

Institutionen för kommunikation och medier, Lunds universitet

Medie- och kommunikationsvetenskap

B- uppsats

Vårterminen 2016

Spelarens vardag

- En studie av Identiteter och Subkulturer.

MKVA22:4

av:

Gustaf Nordahl

Gustav Berg

Handledare:

Michael Rübman

Abstract

Denna uppsats är skriven inom ämnet medie- och kommunikationsvetenskap av Gustaf Nordahl och Gustav Berg, som under skrivandets gång studerar vid institutionen för kommunikation och medier vid Lunds Universitet. Uppsatsens titel är; *Spelarens vardag - En studie av Identiteter och Subkulturer*. I denna uppsats försöker vi hitta brytpunkten som finns mellan de två identiteter och kulturer en gamer besitter. Vi undersöker om det blir någon krock när spelaren tvingas gå in i vuxenlivet. Vi tror att gamingidentiteten och den vardagliga normala identiteten kolliderar när vuxenlivets ansvar ger sig tillkänna. Vi tror också att en gamers identitet är kopplad till subkulturen hen är en del av. Vi vill med hjälp av den här uppsatsen belysa de problem som vi tror finns i en gamers liv.

Uppsatsen i sig är baseras på intervjuer och av inläsning av tidigare forskning i närliggande fält. Med hjälp av våra intervjuer och den litteratur som valts har vi försökt svara på frågorna kring dilemmat i en gamers vardagliga liv. Vi anser att litteraturen har varit en viktig del som givit uppsatsens analys tillförlitlighet och trovärdighet.

Intervjuerna har givit oss en djupare förståelse för vad livet som en gamer och samtidigt en ung vuxen består av. Den sociala interaktionen, kontakten med likasinnade och den nästan beroendeframkallande känslan av solidaritet och tillhörighet är bara några delar av det. Det empiriska materialet från intervjuerna visar att det inte finns så många svårigheter i vardagslivet hos en gamer, men framför allt finns en vilja att vara "back in the day".

Nyckelord: Subkultur, gamer, spelare, identitet, krock

Innehållsförteckning

1. Inledning och bakgrund	3
2. Syfte och frågeställning	5
3. Metod	6
3.1. Urval inför intervjuerna	6
3.2. Hur intervjuguiden har konstruerats	7
3.3. Vetenskapliga ställningstaganden	8
3.4. Val av metod	9
3.5. Motiv till val av insamlingsteknik	10
4. Teori	11
4.1. Tidigare forskning	11
4.2. Övergripande teori	12
5. Analys	15
5.1. Vår stereotypiska gamer	15
5.2. Analys av intervjuerna med vår teoretiska grund	16
5.3. Resultat	22
6. Diskussion	24
7. Litteraturlista	26
Bilaga 1	28

1. Inledning och bakgrund

Fokus för denna uppsats är interaktiva digitala spel, och de som spelar dem. Närmare bestämt sysslan att spela denna typ av spel, alltså TV- och datorspel. Om spelen är offline eller online spelar inte så stor roll för denna rapport. Det som ska analyseras och studeras djupare är hur unga vuxna som spelar mycket får ihop sin vardag. Undersökningen går ut på att försöka kartlägga olika attityder, identitetsbildningar och krockar utifrån subjektens syn på sin vardag. Krockar "gamer"-identiteten med deras vardagliga persona, utifrån deras vardagliga rutiner och andra ansvar och åtaganden? Det finns redan väldigt mycket forskning kring hur spel påverkar ungdomar och deras vardag; hur aggressiva de blir, hur beroende de blir och vilken typ av spel de lägger ner mest tid på (Abou & Fournis, 2014). Anledningen till att målgruppen för denna undersökning är unga vuxna är för att de har växt upp i dataspelskulturen, men med tiden har fått väldigt många fler former av ansvar och åtaganden för att vardagen ska gå ihop. De måste betala räkningar, de bör ha ett jobb, man kanske ska utbilda sig, man kanske har skaffat barn, hund, eller villa. Man kanske måste vara utåtriktad och social, framåt och ivrig på arbetsplatsen eller på fritiden. Hur går det ihop med ett väldigt stort spelintresse? En syssla som tar väldigt mycket av fritiden i anspråk. Denna rapport utgår ifrån premissen att spelandet tar upp en väldigt stor del av en persons tid. Frågan är, kan det uppstå problem i brukarens egen vardag på grund av spelandet. Blir brukaren tvingad att spela mindre på grund av till exempel barn, jobb eller andra sociala åtaganden, eller struntar spelaren i detta och fördelar sin tid med spelet som huvudprioritet? Vad tycker spelaren själv om att få omprioritera sin vardag och sitt spelande, eller arbetar hen aktivt för att kunna bibehålla sitt spel-engagemang?

Rapportskrivarna tycker att det är viktigt att undersöka detta för att se hur brukarnas verkliga upplevelser faktiskt ser ut över tid när spelandet är ett stort intresse och en stor del i vardagen. Eftersom att det inte finns någon extensiv forskning kring detta, och för att dator-/Tv-spel är en subkultur av betydande storlek med väldigt många anhängare och intressenter, blir forskning inom fältet relevant och intressant ur en vetenskaplig synvinkel. Detta också för att man på så vis har förbiset en stor del av befolkningen och en del deras vardagliga svårigheter. Hur dessa individer skapar och använder sig av olika identiteter är också något

som inte har gjorts mycket forskning på. Måste man vara en annan person för att passa in inom subkulturens normativa och etiska ramverk? Blir det problematiskt för användarna att ha två olika identiteter eller låter de den ena identiteten ta över och putta undan den vardagliga, “accepterade” identiteten?

2. Syfte och frågeställning

Syftet med den här uppsatsen är att undersöka hur livet ser ut för dem som har kommit in i vuxenlivet samtidigt som de fortfarande spelar en stor mängd dator- eller Tv-spel. Vi vill undersöka hur deras vardag ser ut, hur de får ihop sin tid, hur de prioriterar och hur de upplever att spelandet påverkar deras sociala relationer. Dessutom vill vi se om och hur olika identiteter tar plats och formas. Har de olika identiteter i spelen och utanför, krockar de, eller har den ena tagit över helt? Vi har även försökt undersöka huruvida dessa personer har knutit an till en subkultur i och runt spelen. Är de "medlemmar" i subkulturen som riktiga gamers, och finns det en agenda att förhålla sig till inom subkulturen?

Vi vill utröna hur dagens unga spelande vuxna får sina liv att fungera. Vi kommer att försöka ta reda på vilka konsekvenser de upplever att ett stort spel-engagemang för med sig över lång tid och hur detta påverkar brukarna och deras liv.

De frågor som vi ställde oss i projektets början var:

Hur får spelarna vardagslivet att gå ihop?

Hur skapar man sig en identitet utifrån sitt spelande och andra sociala åtaganden?

Krockar identiteterna och krockar de kulturerna som de förknippar sig med?

3. Metod

3.1. Urval inför intervjuerna

Eftersom vi var intresserade av personers vardagsliv ansåg vi att det bästa tillvägagångssättet var att intervjua personer som passade in i vår målgrupp. Det föreföll naturligt att ett urval som bestod av bloggar, tidningar, etcetera inte hade gett oss information likvärdig med den ifrån intervjuer. Att analysera eller undersöka en blogg skriven av en person som är runt 30 år och samtidigt spelar mycket spel hade för visso kunnat ge ett bra material för vår uppsatts. Dock hade vi som mål att lyckas genomföra en mindre fältstudie för att verkligen få ett underlag till vår analys som var verklighetsanknutet. Man vet aldrig hur friserad eller polerad en blogg är.

Urvalet av intervjupersonerna gjordes i ett tidigt stadie av arbetet. Vi intervjuade fem personer, och det antalet kom av sig självt när vi kände att det insamlade materialet var nog för att genomföra en god analys. Alla de intervjuade var av manligt kön mellan 23 och 31 år, hade ett arbete, alla var singlar och de spelade mellan 4 och 8 timmar om dagen. De personer som har intervjuats har alla haft någon form av personlig koppling till uppsatsförfattarna. Det kan vara personer som arbetar på samma arbetsplats, bor i närheten eller liknande, men det är inga med några nära relationer till oss som skriver. Anledningen till att det urval som gjorts gjordes var för att effektivisera processen att hitta "gamers". Detta kan ha påverkat utfallet såväl som utförandet av intervjuerna negativt. Vi tror dock att bekantskapen har invigt respondenterna med lite förtroende för oss som uppsatsförfattare. Dessutom tror vi att det har underlättat intervjusituationen och gjort att känslan av utsatthet och uthängdhet minskat. Eftersom personerna vi intervjuade har en bekantskap med oss har de enligt oss givit mer sanningsenliga och ärliga svar. Motsatsen skulle dock kunna ha skett. Om den som intervjuas känner den som intervjuar skulle det kunna leda till att den som intervjuas ger svar som är ämnade att framställa den intervjuade i god dager. Man vill kanske inte säga saker som kan försämra relationen. Samtidigt kanske vi som intervjuare inte kunde bedöma svaren objektivt på grund av den personliga kopplingen. Dock har inga av dem som intervjuats haft någon koppling till oss båda, utan alla har intervjuats med en okänd part närvarande. Därav hade vi

alltid möjligheten att sträva mot objektivitet i bedömningen och analysen av svaren.

3.2. Hur intervjuguiden har konstruerats

Till våra intervjuer har vi valt att använda oss av en till grunden strukturerad intervjuform. Vi utarbetade en intervjuguide med ett fastställt tema och fastställda frågor som skulle ställas efter ett schema (Larsson, 2010:53). Detta för att få ett stringent flöde i intervjun även om man skulle sväva iväg till andra samtalsämnen. Vi kände att detta gav oss ett mer avslappnat och avspänt intervjuklimat där det fanns utrymme för kallprat och generell socialisering. Vi hade dock redan från början öppnat upp för behovet av följdfrågor. Fick vi svar som vi inte alls hade förväntat oss för att kunna få en djupare förståelse av respondentens uttalande. På detta sätt är inte intervjuerna helt strukturerade, utan det finns även inslag av den halvstrukturerade intervjutekniken där frågorna i sig inte är direkt fastställda, men temat fortfarande är det. Så här gjorde man för att få mer naturligt efterföljande frågor, och för att vi skulle kunna tolka intervjupersonens svar. Man gjorde så för att kunna fokusera på individens tänkande och handlande, men även hur personen ser på sig själv som individ (Kvale & Brinkmann, 2009:28).

När vi konstruerade våra intervjuguiden utgick vi från vår frågeställning. För att kunna skapa intervjufrågorna fick vi då ta ställning till vissa centrala begrepp, så som vardag och identitet. Begreppet vardag ansåg vi vara alla dagar i veckan och när som helst under dygnet, så länge inga extraordinära händelser tog plats. Även om man kan tycka att begreppet vardag borde associeras endast med dagen och inte natten kunde vi inte bortse från att vissa av de intervjuade kanske skulle uppge att de spelade spel eller arbetade på nätterna. Definitionen av identitet som vi är intresserade av att arbeta med är den egna självbilden hos respondenterna. Denna självbild ämnar vi att finna och tolka med hjälp av den kvalitativa intervjun. Den intervjuformen är ett gott verktyg när man vill beskriva en persons livsvärld (Kvale & Brinkmann, 2009:19) och utröna underliggande meningar och attityder.

När vi satte oss för att skriva ner intervjuguiden kom vi snabbt fram till att vi skulle börja med att ställa några enkla frågor för att alla skulle få lite uppvärmning, så som frågor om ålder och yrke. Efter det kom frågor om själva spelandet, till exempel frågor om hur mycket den intervjuade spelar per dag. Sedan ställde vi frågor om hur spelen påverkar spelaren, och till

sist ställdes frågorna om den intervjuades vardag och kopplingen till spel. Till exempel om personen gör något i sin vardag för att maximera sin speltid. Vi var noga med att inte fråga frågor som innehöll allt för mycket "hur" eller "varför" då detta kan få personen som blir intervjuad att känna sig trängd och utsatt, vilket i sin tur kan göra att den intervjuade intar en försvarsposition. Vi försökte istället inleda ett samtal som sedan mynnade ut i ett utförligt svar på vår fråga. Målet med våra intervjufrågor var att försöka få personen vi intervjuade att prata om eller kring frågorna vi ställde oss i uppsatsen utan att vi skulle ställa just de frågorna. På så sätt skulle det bli ett bra underlag för vår analys.

I så god mån som var möjligt försökte vi utföra intervjuerna på en neutral plats där det inte fanns så mycket som kunde störa respondenten. Det kunde vara fikarummet på jobbet, ett grupprum i en studentkorridor eller i köket hemma hos respondenten. Vi ville vara säkra på att de som intervjuades inte ställde upp en fasad (Larsson, 2010:64-66), och därför var det av sådan vikt att intervjuobjekten befann sig i ett avslappnat sinnelag. Att vi som författar denna uppsats också har spelat väldigt mycket TV- och datorspel tror vi har bidragit till att svaren har en högre reliabilitet då vi "pratar samma språk" som respondenterna, och vi kan relatera till flera av de situationer som de har befunnit sig i. Respondenterna känner sig därför aldrig ensamma eller extraordinära, utan mer som bemött och förstådd av en jämlike.

3.3. Vetenskapliga ställningstaganden

Den metod vi valde var som ovan nämnt kvalitativa strukturerade intervjuer i form av samtalsintervjuer. Denna metod har givit oss en fördjupad kunskap inom vårt intresseområde, dessutom har den givit möjligheten att kunna utvärdera svaren i realtid och "face to face". Att faktiskt fråga någon om hur de uppfattar och ser på sig själva och gaming-världen har givit en djupare insikt i en för många dold värld. Vi tycker att det har känts väldigt uppriktigt och ärligt vid intervjutillfällena. Kunskapen kan självklart ifrågasättas; det är till exempel omöjligt för oss i efterhand att veta om någon av de intervjuade ljög under intervjun, eller om det under intervjuprocessen skedde några missförstånd mellan oss och den intervjuade. Vi tycker dock att svaren vi fick av intervjupersonerna kan anses som en god empirisk grund för den här uppsatsen och dess omfattning, och vi antar att informationen är rimlig och riktig.

Vår data har inte varit nödvändig att operationalisera då vi har använt oss av en enbart

kvalitativ metod. Hade en kvantitativ metod använts skulle våra begrepp och frågeställningar ha behövt översättas/operationaliseras för att mätningen skall kunna genomföras. Inom kvantitativa metoder måste begreppen ges någon form av index som gör att man kan måttsätta olika "storleksskillnader" i datan. Ett mått kan i sin tur bestå av en eller flera indikatorer. Det är måttet eller indikatorerna som blir de konkreta variablerna/frågorna i en enkät, observation etc. Vi har dock använt oss av intervjuer och ansåg det därför inte som nödvändigt att tillämpa en operationalisering.

3.4. Val av metod

Inledningsvis motiverar vi valet att inte använda oss av en kvantitativ metod: Det kan vara användbart om man är ute efter statistik eller generell kunskap och samband mellan olika, relativt statiska faktorer. Den kvantitativa datan ska vara mätbar; den ska ha en relativ "storlek" i förhållande till datan man jämför den med. Man kan kritisera att man inte kan gå in på djupet; man studerar separata data och då kanske helhetsperspektivet går förlorat. Dock är en kvantitativ analys effektiv och förhållandevis snabb att genomföra (Larsson & Nilsson, 2009:54,120-125).

Den metod vi har valt att arbeta med är den kvalitativa metoden. Den är användbar när det kommer till förståelse för mer komplicerade fenomen. Det finns utrymme för variationer och avvikelser som kan belysa fenomenets olika sidor. Detta är fördelaktigt när man vill se fenomenets många och olika kvaliteter, nackdelar och fasetter (Larsson, 2009: 54). Forskaren som använder sig av kvalitativa metoder ska försöka se verkligheten ur olika grupperns egna synvinklar, till exempel ur flyktingars synvinkeln i dagens kritiska läge (Ehn & Löfgren, 2012:7,8).

Däremot kan också kvantitativa metoder ge upphov till kvalitativ data, och därför kan metoderna kombineras. Man kan hävda att begreppen kvalitativ/kvantitativ i första hand syftar på egenskaper hos den insamlade datan. Ett kompletterande snarare än ett konkurrerande förhållande. Det är inte nödvändigt att välja mellan metoderna, men det är praktiskt (Östbye, 2003:99-101).

Det är ämnet och syftet med en uppsats som bör styra valet av metod. Vi skrev frågorna först

och de frågor vi försöker besvara är inte direkt mätbara. Det var därför inte intressant för oss att operationalisera en kvantitativ studie kring frågeställningen. Vi ville inte skaffa oss generell kunskap eller kunskap om en mängd olika faktorer och samband. Därför var en kvalitativ metod mer passande för oss då vi först och främst ville skaffa en djupare förståelse inom ett relativt outforskat fält. Den avgränsning vi har gjort tillsammans med den insamlade datan har gjort att vi har valt att använda oss av en enbart kvalitativ metod för att genomföra vår analys.

3.5. Motiv till val av insamlingsteknik

Vi valde att genomföra personliga strukturerade kvalitativa intervjuer i form av samtalsintervjuer (Larsson, 2010:53-56). Valet av formen samtalsintervju motiveras av att vi inte letade efter särskild kunskap utan vi ville vara öppna och låta intervjumaterialet och våra egna observationer och slutsatser styra uppsatsen.

Att genomföra en receptionsstudie var för oss inte relevant eftersom vi inte ville ställa frågor till en redan existerande text. Det hade även blivit problematiskt att genomföra textanalysen på grund av olika kunskapsnivåer som finns hos respondenterna. Vissa av dem har spelat extrema mängder på en väldigt hög nivå, till och med som tävlande, medan andra bara har spelat för att de tycker det har varit roligt. Vi ville hitta det underliggande åsikterna, funderingarna och meningarna, vilket är precis vad en kvalitativ intervju går ut på (Östbye, 2003:99-101). Andra insamlingstekniker så som enkäter eller endast korta observationer ansåg vi ge för generell kunskap om alldeles för stora och tydliga detaljer. Vi har för avsikt att hitta de små detaljerade fallen som inte är lika generaliserbara eller konkreta, och dessa hittas med kvalitativa metoder. En observation av en eller flera personer hade kanske varit en givande insamlingsteknik för oss, men då hade vi behövt observera personen under mycket lång tid för att kunna få fram användbar data, vilket vi inte har haft tid till under arbetets gång.

4. Teori

I detta kapitel kommer vi att vidare analysera och kontextualisera vårt empiriska material.

Eftersom det forskningsunderlag och den empiriska data som redan finns inom ämnet är så pass begränsad har vi varken ställt oss emot den eller kritiserat den. Vi kommer att undersöka ett medialt fenomen med mycket hjälp av forskning som har gjorts inom närliggande fält för att sedan applicera den på vår studie. Vi ser på spelandet som en enda syssla, utan att ta hänsyn till vilken typ eller genre av spel man spelar. Vi ser spelandet som en medialiserad subkultur och vi vill se hur brukarnas liv formas som en produkt av spelandet.

4.1. Tidigare Forskning

Forskning har tidigare gjorts om hur online-gamers skapar sig sin identitet online (Pinto, Reale, Segabinazzi & Vargas Rossi, 2015), och hur spelarna använder sig av olika strategier för att skapa sig identiteter. Man kan skapa sin egen, sin nya och önskade identitet genom att använda till exempel avatarer. Man skapar en digital bild av sig själv som kan vara förbättrad, eller så har den attribut som man själv önskar att man har haft i det verkliga livet. När man deltar i en grupp med den nya identiteten online blir den nya identiteten verklig. Man får en online-identitet, vilket kan ge stöd för oss när vi pratar om två identiteter. Man har ett idealt jag och ett verkligt jag enligt artikeln. Det som vi i denna kontext intresserar oss för är inte att det faktiskt finns två identiteter. Vi kommer att använda oss av och anta att det är korrekt; att gamers har ett idealt jag och ett verkligt. Det vi vill se är hur det går till när det ideala jaget måste lämna plats åt ett nytt, förfinat verkligt jag som hör till vuxenlivet.

Hur ska man vara för att vara en gamer? Endast ett fåtal av dem som spelar spel anser sig vara en gamer. Vad ska man ha för identitetstyp? Courtois, De Grove, & Van Looy (2015) undersöker varför man ger sig själv och andra en gamingidentitet. Man tror att gamer-identiteten förknippas med stereotypiska beteenden. Dessa beteenden har i sin tur grund i hur en gamer beskrivs inom gamerindustrin. Identiteten skapas inom själva mediumet, inom spelen. Detta kommer vi att vidare undersöka genom att applicera agendasetting-teorin. Att identiteten skapas inom spelen kommer vi att förhålla oss till genom att betrakta identiteten

som en konstant företeelse som förekommer inom spelen, en konstant identitet man bör inneha för att få vara med som en gamer. Det vi finner intressant i denna artikel i samband med agendasettingen är att identiteten kan skapas inom spelen, men att det fortfarande kan vara fler som influerar identitetens uppbyggnad.

4.2. Övergripande Teori

En subkultur ses i denna uppsatts som en delkultur eller underkultur till en större kultur. Medlemmarna i subkulturen har, precis som i andra kulturer, samma referensramar och talar samma "språk" med varandra (NE.se). Subkulturen "gaming" ser vi här som en förgrening av kommunikationskulturen som råder i dagens samhälle.

Vi kommer i huvudsak att använda oss av ett sociokulturellt perspektiv. Det sociokulturella perspektivet syftar på sambandet och samarbetet mellan människor. Man ser inte enbart människor som individer, utan även som medlemmar i en grupp. Man tittar på individen inom gruppen. Vi människor behöver varandra och vi lär av varandra, vi har åsikter och identiteter som går ihop med dem i vår grupp. Men en sociokulturell individ utvecklar samtidigt själv sina egna grundläggande kognitiva färdigheter, det vill säga sin egen uppfattning om sig själv och andra människor. Det sociokulturella sammanhanget anses vara av stor betydelse för individens utveckling. Det kulturella minnet, artefakter och kulturella redskap är det som för mänskligheten framåt. Något som gör människan unik som art är att vi kan låna varandras artefakter och använda dessa som våra egna artefakter (Broady, 1988:59-88).

Även några andra perspektiv och begrepp kommer i denna uppsats att användas, bland annat identitetskonceptet (Hirsch, 1982:57f) och agendasetting-perspektivet (Jarlbro, 2010:26,58).

Vi kommer också använda oss av Elliot Aronsons bok "*The Social Animal*" (2012). Denna bok kommer användas för att finna nya perspektiv och begrepp och den kommer att användas som en teoretisk grundpelare för de olika sociala funktioner och drivkrafter som vi människor har. Den kommer användas för att förklara hur vi människor fungerar socialt, och den kommer svara på frågor om hur subkulturer och grupp beteenden fungerar.

Inom agenda-setting teorin menar man att medierna sätter agendan, att det är medier som för fram ämnen som publiken tar ställning till, och på så sätt bestämmer de kring vilka ämnen vi skapar åsikter. Man skiljer mellan olika agendor, en politisk agenda, en medieagenda och en interpersonell agenda. Till exempel för medieagendan fram ämnen som sedan allmänheten tar ställning till i personliga kretsar inom den interpersonella agendan. Därefter kan ämnet tas upp inom den politiska agendan där politiska beslut fattas. Dock behöver den ovanstående ordningen inte alltid följas. Det är inte alltid det går till på detta sätt, detta var endast ett hypotetiskt exempel. Man kan dock teoretiskt ta fasta på att det är medieagendan som styr den interpersonella agendan och att den politiska agendan påverkas av både medieagendan och den interpersonella agendan (Jarlbro, 2010: 26,27,58). Denna teori vill vi applicera på vår studie genom att använda oss av förutsättningen att medieagendan är en styrande faktor för hur det interpersonella samtalet ser. Vi vill använda oss av denna teori för att få en klarare bild av hur villkoren och ramarna för spelarnas identiteter byggs upp. Ämnesvalet görs av auktoriteter inom den media som konsumeras, det vill säga TV- och datorspel, och att de individer som senare får ta del av ämnesvalet kommer att agera och diskutera där efter. Är det detta ämnesval som står till grund för spelar-identitetens uppbyggnad.

Eli Hirschs identitetsconcept går ut på att det finns attribut, företeelser och situationer som tillsammans formar ett föremåls identitet (Hirsch, 1982:60). Att finna dessa kan givetvis bli svårt när det kommer till människor som är komplexa varelser, men att ha ett ramverk som utgör grunden för vår analys av hur en identitet skapas och bibehålls känns mycket viktigt. Det finns enligt Hirsch vissa givna faktorer som fungerar som grundstenar för ett objekts identitet, såsom objektens likheter med andra objekt i dåtiden, nutiden och framtiden. Om Hirschs teorier inte tillämpas för att hjälpa vår analys är det väldigt lätt att identitetsdelen av den bara blir antaganden tagna ur luften. För att göra identitetsconceptet förståeligt och greppbart, men också för att göra den till en logisk del i vår analys har vi gjort en avgränsning av grunden till identitetsuppbyggnad. Hirsch skriver om metafysiska attribut, men vi finner dessa teorier för långsökta och för teoretiska för vår analys av spelarnas införskaffande och bibehållande av identiteter. Det är väldigt intressant, och det skulle säkert gå att använda i framtida studier av identiteter, men för vår uppsats och analys av krockarna i en "gamers" liv är inte det metafysiska av intresse.

Vi vill komma åt det som är påtagligt och synligt i identiteterna och deras förändring. Vi kommer däremot att försöka tolka och använda oss av kontinuitet och Hirschs egen, mer grundläggande, syn på identitetens uppbyggnad. Vi kommer att använda oss av villkoret som utgår ifrån teorin om att minimera förändring (Hirsch, 1982:181). Denna teori går ut på att individen eller objektet vars identitet man vill obducera söker en så linjär och enkel väg till kontinuitet som möjligt. Spelaren, i vårt fall, kommer alltså söka bibehålla och stärka sin identitet genom att följa sin omgivning och dess bana med så små förändringar som möjligt. Vi vill utnyttja perspektivet eftersom det ska vara applicerbart oavsett den exakta form kontinuiteten tar hos objektet vars identitet man vill analysera. Det är snarare objektets stringenta förändring genom olika skeenden som är intressant.

Alla dessa teorier, perspektiv och begrepp kommer i analysen att bindas samman, och för att förklara den nytta som finns för individerna socialt och kulturellt kommer Aronsons förklaringar inom socialpsykologin att användas. Det finns behov som framträder när människor interagerar med varandra som kan förklara hur grupper skapas och varför det är så viktigt att ingå i en grupp. Konformitet (Aronson, 2012:19f) och social kognition (Aronson, 2012:115) är de större två delarna som kommer att användas för att försöka förklara hur, varför och om spelarnas sociala liv krockar. Konformitet definieras som en förändring i en persons uppförande eller beteende på grund av det upplevda trycket ifrån en annan person eller grupp, oavsett om det är verkligt eller imaginärt. En person ändrar sitt beteende för att undvika att trycket blir för stort, man ändrar sig för att minska det upplevda trycket. Man ändrar sig också för att inte gå emot strömmarna i samhället. Människor söker en upplevd eller faktisk likhet med sina medmänniskor, så att man faktiskt blir en del i en grupp, eller i ett samhälle. Social kognition är en undergrupp i det som kallas social psykologi. Social kognition handlar om hur benägna vi människor är att följa tidigare bestämda mönster, saker som vi är vana vid och saker som har fungerat när vi gjort det förut. Dessutom förklarar Aronson (2012:116) en del om hur vi människor väljer och bygger upp vetskap kring händelser vi minns. Människor har det som kallas selektiva minnen, och vi har även selektiv uppmärksamhet. Detta betyder att vi själva kan välja hur vi vill minnas, men även att vi kan välja vad vi vill uppmärksamma i minnet eller i nutiden för att resultatet av vår uppmärksamhet ska passa vår situation. Detta är en av de bidragande faktorerna som ger upphov till människans kognitiva konservatism (Aronson, 2012:153). Vi anpassar konstant minnen och stereotyper, med mera, till våra rådande attityder. Vi gör detta för att bibehålla de

redan skapade kunskaperna och vetenskapen om hur vår omvärld och vårt umgänge fungerar. Vi vill helt enkelt inte behöva förändra den syn av världen vi redan har skapat och vant oss vid.

Dessa två begrepp ska binda samman vår teoretiska del angående identiteterna. Vi vill använda dessa begrepp för att förklara identiteterna som socialt och medialt konstruerade fenomen.

5. Analys

Nu är det dags att ställa sig frågan; hur får våra gamers vardagen att gå ihop? Det bör även nämnas att alla de tolkningar och antaganden som görs i denna analys är våra egna om inget annat nämns. Tolkningarna och antagandena kommer att byggas på vår egen erfarenhet som gamers och det som vi har upplevt i spelvärlden, och de kommer att användas för att möjliggöra en tydligare förklaring av sambanden mellan teorierna och respondenternas svar i intervjuerna.

5.1. Vår stereotypiska gamer

När vi tänker på en gamer, och det samma gäller förmodligen för många andra, är det första som kommer upp att det är en man. Han är ganska "nördig" och har aldrig varit den mest utåtriktade personen i skolan eller i andra sociala situationer. Han är ganska blek eftersom han hellre sitter framför datorn än att vara ute och spela fotboll (Festl, Kowert & Quandt, 2014). Detta leder även till att han ofta är otränad. Gamern har även en relativt stor kunskap om olika läskedrycker, speciellt de som innehåller koffein. Personen i fråga är ofta vältalig i engelska på grund av online-spel som ofta spelas med icke svensktaliga, och han får varken jättebra eller jättedåliga betyg i skolan. Detta trots att han ofta befinner sig i skolan, men tyvärr tillbringar han nästan all tid hemma framför datorn eller spelkonsollen. Han tar inte mycket plats i sociala sammanhang i verkligheten (Festl, Kowert & Quandt, 2014). Gamern har ofta en stor kunskapsbas inom sitt område som slayer, support, OBJ, tank, healer, DPS, frontrunner, korridor- eller longen-springare. Utomstående som lyssnar på en konversation mellan två gamers kan ibland bli förvirrade på grund av terminologin. Ibland leder detta till

att gamers dras till gamers, och andra smyger som hastigast där ifrån, eftersom de kan diskutera kring sitt intresse på en nivå som icke gamers inte kan eller vill förstå.

Den stereotypiska gamern som vi tänker på allt som oftast går i skolan på högstadiet eller gymnasiet (Festl, Kowert & Quandt, 2014). Hur ser då den stereotypiska gamern ut om vi istället pratar om en vuxen man eller kvinna som kanske har ett arbete och barn, eller om denne studerar på universitetet. Gamern kanske bor hemma hos sina föräldrar utan arbete, utan något socialt liv (Bergstrom, Fisher & Jenson, 2016). Den här stereotypen kanske inte håller när det gäller en verklig gamer som precis har trätt in i vuxenlivet, men den kan också stämma.

5.2. Analys av intervjuerna med vår teoretiska grund

När vi uppmärksammade alla dessa stereotyper och de förutfattade meningarna som vi har, men som också finns kring gamers i stort (Festl, Kowert & Quandt, 2014) började vi ganska snabbt att fundera kring hur det egentligen såg ut. Hur skapade gamers sig sin identitet, och hur ser den ut i förhållande till fördomarna?

I intervjuerna fick vi en del svar från respondenterna angående hur de ser på sig själva och sin identitet. När de svarade på frågan om spelandet hade förändrat dem så svarade respondenterna ganska olika. Det som alla svaren hade gemensamt var att ingen av de tillfrågade trodde att de hade förändrats i efterhand på grund av sitt spelande. Flera av dem trodde däremot att spelandet förbättrat såväl språkkunskaper som ledarskapsegenskaper. En av respondenterna trodde dock att den "vanliga" världen hade haft mindre inverkan på hans förändring än spelandet, då denne började spela så tidigt att spelandet troligtvis har varit den bidragande faktorn till hans utveckling. När de blev frågade huruvida de är samma personer när de spelar som när de inte spelar svarade de relativt unisont - nej, det är jag inte. De tyckte allihop att de var säkrare, socialt mer dominanta och auktoritära. De tyckte även att det i perioder då de spelat väldigt intensivt varit lättare att bli mer aggressiv och hård i tonen jämfört med i vardagliga sociala sammanhang - "När man spelar väldigt mycket på en hög nivå är det tävling, och då måste man visa vem som bestämmer genom att vinna". De intervjuade kunde se en förändring i hur de kommunicerade när de spelade. De kanske använde lite häftigare fraser, lite hårdare ord, men framförallt så fann de intervjuade att de

uttrycker sig säkrare och mer effektivt i situationer i spelen med en väldigt hög press på att prestera. Flera av de som intervjuades sa att det kan bero på att de är mycket mer medvetna om sin skicklighet och förmåga när de spelar. De vet om att de är så bra som de är och därför faller det sig mer naturligt att agera ledare. En av de intervjuade uttryckte det som att det finns en annan måttstock för bedömningen av dem som befinner sig i samma situation; man kan inte dömas för något annat än det som syns på den andres skärm. "Man mäts efter sina resultat".

Det går med hjälp av intervjuerna att se att spelarna upplever en förändring av sin identitet när de spelar jämfört med när de inte gör det. Frågan är då om identiteten man tar till sig när man spelar har något inflytande på ens vardagliga identitet. När vi frågade hur många vänner de upplevde att de hade i spelvärlden respektive utanför spelvärlden svarade alla att de hade haft väldigt många bekanta i spelvärlden, och att de hade haft ett rikt socialt liv när de spelade som mest. Alla de tillfrågade svarade också att de har dragit ner relativt mycket på spelandet när de blivit äldre, och att bekantskapskretsarna då har vuxit utanför spelvärlden.

Spelarnas sociala behov verkar vara konstant; när de spelar mycket får de sina sociala behov uppfyllda av sina medspelare, och när de sedan blir äldre och börjar spela mindre bygger de upp en större bekantskapskrets i verkligheten. Det är dock tydligt att de spelare vi intervjuade upplevde att de uppför sig annorlunda när de spelar, de anpassar sina åsikter och attityder till dem runt omkring dem. Det ter sig på samma sätt när de sedan tar klivit ut i verkligheten igen, då får de anpassa sig till det sociala umgänget. Det finns en viss tvåenighet i spelarnas liv. De behöver adoptera två uppsättningar personligheter, och båda dessa personligheter måste vara accepterade nog för att kunna förse dem med tillräckligt socialt umgänge.

Här finns dock en viss problematik, en person är enligt Aronson (2012:153) kognitivt konservativ. En människa kommer försöka bibehålla den ordning som redan existerar. Hon kommer försöka bibehålla de kunskaper, stereotyper och attityder som redan är färdigställda. Det är dessutom väldigt svårt och tar väldigt lång tid att förändra attityder med bestående resultat. Detta säger oss att det förmodligen är väldigt svårt att upprätthålla två identiteter och personligheter på samma gång, eftersom man då även måste motionera och upprätthålla två uppsättningar attityder och åsikter. Det verkar mer logiskt att de snarare har en huvud-identitet som står i centrum och överskuggar den andre. I svaren som gavs på intervjufrågorna

kan man se en trend av att respondenterna börjar spela mindre ju äldre de blir. Detta tolkar vi som ett skifte av prioriteringar. Om detta skifte är avsiktligt eller oavsiktligt spelar ingen roll; skiftet sker när man börjar få mer ansvar och fler åtaganden i "vuxenvärlden". Det blir helt enkelt fler saker som tar upp tid utanför spelen, såsom jobb, bil, lägenhet eller hus, barn och allt annat. Spelaren tvingas att byta livsstil. Den livsstil som krävs för att man ska bli en riktigt framgångsrik spelare, oavsett om det är på skoj eller om man tävlar, är den av en person med otroligt mycket fritid. Om en person ska ha extremt mycket fritid att lägga på spel krävs att man anstränger sig för att slippa ifrån alla ansvar som följer med att bli äldre och självständig. Ska man klara av det måste verkligen spel vara det absolut roligaste som finns för personen. Vi själva, tillsammans med våra respondenter, tror inte att man hade klarat av att tycka det var roligt att spela om man hade bibehållit den högsta nivå man uppnått genom åren. Ingen av de intervjuade har heller bibehållit antalet timmar de spelade om dagen när de var yngre. "Kunde bli nästan 15 timmar om dagen, men då var jag arbetslös." Så svarade en av våra respondenter när vi frågade hur spelandet förändrats från då till nu. När vi frågade om han skulle vilja spela mer igen svarade han att han "skulle vilja spela ännu mindre".

Skiftet från "gamer" till "vanlig människa" tar enligt respondenternas svar ganska lång tid. De flesta av dem säger att mängden de spelar, under några års tid, har haft en stabil nedåtgående trend. Att skiftet tar såpass lång tid kan bero på att vi människor är socialt kognitivt konservativa och att vi inte låter förändringar bli för drastiska eller gå för fort. Man anpassar sin förändring till den bana som kommer leda till att man kan minimera förändringen (Hirsch, 1982:181). Detta för att man under tiden ska kunna utvärdera sin ställning och sin anpassning till den grupp man långsamt är på väg in i utan att behöva göra för stora förändringar av den egna personlighetens disposition. Man försöker kognitivt bibehålla kontinuiteten och ordningen i den egna identiteten genom hela förloppet av förändringen genom att göra så små korrigeringar som möjligt. Man går långsamt ur en identitet och in i en annan, och i samband med detta går man enligt vår tolkning av respondenternas svar även ur en subkultur och in i en annan. Varför gör man då detta byta av identitet och varför går bytet av umgänge hand i hand med identiteten?

I intervjuerna kan man se hur likheten med de andra i gruppen upplevs när respondenterna ombads svara på frågan hur man kommunicerar, och vad det beror på. Hur kan man spela så

mycket utan att sakna något? Då svarade flera av de intervjuade att det var så lätt att interagera i spelvärlden för att man inte blir dömd på samma sätt som i verkligheten, och för att alla ligger på samma individnivå. Alla har samma intressen och alla gör något de tycker är roligt samtidigt som de har i stort sätt samma mål med det de gör. Det finns en underliggande grund av intressen och värden som gör att det redan från början finns en likhet mellan alla som spelar. Denna likhet är möjligen också är en avgörande faktor till att man behöver förändras när man börjar spela mindre. Om man ponerar att förändringen av speltid är oundviklig och att behovet av socialt umgänge är konstant tror vi också att förändringen av identiteten kommer att vara oundviklig. Detta för att finna tillbaka till likheten med en grupp som man kände under tiden man spelade som mest, men man är inte längre en gamer och måste därför finna likheten med andra än gamers för att fylla sina sociala behov. Den likhet som nämnts ovan, en likhet som är en hörnsten i hur grupptillhörighet och sociala sammanhang fungerar, kallas konformitet (Aronson, 2012:19). Vi tror att konformiteten är det som gör att spelarna tvingas att förändras, och vi tror även att det är konformiteten som är limmet mellan identiteten och det sociala umgänget. Det är konformiteten som gör att umgänget följer med när identiteten förändras. Umgänget är en del av identiteten, och identiteten avgör vilken typ av umgänge man kommer att ha.

När intervjuerna analyseras med hjälp av de vetenskapliga teorierna kan man se att de som intervjuats har förändrat sitt umgänge i takt med att de spelar mindre. Detta kan bero på att de inte längre "håller måttet" för en riktig gamer när de inte längre spelar så mycket. De halkar efter i spelen och de har inte längre samma skicklighetsprogression som sina vänner. Likheten blir mindre och mindre, och de tappar mer och mer av sitt "gaming-umgänge". Däremot ser man också i intervjuerna att alla respondenter är väldigt måna om sina jobb, och de har flera bekanta på arbetsplatsen. Då måste likheten byggas upp med dem som inte spelar, dels för att få en säkrare position på jobbet, men också för att fylla hålet som nu finns i deras sociala och kulturella sammanhang. De måste förändras för att de ska finnas konformitet mellan dem och gruppen på arbetsplatsen. Detta gör att de förändrar sin identitet till en mer alldaglig och allmänt accepterad identitet. De förändrar sina åsikter och attityder för att passa in i den nya kontexten som har fått högsta prioritet. Man är kanske inte ens är medveten om att prioriteringarna har skiftat, men oundvikligt har ansvarsförhållanden förändrats och ren självbevarelse har tvingat ner "gaming" på prioriteringslistan. När vi frågade hur spelarna får ihop sin tid, om de får ihop den som de vill svarade en av dem "Jag

får ihop det som jag vill. Har fått andra intressen. Jobbet har blivit som en hobby lite mer, men väldigt seriöst. Det är viktigast just nu”. Men vi får ingen indikation på att någon häftig förändring har skett, det verkar bara ha blivit så med tiden.

Flera av de svarande ser spelandet som en bonus i vardagen, men det finns ingen tydlig distinktion i prioriteringarna mellan det alldagliga och spelandet. De flesta har spelandet som en krydda och en bonus i vardagen som de kan se fram emot när de är på jobbet. I studien ansågs till en början spelarna vara en grupp som stod utanför samhället och skulle behöva träda in i samhället när de tvingades att spela mindre, men det visade sig snabbt i intervjuerna att så inte var fallet. Ingen av dem som intervjuades gör något extraordinärt för att maximera sin speltid eller för att verkligen ta avstånd från dem som inte spelar i samma utsträckning. När frågan om de maximerar sin speltid svarade en av dem: “Tv-spel är belöning, så jag gör allt så effektivt jag kan så att jag kan spela ostört”. Gamers verkar, precis som alla andra, följa strömmen och faktiskt vilja vara en del av samhället. Det ter sig som om de gamers som intervjuats aldrig har sett sig som skilda från samhället och det verkar inte heller som om de tycker illa om den rådande ordningen av ansvar och jobb. Det är bara så det är, och de följer med, oavsett om det är för egen vinning eller för att bara vara en del i “laget”.

Av de svar vi fått av intervjuerna, och efter att ha observerat dem som intervjuades verkar vid en första anblick inte fördomarna kring gamers stämma så bra. De ser ut och fungerar precis som “vanligt” folk, om vanligt folk är i bemärkelsen “som alla andra”. De svarade, som nämns tidigare, att de har olika sätt att interagera på när de spelar och när de befinner sig bland folk eller på jobbet. De är mer aggressiva, mer raka och uttrycker sig hårdare när de spelar. Att ändra sitt beteende beroende på situation är förvisso något som nästan alla gör. De flesta människor ändrar sitt sätt konstant utifrån vem de pratar med eller träffar, eller efter vilken situation de befinner sig i. Likheten mellan stereotypen och gamern verkar vara mycket större då spelarna faktiskt spelar. Det är då de pratar sitt eget språk och det är då de blommar ut och visar upp sin skicklighet. Ska man dessutom spela flertalet timmar hemma efter jobbet kanske man behöver lite energidryck, eller annan koffein-haltig läskedryck. Desto mer man gräver i respondenternas liv och uppförande utifrån svaren kring hur de spelade förr i tiden och hur det påverkade dem, desto mer ligger de i fas med den stereotypiska uppfattningen. Vi frågade om åtagandena i spelen och utanför krockade, och då svarade alla att de inte gör det i nuläget, men att det kunde göra det förr när de spelade mer.

“Inte längre. Men förut kunde det lätt krocka. Hade flickvän, och klanmatcherna var låsta i schemat. Då var hon i vägen ibland.” svarade en av de tillfrågade. Det är denna identitet, den som ligger i fas med stereotyperna, vi tror är den avgörande faktorn till att de tvingas att förändras för att passa in i samhället, och för att skaffa sig en “vanlig” vardag. Hur bestäms då villkoren för de olika identiteterna som måste antas av spelarna?

Enligt agendasetting-teorin (Jarlbro, 2010:58) är det medierna som konsumeras och de personer som innehar en stark auktoritär ställning inom dem som sätter tonen och rubrikerna för de offentliga samtal som förs. Det är personerna som verkar i media, i vårt fall de som verkar i spelen, som bestämmer och väljer efter vilka sociala konventioner och regelverk man bör agera. Spelkulturen och gameridentiteten är formad av dem som spelar mycket spel. Den som får den mest auktoritära positionen är den som är bäst på spelet. Gameridentiteter ser däremot väldigt lika ut oavsett vilka spel som spelas. De respondenter som har medverkat i intervjuerna spelar alla olika spel, men spelen eller genren de tillhör ansågs inte ha något signifikant värde. Det var som sagt sysslan att spela mycket spel som var relevant. Om man spelar väldigt mycket “*World of Warcraft*” eller “*Call of Duty*” spelar ingen roll, de kommer ändå att ha en identitet som gamer. De kommer även tillhöra subkulturen gaming. Troligen därför att det inte bara är de som verkar i spelen som sätter agendan, även att den utanförvarande världen har haft en väldigt stor inverkan på hur spelarna ser på sig själva och sin identitet. Det samtal som har förts utanför spelvärlden om spelvärlden verkar ha haft en väldigt stor inverkan på de samtalen inom spelvärlden som har stått till grund för formandet och skapandet av den konventionella gamingidentiteten. Svaret från en av de tillfrågade gjorde att en mer djupgående tanke formades. Respondenten svarade att hen hade formats mer av spelen än av världen runt omkring. Detta tolkas som om att spelarna tillsammans med de utanförvarande har skapat ramverket och normerna kring spelarnas identiteter. Spelarna har influerat de utanförvarande, och de som är utanför har influerat spelarna med sina tankar och åsikter. När vi, för att belysa detta faktum, sökte runt på internet efter ett exempel på denna tvåvägskommunikation hittade vi en definition av en “True Gamer” på hemsidan “*Urban dictionary*” (urbandictionary.com). Denna källa är ingen validerad vetenskaplig källa, men i detta fall eftersöktes bara en åsikt. Här ställs det upp vilket antal timmar man måste spela, hur ofta man ska spela, hur man ska förhålla sig till spel som man redan klarat av och varför man inte är en “recreational gamer” eller en “hardcore gamer”. Även om denna definition saknar all typ av vetenskaplig grund kommer den ändå påverka tonen och samtalet angående

identiteten hos den som spelar. Den kommer bidra med en måttstock för hur man ska presentera och definiera sig själv som gamer. Att anta att de som spelar mycket interaktiva digitala spel inte skulle ta till sig eller se, till exempel, en sådan definition ter sig orimligt. På grund av detta drar vi slutsatsen att gamers och icke gamers har influerat varandra. "Saying is Believing" (Aronson, 2012:206). Säger man något om sig själv eller till sig själv tillräckligt många gånger tror man till slut på det. Finns det redan en färdig definition av hur en spelare ska vara och man, i saknad på ett annat ord, identifierar sig som en spelare kommer man till slut tro på den rådande definitionen av en spelare. Man blir det som stämpeln man sätter på sig själv säger att man ska vara.

5.3. Resultat

Det som vi kommit fram till i vår sociokulturella studie av den kulturella och identitetsmässiga krock som sker i gamers liv när de går över från ungdomar till unga vuxna är att det inte blir någon direkt eller våldsamt krock. Det blir en relativt stilla och smärtfri övergång, ett oundvikligt skifte av prioriteringar. En förändring av identiteten med så små och osynliga rörelser som möjligt. Vi har kommit fram till att det rör sig om en högst naturlig och oundviklig förändring av vad som måste göras och av hur mycket tid som är fri att disponera varje dag. Man har inte tillräckligt med tid för att kunna upprätthålla en väldigt hög nivå av spelande samtidigt som man ska hålla ett jobb, lägga tid på förhållanden och ta hand om ett eget hem. Vår studie har även visat oss att när spelandet går ner upplever respondenterna en förändring av identiteten, och tillsammans med den följer också inställningar, åsikter och attityder. Det verkar inte längre som om att spelarna tycker att det viktigaste som finns är att spela. Det verkar som om att det tillsammans med förändringen av identiteten har förvandlats till en hobby, eller ett roligt fritidsfördriv, snarare än att det har fortsatt vara ett måste för användarna. Det har istället kommit till andra måsten som är viktigare. Vi har kommit fram till att konformiteten och den kognitiva konservatismen tillsammans med att kraven på ett socialt accepterat beteende långsamt men oundvikligt har likriktat spelarna med resten av samhället utanför gamingkulturen, samtidigt som viljan att minimera förändringarna av identiteten har gjort processen så smärtfri och mjukgående som möjligt.

Vi har kommit fram till att personerna vi intervjuade som unga vuxna klarar av sin vardag och får ihop sin tid på så vis att de fortfarande kan spela spel. Spelen kommer som tidigare nämnt

i andra hand när det är nödvändigt för att klara av vardagen, och de prioriteras nästan aldrig framför andra viktiga vardagliga sysslor. Spelarnas sociala relationer får inte lida, och därför prioriteras spelandet ner även där. Vi hade däremot en respondent som berättade att hans spelande tidigare i livet hade försvårat relationen med dennes partner. Detta var under en period i livet då den intervjuade var arbetslös, och då fanns det inga gränser för hur mycket tid som kunde läggas på spel. "Kunde bli nästan 15 timmar om dagen, men då var jag arbetslös." svarade en av respondenterna när vi frågade om hur mycket han hade spelat tidigare.

6. Diskussion

Från analyserna kan det dras en del slutsatser. Den mest tydliga och den viktigaste som bör nämnas är att alla gamers vi intervjuade inte hade några ovanliga eller extraordinära problem med att klara av sin allt mer krävande vardag. Deras liv hade som tidigare nämnts formats efter de krav som ställdes av ett mer krävande vuxenliv. Förmodligen formas vi alla någon gång i våra liv efter dessa krav. Kanske kan man vara en gamer, eller varför inte en person som älskar bowling, utan att det får negativa konsekvenser i det vardagliga livet utanför spelandet, eller bowlingen, så länge man inser att själva spelandet, eller bowlandet, inte alltid är det viktigaste i ens liv.

Vi fann inte att spelarnas identiteter krockade, dock såg vi att de i ett tidigare skede i livet föreföll som att gamingidentiteten var överordnad. Då var det med gaming de identifiera sig, då var det gaming som hade högsta prioritet och då bestod umgänget till stor del av gamers. Kanske är det en mer mogen inställning till livet som ligger till grund för att gamingidentiteten började ta mindre plats. Förändringen kommer efter våra observationer och erfarenheter naturligt och i symbios med den mentala mognaden. Även omvärldens krav och förväntningar verkar ha haft en stor inverkan på de intervjuade. Är det då verkligen ett problem att unga personer spelar mycket spel? Om man inte ser till att det kan ge en desensibiliserad syn på våld, vilket för övrigt inte är entydigt bevisat, så antar vi att det inte är skadligt. Enligt denna uppsats har vi i alla fall sett att om det finns ett problem när man är ung betyder inte det att det kommer finnas ett problem när man blir vuxen. Dock kanske det är svårare för en ung person att prioritera andra saker framför spelandet än för en vuxen, till exempel skolan för ett barn och arbetet för en vuxen. En sak som vi båda är överens om är att man förmodligen kommer tvingas bli en "vanlig" del i samhället någon gång under sin livstid, men att spelandet med stor sannolikhet inte kommer att hindra den utvecklingen. Om spelandet får ta orimligt stor plats tror vi dock att det kan vara farligt för ungdomar. Om det till exempel får gå så långt att personen i fråga missar sin barndom, missar tillfällena att skapa vänrelationer eller missar tillfällena att motionera. Skulle spelandet också påverka en ungs sömn på ett väldigt negativt sätt skulle det kunna hämma växten, men också resultaten i skolan. Man bör nog hålla efter ungs spelande lite, men vi tror inte att man

behöver vara rädd för det. I intervjun talade vi med en person som började sin gamingkarriär väldigt tidigt, men det verkar inte ha påverkat honom negativt.

Man kan med hjälp av resultaten vi har funnit i vår analys utgå ifrån att vi människor formas efter vår omgivning och de krav och förväntningar som ställs på oss, vare sig vi vill eller inte. Om det är något negativt eller inte kan vi inte svara på; det är nog höst individuellt hur man förhåller sig till att livet har sin gång. Vi tycker dock att det som verkar vara viktigast, utifrån vår analysering av intervjuerna, är att man lugnt kan anta att saker och ting kommer förändras, och det kommer ske naturligt.

Vi tycker att själva utförandet av uppsatsen har gått väl till. Självklart skulle vi om vi haft mer tid haft möjlighet att utföra en mer omfattande undersökning och fältstudie. Vi kunde även ha använt oss av fler relevanta teoretiska perspektiv. Vi tycker att det hade varit väldigt intressant att observera spelare över tid. Då hade man kunnat kartlägga mer av deras beteende som sömn, träning, hur de äter och hur mycket de umgås med andra. Då hade man kunnat se om det som faktiskt sades i intervjuerna stämde eller inte, och då hade man haft möjlighet att se hur övergången och skiftet i deras liv faktiskt tar sitt uttryck i verkligheten. Perspektiven skulle användas för att få ännu fler infallsvinklar och analyseringsmöjligheter.

Vi tycker absolut att antalet respondenter är ett problem. Det lilla antal intervjuer som genomfördes medför att inga av de resultat vi fått fram går att generalisera. Men har man i åtanke att detta är en B-uppsats och inte en kandidatuppsats eller masteruppsats är vi nöjda med vad vi har åstadkommit. Och vi tycker att det är mycket intressant att studera hur de som spelar mycket själva uppfattar sin vardag, sin identitet och sin utveckling. Vi tror att vår analys och fältstudie skulle kunna stå som en grund för en framtida studie på en hög akademisk nivå.

7. Litteraturlista

- Abou, N, N. & Fournis, G. (2014). Violence, Crime, and Violent Video Games: Is There a Correlation?. *Psychiatric Times*, 31(9), ss. 1-4.
- Aronson, Elliot & Aronson, Joshua (2012). *The Social Animal*. New York: Worth Publishers.
- Bergstrom, K. Fisher, S. & Jenson, J. (2016). Disavowing 'That Guy' Identity construction and massively multiplayer online game players. *Convergence: The Journal of Research into New Media Technologies*, 22(3), ss. 233-249. DOI: 10.1177/1354856514560314
- Broady, Donald (1988). Kulturens fält. Om Pierre Bourdieus sociologi, i *Masskommunikation och kultur*, NORDICOM-Nytt/Sverige, nr 1–2:
- Courtois, C. De Grove, F. & Van Looy, J. (2015). How to be a gamer! Exploring personal and social indicators of gamer identity. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(3), ss. 346-361. DOI: 10.1111/jcc4.12114
- Ehn, Billy och Löfgren, Orvar (2012). *Kulturanalytiska verktyg*. Malmö: Gleerups.
- Ekström, Mats & Larsson, Lars-Åke (Red.) (2010). *Metoder i kommunikationsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur.
- Festl, R. Kowert, R & Quandt, T. (2014). Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers. *CyberPsychology, Behavior & Social Networking*, 17(3), ss. 141-146. DOI: 10.1089/cyber.2013.0118

- Hirsch, Eli (1982). *The concept of identity*: Oxford University Press.
- Jarlbro, G. (2010). *Hälsokommunikation: En introduktion*. 3:e upplagan. Lund: Studentlitteratur.
- Kvale, Steinar & Brinkmann, Svend (2009). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. 2. uppl. Lund: Studentlitteratur.
- Larsson, L (2010). Intervjuer. I Ekström, M & Larsson, L (Red.) *Metoder i kommunikationsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur. ss 53-86. Kapitel 2.
- Nilsson, Å. (2010). Kvantitativ innehållsanalys. I Ekström, M & Larsson, L (Red.) *Metoder i kommunikationsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur. ss 119-152. Kapitel 4.
- Pinto, D, C. Reale, G. Segabinazzi, R. & Vargas Rossi, C, A. (2015). Online identity construction: How gamers redefine their identity in experiential communities. *Journal of Consumer Behaviour*, 14(6), ss. 399-409. DOI: 10.1002/cb.1556
- Östbye, Helge, Knapskog, Karl, Helland, Knut & Larsen, Leif Ove (2003). *Metodbok för medievvetenskap*. Malmö: Liber.

Elektroniska källor.

- Nationalencyklopedin - 20:e maj 2016
<http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/subkultur>
- Urban Dictionary - 24:e maj 2016
<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=True%20Gamer>

Bilaga 1

Enkelt intervjumanus med huvudfrågor:

1. Ålder?
2. Yrke?
3. Relationsstatus?
4. Hur mycket spelar du ungefär om dagen?
5. Spelade du mer eller mindre förut, när du spelade som mest?
6. Har spelandet, så som du kan se, förändrat dig?
7. Påverkar det din vardag?
relationer/fritid/arbete/sömn/träning/hälsa
8. Finner du några svårigheter i vardagen? Får du ihop tiden så som du vill?
9. Planerar du utefter din speltid?
10. Skulle du vilja spela mer eller mindre?
11. Saknar du det sätt som du spelade på förr?
12. Är du samma person när du spelar som annars?
Vilka skillnader kan du uppfatta? Något speciellt du gör? Tar mer ansvar eller kanske andra ledarskapsegenskaper.
13. Om du interagerar med andra när du spelar, hur kommunicerar du då?
Förändras ditt språkbruk och ditt förhållningssätt till andra?
Vad tror du att detta beror på?
14. Har du fler eller färre vänner i "spelvärlden" än utanför?
Om inte, beror det något på spelandet?
15. Skulle du säga att du har många vänner totalt?
16. Har du några åtaganden i spelen och/eller i vardagen?
17. Krockar dessa åtaganden?
18. Gör du något för att maximera din speltid?
lan/tar ledigt/ väntar på releaser utanför affären