studien har varit att undersöka datorspelade över internet som ett sätt att umgås. Den viktiga kärnfrågan jag vill undersöka är varför människor över huvud taget vill ingå i sociala sammanhang. Jag föreställer mig att datorspelade över internet är ett mycket bra fenomen att undersöka för att finna svar på detta då det sker helt frivilligt och inte kan förklaras av nödvändighet, såsom relationer mellan kollegor på en arbetsplats eller de till synes frivilliga relationer som kommer på köpet när man vill vara med någon man gillar, som relationer med vänners vänner eller med släktingar till ens respektive.

Den viktigaste aspekten i valet att undersöka datorspelare är att jag föreställer mig dessa relationer som ofta ytterst ytliga och flyktiga då man kan gå in i ett spel och spela med okända människor, ibland helt utan kommunikation, i någon timme, för att sen aldrig stöta på dem igen. Det finns mängder av datorspel som går bra att spela på egen hand, men ändå verkar det vara något som drar massvis av människor till dessa flyktiga möten. Det går att jämföra med varför någon väljer att sätta sig ensam på ett café bland andra människor istället för att dricka kaffe hemma, åka på egen hand för att delta i Vasaloppet istället för att åka samma sträcka i det lokala skidspåret, eller gå till parken för att läsa en bok istället för att göra det i sin trädgård. En sorts social närvaro mer eller mindre utan socialt umgänge.

Fenomenet nätverksspel

Under 90-talet bestod datorspelen till stor del av så kallade single-player-spel som var avsedda för en enskild spelare att ägna sig åt på egen hand, men det fanns även multi-player-spel, i synnerhet TV-spel, som kunde spelas av två eller fler spelare samtidigt, som en tävling mot varandra eller där man samarbetade. Innan det blev vanligt med internetuppkoppling i hemmen förutsatte dessa spel vanligtvis att personerna befann sig i samma rum, då man exempelvis spelade på samma TV-spelskonsol med varsin handkontroll, eller kopplade ihop två datorer med en kabel.

Under denna period var det många datorspelare som deltog i så kallade LAN-party (Local Area Network), där oftast ungdomar träffades och kopplade ihop datorer med varandra, främst för att spela ihop, vanligtvis flera dagar och nätter i sträck. Dessa evenemang finns fortfarande, det förmodligen mest kända och världens största är Dreamhack som anordnas i Jönköping och som flera gånger har haft fler än 10 000 datorer hopkopplade samtidigt. För det mesta är LAN-party dock betydligt mindre, det är vanligt att de anordnas av privatpersoner eller ideella föreningar under skolloven och drar från ett dussin upp till ett par hundra deltagare.

Massvis av människor spelar idag datorspel tillsammans med andra över internet. Många spel kräver i olika grad ett fungerande samarbete för att vara möjliga att klara av, och ofta finns kommunikation i olika grad mellan spelare, och därmed även relationer. Dessa relationer kan vara högst tillfälliga, ibland inte ens tio minuter, men det kan också vara längre relationer mellan spelare som spelar med varandra i flera år. Vissa spel kräver djupare samarbeten där alla inblandade förstår och kommer överens om strategier, och dessutom har direkt kommunikation då det ofta är viktigt med exakt timing. I princip alla multiplayer onlinespel har chattar och forum där spelare kan kommunicera med varandra, och det blir även allt vanligare med direkt röstkommunikation.

Många spelar spel över internet med bekanta som de känner från andra sammanhang, men det är förmodligen vanligare att de flesta spelare inte har träffat varandra utanför internet.

Undersökningens syfte

Relationerna mellan spelare och hur spelande skapar relationer är ett område som borde vara intressant för sociologer då det är en mycket stor del av befolkningen som interagerar åtskilliga timmar varje dag i sådana relationer. Som sociolog är det även intressant att se om, och i så fall hur, relationer mellan spelare över internet skiljer sig åt ifrån andra relationer. Det är möjligt att den anonymitet som internet erbjuder dels gör att maktbalansen mellan spelare ser annorlunda ut än om de skulle mötas i verkligheten, dels att det är möjligt att förändra, skapa och bryta relationer enklare då många av de statusmarkörer (såsom ålder, klädsel, utseende, etnicitet, etcetera) och permanenta relationer som vi förhåller oss till i vår fysiska vardag (såsom till exempel positioner på arbetsplatsen eller i familjen) inte är närvarande, åtminstone inte på samma tydliga sätt.

De teman som intervjuerna i denna studie kretsar kring är:

- Hur datorspel används som ett socialt medium och hur sociala relationer mellan spelare över internet ser ut.
- Vad som får spelare att söka sig till multiplayer spel på internet.
- Hur spelare själva ser på sitt spelande och eventuella spelberoende.

Frågan som denna undersökning syftar till att besvara lyder:

-Varför vill människor spela datorspel med varandra över internet?

Tidigare forskning

Det mesta av den forskning som gjorts på området är psykologiska studier som undersöker datorspelsberoende, vilket brukar förklaras bland annat utifrån belöningsmekanismer i hjärnan där lyckogörande substanser frigörs när man lyckas uppnå ett mål i ett spel, och i längden kan detta skapa ett psykiskt tvångsmässigt beroende.

Den knappa sociologiska forskningen inom fältet har ofta riktat in sig på datorspelande som fenomen, men mycket lite har gjorts för att kartlägga och förstå relationer mellan spelare över internet och förklara bakomliggande orsaker.

Nästan all nätverks- och relationsteori som existerar bygger på mer eller mindre långvariga relationer i den fysiska världen, som till exempel mellan människor i en by eller mellan forskargrupper på olika universitet. Således är de svåra att använda i detta sammanhang då man skall analysera helt frivilliga relationer som sker mellan människor över internet, som aldrig träffar varandra fysiskt, som inte har någon direkt makt över varandra och som ofta inte har några längre relationer med varandra.

På grund av bristen på tidigare forskning försöker den här studien vara så öppen som möjligt, och istället för att ta avstamp i tidigare övertygelser försöka bidra till att öppna upp ett nytt fält utan att på förhand ta ställning till hur det fungerar.

Av ovan nämnda anledningar kan denna studie därför kallas explorativ.

Min egen bakgrund och förförståelse

Själv har jag i viss mån spelat datorspel under min uppväxt och fram till idag, men det rör sig nästan uteslutande om singleplayerspel. Jag har dock haft många bekanta som har spelat onlinespel så jag har därifrån haft viss insikt i fältet. Innan intervjuerna genomfördes testade jag att spela ett antal av dessa spel och läsa på deras internetforum för att bilda mig en uppfattning om hur spelen går till i teori och praktik, och hur den sociala miljön ter sig. Jag anser att mina kunskaper inom området, om än begränsade, ändå har varit tillräckliga för att kunna genomföra intervjuer på ett ledigt sätt, där informanterna har känt att jag har haft tillräcklig koll på området för att de inte skall behöva förklara för dem självklara saker.

Samtliga informanter bjöd efter intervjuerna in mig till att delta i spel tillsammans med dem online (helt utan att jag efterfrågade det) och jag tackade ja till dessa erbjudanden för att få en mer praktisk förståelse av hur det sociala umgänget kan te sig i spelvärlden. Jag anser dock inte att dessa egna erfarenheter av onlinespel har varit såpass insiktsfulla att jag grundar min analys i dem, utan den bygger på informanternas betydligt djupare erfarenheter.

Teori

Intervjuerna har analyserat utifrån teorier av Georg Simmel och Geroge Herbert Mead eftersom de behandlar den grundläggande frågan om varför människan söker kontakt med främlingar. Richard Bartles fyrfältsmodell över spelartyper har tillämpats för att förstå informanternas individuella motivation och kunna jämföra skillnader och likheter beroende på deras preferenser.

Simmel

”...flertalet mellanmännsliga relationer kan sägas innebära utbyte. Utbyte är samtidigt den renaste och den intensivaste typen av växelverkan. Växelverkan i sin tur bygger upp människolivet, i den mån detta innebär strävan efter substans och innehåll.”¹ Georg Simmel skriver i sin essä *Utbytet* att människors syfte med mellanmännsliga relationer inte egentligen är att ge eller ta något av någon annan, utan att hos sig själv skapa en egen känsloreflex på sina handlingar genom de reaktioner de väcker hos andra. Det går att se som att vi använder den andre som en spegel för att se oss själva, och kanske förändra saker som vi inte skulle märka annars. Hur självmedvetna och reflektiva vi än är kan vi inte skapa vissa värden själva. ”*Utbytet innebär nämligen, att värdesumman efteråt är större än förut. Detta betyder, att var och en ger den andre mer än den själv hade.*”²

Simmel skriver också om känslor av ensamhet. Han menar att de inte uppstår som en följd av fysisk ensamhet utan när vi upplever brist på utbyte med andra människor, vilket kan bli extra tydligt när vi befinner oss bland andra, exempelvis på tunnelbanan.³ Simmel menar att storstäder därför framkallar känslor av ensamhet av en helt annan grad än om man lever i en by på landet där man känner nästan alla man möter. Även om vi interagerar med andra i vårt vardagliga liv i staden kan bristen på genuinitet i relationerna orsaka känslor av främlingskap.⁴ Vi pratar med kassörskan, arbetskamraten, eller människor på en fest, men vi känner upprepning och att vi är utbytbara, vi vet att de hade sagt samma saker om vi var någon annan och vice versa. Det borde inte vara särdeles långsökt att likna det ofantliga antal anonyma och helt ansiktslösa människor som datorspelare befinner sig bland på internet, vid den massa av främlingar vi omges av i storstaden. Frågan blir då varför så många människor frivilligt ger sig in i dessa till synes meningslösa interaktioner. Ett möjligt svar kan vara att det även i storstaden, eller på internet, går att finna meningsfulla genuina relationer, vilket i så fall borde yttra sig i att det är viktigt för datorspelare att knyta närmare kontakter med varandra.

1 Simmel, Georg. 1981 *Utbytet*. I *Hur är samhället möjligt? -och andra essäer* s.113

2 Ibid

3 Simmel, Georg. 1981 *Ensamhet och Tvåsamhet*. I *Hur är samhället möjligt? -och andra essäer* s.147

4 Simmel, Georg. 1981 *Främlingen*. I *Hur är samhället möjligt? -och andra essäer*

Med utgångspunkt i Simmels teorier kan en förklaring till att människor dras till att spela spel med andra människor över internet vara att det genom växelverkan och utbyte då skapas något av större värde som ger alla inblandade något mer än när de spelar med sig själva, då de i ensamhet inte tillför sig själva något genom andras reaktioner. Även om det nästan alltid är svårare att spela online, vilket samtliga av de jag intervjuade framhöll, och spelarna inte klarar av uppgifterna i onlinespelen, föredrar de att spela online framför att vinna själva mot datorn. Enligt Simmels teori borde detta troligen vara eftersom den totala värdesumman genom mänsklig växelverkan blir större för alla inblandade parter. Det skulle annars vara lätt att föreställa sig att många av de som inte är så duktiga på att spela online snabbt skulle tröttna, och endast de duktiga spelarna skulle vara kvar.

Något som stödjer att det inte är så är statistik från spelet World of Tanks⁵ (som jag blev inbjuden till att spela med några av informanterna) som visar att ett stort antal spelare som presterar långt under medel, trots att de spelat mycket mer än majoriteten av medelspelarna, ändå fortsätter att spela. Det tycks naturligtvis finnas en viss korrelation mellan speltid och skicklighetsgrad, men den verkar inte alls vara så tydlig som man kanske kan tänka sig. Naturligtvis är det vanligt att de spelare som spelat ett litet antal matcher ligger under medelprestationen, men det finns också ett mycket stort antal spelare som spelar mångdubbelt fler matcher än genomsnittet och ändå presterar en bra bit under medel. Uppenbarligen är det något annat än prestige och framgång som driver dem att fortsätta, annars hade de förmodligen spelat något annat.

Mead

George Herbert Mead menar att vi skapar vårt jag genom interaktion med andra⁶. Detta sker genom att vi objektifierar vårt eget "jag" genom att försöka se det genom andras ögon. När vi är barn sker detta först genom att vi i lekar intar olika roller⁷, såsom rollerna Mamma, Pappa eller Barn, Tjuv eller Polis, Affärsinnehavare eller Kund, och så vidare. På så sätt skapas en förståelse för hur det är att vara i de olika rollerna, och genom att inta rollen som objekt för den andra, såsom lekkamraten gör för oss, lär vi oss även att se oss själva som objekt. Senare, omkring skolåldern, genom mer organiserade lekar och spel, lär vi oss förstå hur andra människor reagerar på varandras handlingar beroende på vilka roller de har, och därigenom även hur vi själva förväntas reagera i en

5 <http://www.noobmeter.com> 2014

En sida som samlar all statistik från alla miljontals spelares alla matcher i spelet World of Tanks;
<http://www.worldoftanks.eu>

6 Mead, Georg H. 1947 *Mind, Self & Society*

7 Ibid s.150

liknande situation. Mead exemplifierar detta med baseball;⁸ för att kunna spela måste man kunna räkna ut vad de olika spelarna kommer göra och hur de kommer reagera på varandras aktioner, och man måste också veta hur man själv förväntas reagera på olika händelser, till exempel förlflytta sig till en bra position för att fånga en boll och passa vidare den till någon annan som också försöker förutse och reagera på andras reaktioner. Äldre barn är duktigare på att förutse de olika spelarnas reaktioner utifrån positionerna på bollplanen, även om de inte känner dem. Detta sätt att förstå hur människor, inklusive en själv, förväntas agera när de innehar en viss roll i en viss situation oavsett hur de är som individer kallar Mead för ”den generaliserade andre”, och detta tankesätt använder vi i alla sociala sammanhang när vi reagerar på hur andra handlar mot oss, exempelvis hur vi förväntas agera i en butik beroende på om vi är kund eller expedient. Om vi är kunder försöker vi utgå från perspektivet hos den generaliserade expedienten, alltså hur vi uppfattar att expedienter i allmänhet brukar se på kunder och vad de har för förväntningar på dem, exempelvis ifall vi tror att de vill att vi ropar på dem om vi behöver rådgivning, eller om de föredrar att vi går runt i butiken tills de uppmärksammar oss.

Mead menar att det vi tror att andra tycker om oss så småningom internaliseras och skapar vår självbild. De mest inflytelserika reaktionerna får vi från signifikanta personer i våra liv, alltså människor som betyder mycket för oss eftersom vi har nära band till eller beundrar dem. De känslor och upplevelser vi har inom oss själva är också en del av oss, men det Mead menar skiljer oss från djuren är att vi tack vare andras reaktioner kan se oss själva utifrån. Vi baserar sedan vårt handlande till stor del på vår självbild och hur vi tror att andra ser oss, och inte enbart på inre känslor.

Genom att ingå i olika sociala sammanhang skapas en känsla av grupptillhörighet.⁹ Denna baserar sig till stor del på vilka grupper andra generaliserar in oss i. Men Mead menar att det också är viktigt för oss att jämföra oss med och känna oss bättre än andra på olika saker, inte för att vi vill se ner på dem utan för att det är essentiellt för både vår självkänsla och grupptillhörighet att veta att det finns vissa saker som just vi kan bidra med.¹⁰

Det är uppenbart att datorspel över internet är en typ av regelbaserad lek, och som sådan borde den kunna ses som ett sätt att gentemot andra skapa och fördjupa vårt jag. Att det enkelt går att byta mellan olika roller i olika spel borde underlätta möjligheterna att undersöka dem, och anonymiteten som kommunikation över internet kan erbjuda borde sänka trösklarna för att testa roller som kan kännas svåra att pröva bland folk man känner.

8 Mead, Georg H. 1947 *Mind, Self & Society* s.152-178

9 Ibid s.160

10 Ibid s.204-205

Då samtliga informanter är vuxna kan det tyckas vara problematiskt att använda Meads teorier då de till stor del främst handlar om barns utveckling. Men om man lyfter det teoretiska perspektivet och förutsätter att jagutvecklingen, förhållandet till sig själv, sin omgivning och dess förväntningar, och utvecklingen av ens självbild pågår hela livet (vilket Mead också menar) kan samma modell försöka appliceras även på vuxna. Särskilt då det gäller unga vuxna går det att anta att mycket i identiteten fortfarande är under utveckling, och att förståelse av sig själv och olika generaliserade andra inte är helt klarlagd i många sociala sammanhang.

Bartle

Richard Bartle har kategoriserat onlinespelare beroende på deras motivation i fyra olika grupper: *Achievers*, *Explorers*, *Socializers* och *Killers*¹¹. Målet med denna kategorisering har främst varit att hjälpa spelutvecklare att kunna utveckla bättre spel genom att anpassa dem så att de tilltalar alla grupper och möjliggör för de olika typerna av spelande, men modellen kan även användas för att förstå vad som driver individuella spelare till att söka sig till olika spel.

-*Achievers* spelar för att uppnå mål i spelen, vanligtvis att komma fram till slutet när detta är möjligt, få höga poäng eller utföra uppdrag som leder till belöningar i spelen, desto ovanligare och svårare att få tag på desto bättre, även om dessa inte ger några fördelar. Kan jämföras med scouter som samlar på märken. Online brukar de gilla att visa upp vad de har åstadkommit.

-*Explorers* spelar för att utforska spelet, i början för att orientera sig i spelvärlden och skaffa sig kunskap om vad som finns i den och senare för att utforska spelmekanismerna och vad som är möjligt att göra inom dess ramar. Tycker om när det finns mycket detaljer att undersöka, särskilt om det leder till "hemligheter" som de flesta spelare missar eller att de upptäcker misstag programmerarna gjort. Gillar att lösa problem, gärna på okonventionella sätt med hjälp av information de samlat på sig. Blir uttråkade av repetition, eller helt enkelt när det inte finns några överraskningar kvar.

-*Socializers* spelar för att umgås och kommunicera med andra spelare, ibland i form av rollspel. Hjälper ofta andra spelare och får många kompisar online. Gillar bara singleplayerspel om där finns välskrivna datorstyrda personligheter att kommunicera med, eller om det är populära spel som de kan diskutera med andra.

11 Bartle, Richard A. 2014 *Design Principles, -Use and Misuse*. I *Multiplayer, -the social aspects of digital gaming*

-*Killers* är tävlingsinriktade och spelar för att besegra och bemästra andra spelare, och i vissa fall för att ställa till med problem och irritera andra i spelvärlden. Strävar ofta efter att bli kända för sin skicklighet. De föredrar helt klart att mäta sig mot andra spelare framför en dator, men de kan gilla singleplayerspel om de innehåller mycket våldsamheter och förstörelse eller ifall det på andra sätt går att påverka spelvärlden mycket såsom att bygga upp den från grunden, eller om det går att jämföra resultaten med andra spelare och på så vis tävla mot dem.

Sundén och Sveningsson poängterar att spelare i olika hög grad oftast tillhör flera av dessa kategorier samtidigt¹².

De två senare kategorierna, *Socializers* och *Killers* är tydligt hemmahörande mestadels i multiplayerspel. Men även *Achievers* och *Explorers* är väldigt vanligt förekommande i multiplayerspel, vilket tyder på att det är mer än bara kategoriernas inneboende motivation som driver dessa spelare. Genom att koppla denna modell till Mead kan vi anta att det kan vara viktigt för spelare att kunna byta mellan och interagera med de olika rollerna för att på så sätt skapa en större förståelse för hur andra agerar i dessa roller och på så vis även utveckla sitt eget jag. Om man tar i beaktande att spelare ofta har drag av olika spelartyper kan det även tänkas vara tilltalande att kunna leva ut alla dessa i samma spel. Detta kan förklara varför spelutvecklare som tar till sig Bartles modell och försöker utveckla existerande spel i dess olika dimensioner får mångdubbelt fler användare¹³. Enligt Bartle framstår det som att alla spelartyper tycker spelen blir roligare när fler av de andra typerna kommer in i dem. Det är helt enkelt roligare att leka mamma-pappa-barn, än att leka mamma-mamma-mamma, som fallet är med spel som bara är utformade för exempelvis *Killers*.

Att analysera vilka spelarkategorier informanterna verkar tillhöra kan såklart ge en förståelse för vad de söker i spelen, men i kombination med Simmels och Meads teorier kan det även ge en insikt i vilken typ av interaktion och reaktion de söker hos andra spelare, vad som är värdefullt i utbytet och vilka roller de spelar och interagerar med. Till exempel kan det tänkas vara viktigt för en *Killer* att skapa självkänsla genom att prestera bättre än andra, medan en *Explorer* kan tänkas söka utbyte med andra som gör att de lär sig mer om själva spelet. Det är också intressant att undersöka om det finns andra bakomliggande gemensamma faktorer som samtliga informanter drivs av oavsett spelartyp.

12 Sundén, Jenny, & Sveningsson, Malin. 2002 *Gender and Sexuality in Online Game Cultures: Passionate Play* s.16

13 Bartle, Richard A. 2014 *Design Principles, -Use and Misuse*. I *Multiplayer, -the social aspects of digital gaming*, s.14

Metod

Undersökningens kvalitativa anspråk

Jag har valt att göra en kvalitativ undersökning för att jag tror att det är ett bra sätt att få fram hur spelare själva tolkar och upplever sitt spelande och sin interaktion med andra spelare. Meningen och motiveringen bakom sociala fenomen och relationer är antagligen till stor del inneboende i subjektet, och kräver därför insikt i subjektets egna upplevelser och tankar för att kunna förstås.

Det hade varit intressant att undersöka fenomenet kvantitativt, exempelvis genom att utföra ett stort antal intervjuer för att kunna fastställa generella samband och tendenser, men tyvärr finns ingen möjlighet till detta inom angivna tidsramar. Följden av detta är att man utifrån forskningsresultaten inte kan dra några generella slutsatser över hur fenomenet ser ut utanför den studerade populationen och resultaten kommer inte heller kunna vara direkt överförbara till andra liknande fenomen.

Förhoppningsvis kan de insikter som forskningen syftar till att uppnå vara en utgångspunkt för vidare forskning kring fenomenet, eller liknande fenomen. Därför försöker denna studie rikta in sig på att finna teman och möjliga förhållanden och samband, som senare kan undersökas noggrannare, och därför är kvalitativ metod lämplig eftersom den ofta har större möjlighet att gå in på djupet och uppfatta fler aspekter av ett fenomen än de ofta något kantigare kvantitativa tillvägagångssätten som i högre grad brukar utgå från fördefinierade teorier och antaganden.

Metodval: semistrukturerad naturalistisk enskild intervju

Jag har valt att använda mig av semistrukturerade intervjuer för att det ger jämförbara intervjuer, samtidigt som det ger möjligheter att få omedelbara förtydliganden vid tveksamheter, och att kunna följa upp intressanta spår och direkt få svar på frågor som dyker upp vid datainsamlingen. De insikter som en intervju kan ge gör även att det är en ytterst lämplig metod när man närmar sig ett fält för första gången.

Den öppna strukturen syftar till att inte leda in subjektet på i förhand fastlagda tankebanor, utan att istället försöka fånga in subjektets egna tankar, erfarenheter och känslor. Desto mer strukturerad en intervju blir, desto större blir riskerna att man missar viktiga saker som ligger utanför intervjumanusets ramar. Fördelen med att ha vissa på förhand bestämda frågor är dels att det blir lättare att jämföra intervjuer med varandra, och dels att frågorna kan vara till hjälp för att komma in

på olika aspekter som respondenten har erfarenheter kring, men som denne inte själv kommer att tänka på under intervjusituationen. Mer strukturerade intervjuer kan å andra sidan ha effekten att de gör informanten till mer av en opersonlig datakälla vars svar forskaren styr, vilket kan leda till att informanten själv inte känner att den får ut något av att ställa upp. Att bara få svara på vissa frågor med färdiga svarsalternativ kan också få informanten att känna sig utnyttjad av forskaren för att bevisa en tes som informanten inte känner är riktig.

Jaber F. Gubrium och James A. Holstein menar att naturalismen är särskildt lämpad för att spegla insiders bild av verkligheten,¹⁴ och eftersom relationer mellan datorspelare är ett i stort sett outforskat fält, både av vetenskapen och forskaren personligen, anses ett naturalistiskt förhållningssätt vara lämpligt vid det tidiga utforskandet av detta område. Den empiri som på så vis kan erhållas kan senare utgöra en grund för mer skeptisk eller analyserande forskning.

Att börja samla in material utan stark koppling till teori eller tidigare forskning ligger enligt David Wästerfors i linje med David Silvermans tankar om att utöka existerande forskning genom en kontinuerlig interaktion mellan datainsamlande från fältet och läsning av existerande forskning, istället för att undersökningen blir frikopplad från tidigare forskning vilket är risken om insamlad data inte visar sig stämma helt överens med tidigare litteratur och i förväg formulerade teorier.¹⁵

Enligt Wästerfors stämmer denna metod även överens med vad Howard S. Becker förespråkar då han menar att man skall närma sig empirin med öppenhet för att låta den omformulera eller utveckla forskarens förförståelse och frågeställningar genom att leta efter vilka frågor man kan få svar på i insamlat material, snarare än att låsa sig fast vid vissa frågeställningar man vill få svar på, eller förutfattade föreställningar som man vill bekräfta.¹⁶

Intervjuerna skedde enskilt med varje informant för att de inte skulle påverka varandras svar, och för att de skulle känna att de hade större möjlighet att vara öppna än ifall någon annan var närvarande, särskilt med avseende på att det fanns frågor som rörde beroende, missbruk, ensamhet och sociala problem.

Etiska aspekter på intervjuförfarandet

14 Gubrium, Jaber F. & Holstein, James A. 1997 *The New Language of Qualitative Method* s. 102-103

15 (Red.) Sjöberg, Katarina, & Wästerfors, David 2008 *Uppdrag forskning* s.71

16 Ibid s.67-69

Efter att ha blivit informerade om vad undersökningen handlade om ställde respondenterna frivilligt upp på att bli intervjuade. För att försäkra att intervjun skedde helt frivilligt och för att undvika att skapa en beroendeställning blev inte informanterna erbjudna ersättning eller gentjänster. Fingerade namn används. Anonymisering av respondenterna anses vara tillräcklig för att undvika att dessa identifieras. Dessa villkor tillkännagavs och godkändes innan beslut om att ställa upp på intervjuer togs, för att respondenterna skulle kunna välja att avstå.

Intervjuerna tog mellan 40 och 80 minuter och genomfördes på platser som informanterna själva fått välja, för att de skulle känna att de befann sig i en trygg miljö. Platserna de valde var deras egna eller vänners hem, och intervjun skedde alltid i enskilt rum eller när ingen annan var närvarande, så att informanterna skulle känna att de kunde prata fritt.

Under intervjun försökte stor hänsyn tas till respondenternas välbefinnande och att dessa skulle känna sig belåtna efter intervjun, speciellt eftersom ämnet i vissa fall var kopplat till ett stigma och handlade om missbruk. Detta gjordes genom att intervjuaren försökte vara inkännande och lyssnande och inte vara provokativ, pressa eller ifrågasätta informanterna. Crang och Cook¹⁷ menar att ett sådant förfarande även leder till att informanter blir mer villiga att lämna ifrån sig personligare information och leka med egna tankar och funderingar, vilket verkade fungera bra.

Efter varje intervju fördes samtal i ledigare form för att säkerställa att informanterna hade känt sig bekväma och för att de själva skulle ha möjlighet att ställa frågor eller förtydliga sina berättelser. Ifall informanterna i efterhand ändå skulle känna oro eller komma på frågor eller önskemål har de fått kontaktuppgifter till mig.

Deltagande observation

Efter varje avslutad intervju bjöd informanterna med mig till att delta i spel med dem online, utan att jag hade bett dem om det. Detta var oväntat och således inte en planerad del av studien, men jag tackade alltid ja då jag ansåg att det var bra tillfällen att få djupare insikt i fältet. Några gånger spelade jag tillsammans med endast en informant och några gånger med flera samtidigt. Även om detta gav mig viss insikt i hur kommunikationen och den sociala miljön kan se ut i spelvärlden anser jag inte att dessa erfarenheter på något avsevärt sätt bidrog till studien, som jag baserar på vad informanterna berättade om sina erfarenheter i intervjuerna. Mina egna observationer fyller inget medvetet utrymme i analysen och jag anser inte att de haft någon betydande påverkan på slutsatserna. Därför lämnar jag detta stycke därhän.

17 Crang, Mike, & Cook, Ian. 2007 *Doing Ethnographies* s.69-70

Informanterna

Sex personer mellan 18 och 30 har intervjuats, tre kvinnor och tre män. Några av dem känner varandra. Jag har fått tillgång till samtliga genom mitt personliga nätverk. Initialt tillfrågade jag ett antal personer, varav flera som jag visste spelade, om de kände några som skulle vara lämpliga att intervjua. Vissa av dessa kontakter gav mig tillgång till informanter.

Mikael, man, 29 år. Kommer från medelstor stad. Läste till civilingenjör, men hoppade av för några år sedan, delvis på grund av sjukdom och depression. Sedan dess har han varit arbetslös. Han började spela datorspel i lågstadiet, och från att ha spelat några timmar i veckan ökade det successivt till några timmar om dagen i mellanstadiet för att under gymnasiet och högskoletiden ligga på omkring fem timmar om dagen eller mer. Informanten menar att detta var ett utvecklat beroende. Det var under högskoletiden han började spela multiplayer-spel på internet. Den aspekt som han eftertraktat och sökt mest i detta har varit samarbete, och inte tävling mot andra, även om han menar att det alltid är väldigt mycket roligare att tävla mot en annan människa än mot datorn.

Verkar vara till största delen Achiever, och i hög grad Socializer.

Anton, man, 30 år. Läser master i humaniora i en medelstor stad. Har en egen IT-firma vid sidan av. Uppväxt i en by i på landet. Har ett stort spelintresse och följer dagligen nyheter inom området, men beskriver det som att det varit mycket större tidigare. Brukade gå på, och anordna, LAN-party med sina kompisar när han var yngre. Dessa sammankomster beskrev han med stor passion och de verkar ha betytt väldigt mycket för honom under hans uppväxt. Hans berättelser härifrån verkar stämma väl överens med både Meads och Simmels teorier: ”Och sen när något spel var över, och alla suttit där pumpade och fokuserade på att ha ihjäl varandra eller någonting, så kan man ju snacka om det sen, efteråt, man vill ju ofta förklara för varandra vad man tänkt, vad man haft för planer, och strategi och sådär. Känslor. Mycket. Det blir känslofullt att spela helt enkelt. [...] Just det här att man fick tid efter själva spelet gör att man kunde bonda.”

Han blev så duktig på vissa spel att han blev rekryterad, ofta över internet, till lag som spelade i Sverigemästerskapen. När han blev äldre och flyttade runt mycket slutade han till stor del att spela med riktiga kompisar, och senare depressioner fick honom att dra sig tillbaka alltmer från socialt spelande. Spelar nuförtiden både själv och med andra, men inte alls lika mycket som tidigare.

Verkar vara väldigt stark Explorer, men även utpräglad Killer.

Anna, kvinna, 25 år. Studerar ekonomi på högskola i en medelstor stad men är uppvuxen i en större. Har spelat sedan tonåren. Beskriver sig som väldigt tävlingsinriktad och att denna aspekt är mycket viktigt för henne när hon spelar. När hon var yngre brukade hon spela tillsammans med kompisar hemma hos varandra, och när hon nuförtiden spelar online brukar det oftast vara med riktiga kompisar. Även när hon spelar singleplayerspel brukar hon jämföra sig med andra, helst folk hon känner, och försöker vara bättre än dem.

Verkar vara en extremt utpräglad Killer.

Jakob, man, 21 år. Bor och studerar design i större stad, men uppvuxen på mindre ort. Beskriver sitt spelande som sporadiskt och spontant, ofta som tillfällig underhållning när han inte har något annat för sig. Spelar en del med riktiga kompisar, men då han inte brukar planera sitt spelande, och på så vis koordinera speltider med riktiga kompisar, går han ofta bara in i något spel och spelar med de som råkar vara online. Spelar mest onlinespel och verkar byta spel ofta. Då han själv sysslar en del både med programmering och virtuell design tycker han att det är intressant att prova på och spela mindre spel som är utvecklade av några få personer.

Verkar till största delen vara Killer, men även stark Explorer.

Lisa, kvinna, 18 år. Kommer från medelstor stad och går i gymnasiet där. Hon växte upp med flera äldre bröder som brukade spela TV- och datorspel, men hon föredrog att se på när de spelade framför att spela själv. Det var egentligen först i början av gymnasiet som hon började spela, för att kunna göra det med en kille som hon var intresserad av och senare blev tillsammans med. Han lärde henne spela bättre och hon har sedan dess hållit sig mestadels till det spelet och spelat det varje dag, minst en timme. Längtar ibland efter att spela när hon inte har gjort det på ett tag. ”*Jag funderar ibland på om jag är lite beroende av att spela, men... samtidigt så vet jag att om jag bestämmer mig för att jag inte vill så gör jag inte det.*” Väljer ibland att spela för att det är roligt, istället för att göra jobbiga saker, men använder inte spelande som ett sätt att muntra upp sig själv när hon är ledsen. ”*Det är inte så att jag blir glad av att spela, men när jag är glad, då vill jag spela.*”

Har alltid både riktiga kompisar och nätkompisar¹⁸ som vill spela med henne. Många av de riktiga kompisarna var nätkompisar från början, men de har träffats på LAN-partytyn och sedan knutit närmare vänskapsband. Är ofta på LAN-partytyn och är även med i turneringar online.

Verkar vara stark Killer, men även utpräglad Socializer.

18 Mer om denna kategorisering under rubriken *Analys; Riktiga kompisar och nätkompisar* nedan

Karin, kvinna 18 år. Går i gymnasiet. Kommer från mindre ort. Började spela onlinespel med sin farfar och farbror på mellanstadiet. Hon spelade inte så mycket på egen hand, eller med okända människor, utan nästan bara med sina släktingar, och ett par nätkompisar som hon hade blivit relativt nära vän med. Träffade senare en kille genom onlinespel som hon blev ihop med. Hon tycker att det verkar roligt att gå med i olika spelgrupper på nätet, men hon har aldrig känt sig tillräckligt duktig eller dedikerad för att våga ta på sig ansvaret att spela tillräckligt mycket för att leva upp till de förväntningar som då skulle ställas på henne.

Nuförtiden spelar hon mestadels med vänner från gymnasiet och folk hon har träffat på LAN-party, men hon spelar också mycket med okända människor. Hon brukar alltid kommunicera mycket med dem hon spelar med, eller så har hon flera andra chattar igång samtidigt, där hon skriver och pratar med sina kompisar medan hon spelar med andra.

Verkar till största delen vara Socializer.

Kritik mot urvalet

En svaghet i studien är att eftersom jag sökt och kommit i kontakt med samtliga informanter genom sociala nätverk inte har lyckats komma i kontakt med tänkbara informanter som saknar eller har svaga sociala nätverk. Jag fick intrycket av att några av de tillfrågade som avböjde kan ha befunnit sig i denna kategori, och det är tänkbart att de inte vill bli intervjuade på grund av upplevt stigma kring detta. Det är mycket möjligt att deras upplevelser av social samvaro genom spelande skiljer sig mycket från mina informanters.

En tanke som har dykt upp under analysen är att ensamma människor kanske i högre grad väljer att spela singleplayerspel, vilket behandlas i avsnittet *Analys: Den ensamme datorspelaren*.

Analys

Riktiga kompisar och nätkompisar

En tydlig likhet mellan informanterna var att samtliga gjorde skillnad på vad de ofta benämnde som *riktiga kompisar* och *nätkompisar*.

Riktiga kompisar är vänner som informanterna anser sig känna relativt väl, träffar mer eller mindre regelbundet, och har lärt känna utanför datorspelssammanhang. Informanterna föredrar i de flesta sammanhang att spela med riktiga kompisar framför att spela med nätkompisar, och i vissa fall verkar datorspelandet till största delen endast fungera som ett sätt att umgås med dessa. Många av de yngre informanterna angav att anledningen till att de började spela var för att det var ett sätt att umgås med sina riktiga kompisar över nätet, och en av dem för att få möjlighet att spela med en kille som hon var förälskad i. Många av de äldre uppgav också att de började med datorspel som en social aktivitet när de var i lågstadieåldern, men då genom att gå hem till varandra och spela tillsammans på någons dator eller TV-spel.

Nätkompisar är de mer långvariga relationer informanten har med spelare som hen bara känner över nätet. Dessa har hen i regel ingen som helst kontakt med utanför de aktuella spelen, deras relationer är helt kopplade till spelandet och deras kännedom om varandra baserar sig på hur de är som spelare och vad de yttrar i spelen och på deras internetforum. Mikael uppgav att han har ganska liten kunskap om ”sådant man kan snappa upp om man träffar folk i verkligheten”, exempelvis hur deras vardagliga liv och sysselsättning ser ut, deras riktiga namn, var de bor, arbetar, kommer ifrån och vad de har för övriga intressen. Ingen av informanterna ser nätkompisar som en ersättning för riktiga kompisar utan som ett komplement, dels till djupare relationer och dels till singleplayerspel. Mikael menar att en fördel med nätkompisar är ”Att lära känna folk på riktigt är en rätt tung investering emotionellt och tidsmässigt. Att ha en ytlig och abstrakt kontakt med folk är bra, man får fortfarande utbyte och kontakt med folk, men man slipper att göra den här verkliga social biten.” Det verkar likna hur relationerna ofta ser ut mellan medlemmar i en hobbyförening.

Det kan vara värt att påpeka att även när kompisar spelar ihop så finns det ofta också med helt okända i samma spel, rentav samma lag, men det går att likna vid ett cafébesök med sina vänner; trots att man kanske byter några ord med sällskapen bredvid för att försäkra sig om att stolarna är lediga så fikar man i första hand med sina vänner, även om det finns andra i samma rum.

Att balansera vänskap och jämlikhet

Några av respondenterna gav uttryck för att de i vissa fall föredrar att spela med nätkompisar framför riktiga kompisar. Då handlade det nästan alltid om spel som är starkt tävlingsinriktade och därför riskerade att skada relationerna genom vredesutbrott eller besvikelse vid förlust. De tre äldre respondenterna berättade om olika episoder där de själva tillfälligt blivit ovänner med kompisar på grund av att det gått dåligt när det spelat. Nästan alltid verkade dessa tillfällen handla om samarbete som inte har fungerat och att folk kände sig svikna eller blev sura på någon i samma lag som sjabblade. Det verkade ibland även finnas en konkurrensaspekt vilken bland annat Anna, som beskriver sig själv som väldigt tävlingsinriktad, berättade om: *”Jag kan bli irriterad på kompisar som vinner över mig i spel, och det kan hålla i sig rätt länge [...] det gäller när jag spelar vanliga brädspel också”*.

Ibland föredrog respondenterna att spela med nätkompisar framför riktiga kompisar, eftersom skicklighetsnivån mellan dem själva och de riktiga kompisarna skiljde sig såpass mycket att det inte gav dem så stort utbyte att spela vissa spel med dem. Jakob beskriver det som att det kan kännas *”lite som att spela fotboll i knattelaget när man är med i landslaget”*.

Det verkar även gälla andra hållet, för även om samtliga respondenter uttryckt att det är lärorikt och givande att spela med duktigare kompisar, gick det i några fall att förstå att det inte är så roligt om de inte alls kan hänga med i samma takt. Jakob, Anna, Mikael och Anton gav intryck av att de ofta istället för att ägna tid åt spel de blivit duktiga på går över till att spela andra spel med sina riktiga kompisar, där de är mer jämnduktiga.

Att informanter slutar spela med riktiga kompisar som är mindre duktiga kan stå i motsats till Simmels tes om att människor genom utbyte ger varandra större värde än vad de lägger in. Detta kan bero på det asymmetriska i att spelarna känner att de lägger in mycket av sin skicklighet i spelen och på så vis ger sina kompisar större skicklighet, utan att själva få någon ökad skicklighet.

Men det kan också vara så att de känner skuld till de andra spelarna för att de i så stor utsträckning gör bättre ifrån sig än sina kompisar, de tar för stor bit av vinstkakan (speciellt då många spel har en gemensam ”poängpott” eller andra belöningar som blir utdelade till spelarna efter hur bra de gör ifrån sig) och vill hellre spela ett spel där de känner att det blir en rättvisare fördelning av prestationer. Lisa utmärkte sig i detta sammanhang då hon var den enda som sade att hon hellre fortsätter att spela ett spel som hon är väldigt duktig på, än att lägga tid och energi för att bli duktig på ett nytt spel, men hon hade å andra sidan inget emot att spela med kompisar som var nybörjare.

En annan lösning på problemet med att spela tillsammans när det var stor spridning på skicklighetsgraderna var att gruppera sig så att många mindre duktiga spelare spelade tillsammans mot en eller två skickligare. Anton beskriver även att det i vissa spel brukade bli så att de duktiga

spelarna hade olika ”*vasaller som lydde under sina beskyddare*”. Det går att tolka dessa konstruktioner som att det är viktigare att spela ihop med varandra än att spela det man är bra på och vinna så mycket som möjligt över sina kompisar.

Generellt verkade det inte vara så viktigt vem som vann, eller om det var jämnt fördelat, utan det viktiga verkade vara att som deltog hade roligt, även bland de informanter som uppgav killeraspekter som starka drivkrafter.

Sociala drivkrafter

Den sociala aspekten verkar alltså vara en viktig anledning till spelande, dels genom att den får spelaren att spela längre perioder i sträck, dels genom att kompisar lockar till spel som annars inte blivit av, och dels genom att det ger en mycket större belöning för spelaren när denna lyckas vinna över, eller ännu hellre i samarbete med, andra människor.

Något som stödjer vikten av det sociala är att Mikael slutade spela ett spel, som han i sig tyckte var väldigt roligt att spela över internet, inte med motiveringen att de andra spelarna var dåliga eller att samarbetet inte fungerade, utan för att ”*den intellektuella nivån var mycket lägre än vad jag var van vid*” i den grupp han spelade med, som han menade till största delen bestod av ”*väldigt grabbiga [...] lågutbildade rasister*”. De var inte otrevliga mot honom, oftast inte mot varandra heller, men det verkade råda en generellt osympatisk samtalsmiljö som han inte tyckte gav honom något.

Mikael sade uttryckligen att det finns tre viktiga aspekter som har fått honom att spela:

1. Som ytterligare ett sätt att umgås med riktiga vänner som han även träffar fysiskt under andra former än datorspelande.
2. En rolig underhållning som utmanar intelligens, kreativitet och reflexer, och ger tillfredsställelse när han lyckas uppnå mål.
3. Ett sätt att fly vardagens problem och tillfälligt slippa tänka på dem.

Dessa aspekter har haft olika stort inflytande under olika perioder i hans liv. Underhållningsaspekten var helt dominerande i början, medan spelandet under gymnasietiden blev alltmer en vardagsflykt. Under högskoletiden blev umgänget med de riktiga vännerna genom spelande allt viktigare, men verklighetsflyktsaspekten var fortfarande minst lika stark. Idag är det främst umgänget med de riktiga vännerna som lockar till spel, och spelandet överskrider sällan två timmar per dag.

Detta mönster verkar vara väldigt likt de andra respondenternas, med skillnaden att den sociala aspekten hade större vikt för de andra redan under gymnasiet. De tre yngre verkar spela något mer socialt än vad de tre äldre gjorde i den åldern, men å andra sidan var inte internetspelet lika utvecklat då. Även om de yngre respondenterna inte har beskrivit sitt spelande som en verklighetsflykt, går det ibland att ana att det finns tendenser till detta, som till exempel när Jakob säger att det är *”lätt hänt att det blir lite mera spel ibland om jag är trött och så, inte pallar plugga hela kvällarna. Fast jag skulle ju inte gå ut och träffa polare då, då vet jag att jag borde vara hemma och plugga.”*

På frågan om varför de spelar har samtliga respondenter tidigt i intervjuerna lyft fram att det är för att det ger dem umgänge med sina riktiga kompisar. Samtliga nämner att *”man kan snacka om andra saker medan man spelar”* (Lisa) vilket lett till att de i flera fall har blivit närmare kompisar, och många har blivit kompisar med kompisars kompisar genom att spela ihop med dem kontinuerligt.

Av intervjuerna går det att dra slutsatsen att det för samtliga respondenter verkar som att det sociala datorspelet är och har varit viktigare i yngre åldrar, vilket enligt Meads teori i så fall kan förklaras med att när vi är yngre är det viktigt för oss att lära oss det sociala spelet. Anonymiteten på nätet verkar ur denna aspekt kunna fylla den viktiga funktionen att underlätta för spelare att diskutera ämnen som kan vara känsliga eller svåra att ta upp i andra sociala sammanhang, och därför svåra att lära sig förhålla sig till, eller hur den generaliserade andre ser på dem.

Karin sade att *”På internet blir det väldigt lätt så att när du frågar hur någon mår, som du känner lite sådär halvbra, men aldrig har träffat, så är det väldigt lätt för den som blir tillfrågad att öppna sig, just för att man gömmer sig bakom en datorskärm.*

[...] *Jag har gått ut och berättat personliga grejer för folk som jag inte känner, som jag inte skulle berätta för folk som jag kände lite sådär, träffat några gånger.”*

Hon berättade vidare om flera olika nätkompisar som haft olika problem som hon diskuterat med dem medan de spelat, exempelvis en flicka som hade cancer, vilket de ofta samtalade kring. Att ta upp ett sådant ämne tillför antagligen föga till ett datorspel, men enligt Simmels teori om att vi speglar oss i andra blir det lätt att förstå varför sådant kan dyka upp. Ur Meads perspektiv kan det vara ett sätt för Karin att lära sig förstå den generaliserade cancersjuka.

Och när flickan blev frisk *”så var det som att vi liksom inte längre hade något annat att prata om heller”*, och de slutade spela med varandra, kanske för att deras spelande hade fyllt de behov, gett den reflektion, som de kunde ge till varandra. Simmel skulle kunna ha tolkat det som att relationen inte längre kändes lika speciell. Han menar att detta till och med kan hända mellan passionerade

älskande när de får känslan av att deras unika relation bara liknar alla andra kärleksrelationer ”*Ett främlingskap brukar uppstå – fast det är svårt att avgöra om det är orsak eller verkan- i det ögon blick, då känslan av att relationen är unik försvinner. [...] ...man upplever något som skett tusen gånger tidigare, [...] ...om man inte av en slump mött denna person, så skulle någon annan ha fått samma betydelse för en.*”¹⁹ Om flickorna kände varandra genom samtalen om cancer och denna del försvann fanns det inte längre något de kände varandra genom, vilket kan ha skapat ensamhetskänslor hos dem båda. De blev bara vanliga spelare för varandra, och deras relation var likadan som mellan alla andra spelare.

”Att mäta sig mot en annan människa är mycket roligare än att slåss mot en dator. Singleplayerspel kan vara roligt i sig, men det blir mer en optimeringsövning där man försöker överlista ett definierat beteende, [...] det är ju mer pussel, medan multiplayer är mer tävling.

Eller ett samarbete för den delen. [...] Samarbete är ju det som jag har sökt mest i spel, det är den aspekten jag jagar mest och har fått mest ut av, den som ger mest belöning. Det som ger kraftigast belöning är när man lyckas samarbeta med en annan människa och lyckas lösa problem.” (Mikael)

Detta stämmer väl överens med Meads teori då det borde vara genom samarbete med ett större antal andra människor mot en större grupp andra som vi lättare lär oss att förstå komplexiteten i hur många olika perspektiv samverkar samtidigt, precis som på basebollplanen. Att det är viktigare och roligare att samarbeta än att spela mot varandra går genom Mead att förklara med att i samarbete övar vi oss på att kommunicera, förstå och reagera på varandras intentioner och tankar, men om man spelar mot någon annan kan man egentligen bara reagera på vad den gör, då den antagligen håller sina tankar för sig själv. Desto större grupp vi samarbetar med, och mot, desto mer utvecklas vi. Vilket kan förklara varför samtliga informanter ser denna typ av spel som generellt roligast.

Mead menar även att det är nödvändigt för vår självuppfattning att umgås med andra individer: *”Since it is a social self, it is a self that is realized in its relationship to others. It must be recognized by others to have the very values which we want to have belong to it. It realizes itself in some sense through its superiority to others, as it recognizes its inferiorities in comparison with others. The inferiority complexes are the reverse situations to those feelings of superiority which we entertain with reference to ourselves as over against people about us. It is interesting to go back into one's inner consciousness and pick out what it is that we are apt to depend upon in maintaining our self-respect.”*²⁰ Han skriver vidare att vi alltid upplever att vi är bättre än andra i vissa aspekter, ”*many*

19 Simmel, Georg. 1981 *Främlingen. I Hur är samhället möjligt? -och andra essäer* s.143

20 Mead, George H. 1947 *Mind, Self & Society* s.204

of them of a very trivial character, but of great importance to us."²¹ Oftast anstränger vi oss för att inte visa att vi är bättre än andra, för det handlar inte om att vi vill trycka ner dem, eller att vi inte kan glädjas av deras framgångar." *But there is a demand, a constant demand, to realize one's self in some sort of superiority over those about us.*"²² Detta handlar om att bevara vårt eget själv genom att beakta saker som vi gör bättre än andra.²³ I förlängningen går det att se som ett sätt att rättfärdiga självets existens, våra egenheter och varför vi skiljer oss från andra. Genom att vara överlägsen på någonting, som till exempel att vara en duktig kirurg, så blir vi en kirurg i andras ögon, en viktig och önskvärd del av gemenskapen²⁴. Därför kan samarbete i datorspel vara viktigare för självbilden än att ensam vinna över andra, vi är inte bara duktiga i andras ögon, vi blir även viktiga för deras egen framgång.

Karin berättar att *"det där är en extra härlig känsla, efter en intensiv omgång och jag spelar en viss character och gjort allting rätt och vi precis lyckats vinna med typ ingen marginal [...] och andra berömmar en för det man gjort snyggt för alla vet att de inte kunnat klara att göra lika bra med den charactern... Men man vet att det är sant för de andra också, jag hade inte klarat av att göra det som de gör med sina... [...] Det är en sak jag gillar mycket, när alla gör sin grej perfekt och det känns verkligen som ett team, superteam!"* Även Mikael och Lisa har liknande berättelser om att de i vissa spel brukade spela vissa roller som de var extra duktiga på, och den ömsesidiga beundran mellan lagspelarna som uppstod när alla utförde sina uppgifter exemplariskt. Detta borde kunna ses som ett solklart exempel på hur de enligt Mead dels upplever sig själva som värdefulla då de är bättre än andra på något, samtidigt som de blir en värdefull del av gemenskapen då deras talanger kommer alla till gagn. Häri kan en viktig del av svaret på forskningsfrågan finnas. För att kunna inse vårt eget värde måste vi jämföra oss med andra och få bekräftelse av dem, våra egenskaper är bara värdefulla när andra bedömer dem som värdefulla. Det kan säkert vara svårare att uppleva att man är duktig när man spelar singleplayerspel och inte har någon att jämföra sig med, och även om vi upplever oss som duktiga mot datorn så känns det inte värdefullt eftersom vi inte har någon gemenskap där vår skicklighet betyder något för någon annan.

21 Mead, George H. 1947 *Mind, Self & Society* Ibid s.205

22 Ibid

23 Ibid s.208

24 Ibid

Den ensamme datorspelaren

Nästan alla respondenter spelar endast, eller till absolut största del, multiplayer spel. Enbart Anton säger att han spelar singleplayerspel oftare. Vad som kanske är ett ännu viktigare stöd för att datorspel används som ett sätt att lära sig att förstå den generaliserade andre är att samtliga informanter har börjat spela datorspel under synnerligen sociala former, antingen genom att göra det som en gemensam aktivitet när man sitter i samma rum, eller som Lisa och Karin, med riktiga vänner över internet. Ingen informant har berättat att de mest spelade för sig själva i början, för att sedan börja spela tillsammans med andra människor. De äldre informanterna, som samtliga har berättat att de haft perioder då de spelat mest för sig själva, har uppgett att dessa perioder alltid har kommit en bit över 20-årsåldern, alltså när de varit vuxna och kan antas redan ha lärt sig en hel del om social interaktion och därför kanske inte behöver datorspel för självutvecklingen på samma sätt längre. Enligt Maslovs behovstrappa kommer självförverkligande, som exempelvis att läsa en roman eller att i ensamhet uppleva ett berättande äventyrsspel, efter att man har fått trygghet i den sociala gruppen, exempelvis genom multiplayer spel där man även får gruppens erkännande. De äldre informanterna kanske har blivit tillräckligt trygga i sig själva för att kunna göra roliga saker med andra människor och inte bara om riktiga kompisar deltar, såsom det ofta ser ut när människor är yngre. Lisa, en av de yngre informanterna, berättar till exempel att *”Man känner varandra så bra, man vet att ingen blir direkt arg på någon, [...] spela med kompisar känns bra och vi har bra gemenskap, [...] det känns tryggt att spela med dem.”*

Det visade sig också att dessa perioder av singleplayerspelande ofta sammanfallit med att informanterna mått dåligt över andra saker i livet, vilket kan ha bidragit till att de inte velat riskera att försämra relationerna med sina riktiga kompisar genom att vara på dåligt humör medan de spelar, precis som att människor ofta drar sig tillbaka från andra sociala sammanhang vid sådana tillfällen. Mikael berättar om att han slutade spela med riktiga kompisar när han var sur för att han blev väldigt aggressiv mot dem då. Men han menar att det inte var spelen i sig eller situationerna i dem som gjorde honom aggressiv, utan att det var *”andra omständigheter som min depression, min ångest, whatever, och interaktionen med andra, så om det varit fotboll så hade jag gormat och varit lika sur på andra ’Nicka bollfan!’ eller ’Passa då!’ eller vad man nu säger när man spelar fotboll. Klart jag hade blivit sur där också om jag hade spelat fotboll i den situationen, jag hade varit lika skrikig tror jag, absolut.”*

De tre äldre informanterna har själva beskrivit spelandet, framför allt under vissa jobbiga perioder, som delvis en verklighetsflykt. När man ser på vilken typ av spel de främst spelat dessa perioder blir det tydligt att det är en helt annan upplevelse de varit ute efter än när de spelat med andra. När Anton berättar om vilka singleplayerspel han spelar säger han att: *”Jag ser spel som konst. Det finns*

mycket dåliga spel som jag inte vill lägga min tid på. Men det finns de här riktiga mästerverken också som jag tycker om att njuta av. Om man tar upp Schopenhauer till exempel så talar han ju om det. Konsten, att man kan finna en sinnesro i den.”

Utifrån informanterna har jag förstått att några viktiga egenskaper hos multiplayer spelen är att de är strategiska, att det finns utrymme för att spela på olika sätt, att skicklighet är viktigt och ofta att det finns ett visst tempo. När det gäller singleplayerspel verkar detta oviktigt, istället är det stort fokus på att det är estetiskt tilltalande med snygg grafik, stämningsfull miljö och musik, och välskrivna och utvecklade världar med djup i historia och karaktärer. Väldigt likt det folk ofta vill ha när de läser en bok eller ser en film på egen hand.

Med Bartles modell kan vi säga att informanterna generellt går från att vara i stort sett Socializers och Killers i multiplayer till att bli Achievers, och främst Explorers, i singleplayer. Om vi utgår från att människor fortfarande strävar efter så givande social interaktion som möjligt kan det bli förståeligt varför kraven på spel verkar vara så totalt olika beroende på om vi spelar dem själva eller tillsammans med andra. Informanterna uppger att det inte är lika roligt att spela mot datorn för att det bli mer mekaniskt och mindre dynamiskt, det är lätt att räkna ut hur den beter sig och det är ingen glädje i att vinna över en maskin. ”Då vinner man bara mot AI:n [Artificiell Intelligens]. Det finns ingen att skratta med efteråt, det blir ingen att diskutera med sen, det blir ingen att känna sig bättre än, eller känna sig sämre än. Man står ju där ensam med alla känslor.” (Anton).

Antagligen kan känslan av ensamhet öka och bli mer påtaglig då vi gör något som brukar vara en social aktivitet för oss själva. Att spela schack med sig själv skapar förmodligen mer ensamhetskänslor än att läsa en bok för sig själv, även om vi är precis lika fysiskt ensamma vid båda tillfällen. Som Simmel skriver i *Ensamhet och Tvåsamhet*: ”Att en individ inte växelverkar med några andra individer [...] täcker inte alls innebörden i begreppet ensamhet. Ty detta begrepp innebär, i den mån det är av vikt och betydelse, ingalunda bara samhällets frånvaro, utan tvärtom att samhällets existens på något sätt förutsätt, men sedan förnekas.”²⁵ När vi till exempel läser en bok kan vi ändå ha känslan av att det är en kommunikation från författaren till oss själva. Det är en verklig person som har lagt ner mycket möda på att föra över känslor och upplevelser till oss, det är en inblick i en annans människas tankar och perspektiv. Och vi vet att vi delar upplevelsen av att läsa just den boken med många andra människor, som antagligen har erfarit liknande förnimmelser som dem vi får. Och det kanske viktigaste i sammanhanget är att bokläsning är en aktivitet som oftast sker på egen hand, vi har ingen föreställning om att man är en ensam person bara för att man läser en bok på egen hand, precis som vi inte ser oss som ensamma människor för att vi besöker

25 Simmel, Georg. 1981 *Ensamhet och Tvåsamhet*. I *Hur är samhället möjligt? -och andra essäer* s.146

toaletten utan sällskap. På så sätt är det mindre ensamt att ensam se en match på TV som många andra också ser och veta att dessa samtidigt upplever samma känslor, än att spela ett spel för sig själv som ingen annan ser. Antagligen är det därför informanterna vill att spelen de spelar för sig själva så mycket som möjligt innehåller de egenskaper som gör en bok, en film, ett stycke musik, bra. Då känner de att spelskaparna har tankar och upplevelser de vill förmedla, att de har lagt ner möda på att ge dem något, att det är en kommunikation. Annars blir det som att gå och titta på tomma vitmålade väggar, jämfört med att gå på en konstutställning. Simmel skriver vidare angående ensamheten: *”Mycket karakteristiskt för detta är det bekanta psykologiska förhållandet, att ensamhetskänslan sällan uppträder så tydligt och inträngande, då man verkligen är ensam i fysisk bemärkelse, som då man upplever sig som främmande och kontaktlös mitt bland många människor, som fysiskt sett befinner sig mycket nära...”*²⁶

Om vi beaktar att Simmel inte levde under vår tid med internet som överskrider det fysiska rummet kan detta förstås också vara en förklaring till att respondenterna inte söker sig till multiplayer-spel när de mår dåligt. Precis som att vi kan spegla vår utveckling i andra människor så kan vi också spegla vår ensamhet och vår depression, därför undviker vi gärna dessa speglar om de riskerar att visa upp för oss att vi är ensamma och miserabla. Att gå ut bland främlingar på stan kan enligt Simmel öka våra ensamhetskänslor. Att på internet omge sig med spelare man inte känner kan bli ett bevis på ensamhet, och även mindervärde då det i regel alltid finns de som är duktigare. Då är det antagligen skönare att stanna hemma med en god bok eller ett bra singleplayerspel.

26 Simmel, Georg. 1981 *Ensamhet och Tvåsamhet. I Hur är samhället möjligt? -och andra essäer* s.147

Slutsatser

Intervjuerna har gett stora insikter i de enskilda informanternas liv, med fokus på spelande och sociala relationer, både över internet och utanför. Då varje datorspelare är en unik individ med unika erfarenheter går det inte att överföra denna uppnådda förståelse till att gälla andra datorspelare, men den kan utgöra ett frö till att skapa frågor som forskning i större skala kan undersöka för att öka förståelse för datorspelande, relationer, socialisering, kommunikation över internet, nätverks-samhället, beroende, eller helt andra fenomen.

-Varför vill människor spela datorspel med varandra över internet?

För det första verkar min förförståelse bakom forskningsfrågan ha varit delvis felaktig, då jag antog att spelandet i hög grad skedde mellan personer som knappt ,eller inte alls, kände varandra. Det har visat sig att alla respondenter i störst utsträckning spelar med vänner som de ändå träffar annars, och då de i regel har röstkontakt med varandra medan de spelar kan merparten av spelandet kanske snarare ses som telefonsamtal mellan vänner som spelar ett vanligt brädspel, men utan att befinna sig i samma fysiska rum.

Men det förekommer också mycket spelande med mer eller mindre okända personer. Genom att tolka respondenternas berättelser genom Simmels och Meads teorier om sociala handlingar går det att förstå spelandet som en process som utvecklar, förstärker och breddar förståelsen för oss själva och vår upplevelse av livet. Om vi istället för att spela med varandra spelar enbart med datorn uteblir den skapande och förstärkande reaktionen, och det känns i bästa fall som ett angenämt sätt att slå ihjäl tid, men utan att få något större utbyte av det. Enligt Simmel och Mead behöver vi andra människor för att förstå oss själva och för att utvecklas. Och även om vi kan bli duktiga på ett spel helt utan inblandning från andra människor finns det ingen där som vi kan reflektera vår egen utveckling i, vilket därmed gör den osynlig och värdelös. Det går att likna vid frågan om det möjligtvis existerande ljudet av ett träd som faller i skogen utom hörhåll: om du utför aktiviteter i ensamhet, såsom datorspelande, utan att någon bevittnar och kan bekräfta det, existerar du då?

Även när vi applicerar Bartles kategorisering av vad som driver datorspelare ser vi att oavsett om informanterna är Socializers, Killers, Achievers eller Explorers föredrar samtliga att spela online, vilket tyder på att det finns andra bakomliggande faktorer som driver dem att spela. Något som styrker detta är att alla uppger att de skulle spela mycket mindre totalt om de slutade spela onlinespel, och samtliga, utom Lisa som bara spelat i knappt tre år och aldrig dragit ner på sitt spelande online någon gång i livet, har gjort den erfarenheten. Om det inte var sociala behov som

främst styrde datorspelande skulle det annars vara lätt att tänka sig att om någon drar ner på onlinespelande går denne över till singleplayerspel för att få utlopp för sina drifter där istället.

Det är tänkbart att den sociala aspekten på spelande gör att ett spelberoende blir komplext att bryta, då ett brytande av spelandet även innebär att man mer eller mindre även bryter sociala relationer. Dock verkade inte den sociala aspekten spela någon större roll i informanternas tankar om beroende, snarare verkar det vara så att de tre äldre spelarna, som sade sig ha haft ett beroende, under dessa perioder snarare spelade mer singleplayerspel, eller online med människor de inte kände eller skapade några starkare relationer till. Troligtvis kan detta, precis som med andra missbruk, vara kopplat till ett stigma man inte vill visa upp för sina vänner. För Anton var det definitivt så under en episod som han berättade om, då han upplevde sig vara starkt beroende och undvek att spela med sina tidigare vänner för att istället söka sig till nya spel med nya människor han inte hade något intresse av att lära känna närmare.

Anledningen till beroende verkade enligt informanterna helt ha att göra med verklighetsflykt, det sker när andra saker i livet är jobbiga, och utvecklas till onda spiraler, som till exempel spelande för att tillfälligt dämpa ångest över att ligga efter i utbildningen, vilket leder till att man hamnar ännu mer efter, och så vidare.

I den mån de tre yngre informanterna visade tendenser till spelberoende verkade detta inte heller ha att göra med beroende av social interaktion, utan det var snarare Achieveraspekter som drev dem i dessa fall. När de spelade mer än vad de själva tyckte var bra var det i regel för att de ville uppnå vissa mål i spelen. Å andra sidan kan ju detta bero på att de inte ser det som ett problem att stanna kvar i spelen längre om det sker för att socialisera med vänner där, precis som att det inte behöver vara ett problem att stanna kvar länge än planerat på en fest för att det är trevligt, men om det är tillgången till alkohol som får en att stanna upplevs det som ett problem.

Avslutningsvis går det att konstatera att utifrån mina informanter verkar det som att datorspelande är mycket socialare, i synnerhet då samtliga spelare spelade mycket mer tillsammans med riktiga kompisar, än vad jag hade föreställt mig. Det verkar till och med så att många genom sitt spelande är mer sociala, tillbringar mer tid med sin vänner, och knyter dem starkare till sig, än vad andra som inte spelar kan tänkas göra då dessa är helt ensamma när de inte träffar sina vänner fysiskt och antagligen inte pratar tillnärmelsevis lika mycket i telefon med sina vänner som de som spelar pratar med varandra över internet.

Källförteckning

Crang, Mike, & Cook, Ian (2007) *Doing Ethnographies* SAGE : London

Gubrium, Jaber F. & Holstein, James A. (1997) *The New Language of Qualitative Method*
Oxford University Press Inc. : New York

Mead, Georg H. (Red.Charles W. Morris) (1934) *Mind, Self & Society -from the Standpoint of a Social Behaviorist* 6:e uppl. (1947) University of Chicago Press: Chicago

(Red.) Quandt, Thorsten, & Kröger, Sonja (2014) *Multiplayer, -the social aspects of digital gaming*
Routledge: Abingdon

Simmel, Georg (1981) *Hur är samhället möjligt? -och andra essäer* Bokförlaget Korpen : Göteborg

(Red.) Sjöberg, Katarina, & Wästerfors, David (2008) *Uppdrag forskning* Liber : Malmö

Sundén, Jenny, & Sveningsson, Malin (20012) *Gender and Sexuality in Online Game Cultures: Passionate Play* Routledge: New York

NoobMeter.com - World of Tanks statistics

<http://noobmeter.com>

Hämtad 2014-08-10