



LUNDS
UNIVERSITET

Spelar det roll?

En rättssociologisk studie om mäns självkontroll och tv-och datorspel

Viktor Gustafsson

LUNDS UNIVERSITET
Rättssociologiska institutionen

Kandidatuppsats (RÅSK02)
Vårtermin 2017



Handledare: Måns Svensson

Examinator: Håkan Hydén

Förord

Ett stort tack till Kim ”Drayswe” Larsson som ville hjälpa mig att distribuera ut min enkät genom sin kanal [twitch.tv/drayswe](https://www.twitch.tv/drayswe).

Sedan också ett stort tack till min handledare Måns Svensson som hjälpt mig att forma studien till vad den är idag och för att visat ett stort engagemang för ämnet.

Förkortningslista

PEGI – Pan European Game Information

EMA - Entertainment Merchants Association

BrB - Brottsbalken

DOTA 2 - Defence of the Ancient 2

Abstract

Videogames and their potential negative effect on people has been discussed for almost six decades. Focus for most of the research is the correlation between violent videogames and aggression, however another factor that has not been researched thoroughly yet is self-control. The aim of this study is to investigate whether there is a connection between extensive video game consumption and self-control among men. The study also attempts to examine male “gamers” views on who should take responsibility for any potential negative effects that could stem from the consumption of videogames. This is being done through a quantitative study using an internet survey where 185 males participated. Out of these 185 respondents, 111 answered that they spend more than ten hours a week playing videogames and are henceforth referred to as gamers in this study. A total of 68 respondents were classified as “none-gamers” and six were classified as “don’t know”. This study shows that there might be a connection between extensive videogame consumption and low self-control although this connection is weak and a potential connection needs to be researched further. However, the results show that none-gamers are more likely to react with irritation and aggression and are also more likely to act on these emotions in the scenarios that are given in the survey. Further the study shows that a big margin of both gamers and none gamers considers parents and guardians to be the responsible party when it comes to mitigating any potential negative effects from videogames.

Nyckelord – New Chicago School, Självkontroll, Tv-och datorspel,

Innehållsförteckning

1. Inledning.....	6
1.1 Problemformulering	6
1.2 Syfte och frågeställningar.....	8
1.3 Avgränsning	8
2. Bakgrund	9
2.1. Ett ämne i debatt.....	9
2.2. Moralpanik och tv-och datorspel.....	10
2.3. Tv-och datorspel i rätten.....	10
2.4. Lag och regler för tv-och datorspel	11
2.5. Pan-European Game Information (PEGI)	12
3 Tidigare forskning	13
3.1 Översikt av forskningsfältet	13
3.2 Eventuella orsaker till att unga genomför skolskjutningar	14
3.3 Maskulina ideologier och tv-och datorspel	14
3.4 Positiva effekter av tv-och datorspel	15
4. Teori	16
4.1 The New Chicago School.....	16
4.2 Självkontroll	17
5. Metod och material	18
5.1 Val av metod	19
5.2 Urval och deltagare	19
5.3 Tillvägagångssätt.....	20
5.4 Enkäten.....	21
5.4.1 Introduktionssidan och första delen.....	21
5.4.2 Andra delen: Scenarion	22
5.4.3 Tredje delen: Självkontroll	23
5.5 Validitet och Reliabilitet.....	25
5.6 Etik	26
6. Resultat.....	26
6.1 Del ett och identifikation av gamers och icke-gamers	26
6.2 Del två: scenarion.....	27
6.3 Del tre: självkontroll.....	30
6.4 Del fyra: inställning till ansvar	34
7. Analys.....	35
7.1 Benägenhet att agera på känslor	35

7.2 Gamers och självkontroll.....	36
7.4 Ålder, en betydande faktor	37
7.5 Vems ansvar är det?	38
8. Slutsatser	39
9. Avslutning	40
10. Källförteckning.....	41

1. Inledning

Tv-och datorspel är en stor del av nästan alla barn och ungdomars liv, främst genom ungdomsåldern (Granic, Lovel, Engels, 2014, s.66) och diskussionerna huruvida tv-och datorspel har en negativ effekt på dessa personer har varit närvarande i nästa sex decennier (Anderson et. Al, 2010, s.208). Den 20 april 1999 och den 14 december 2012 är två datum som är väl ihågkomna för många människor i USA. Detta är datumen för två skolmassakrer som genomförts av elever som tagit med sig vapen till sina respektive skolor och börjat skjuta. Händelserna som omtalas är skolskjutningen vid Columbine high school där två sistaårs elever var gärningspersonerna och skolskjutningen vid Sandy Hook där en ensam gärningsman genomförde dådet. Efter båda de här dåden framkom det att samtliga gärningsmän hade ett intresse för tv-och datorspel vilket snabbt rörde upp debatter angående våldsamma spels påverkan på människor (Gilovich, Keltner, Chen, Nisbett, 2016, s.494; Ferguson, 2014, s.554).

Vid många undersökningar om de eventuella negativa effekterna som tv-och datorspel kan medföra är det ett genomgående tema att undersöka korrelationen mellan aggression och våldsamma tv-och datorspel (Copenhaver, 2015, s.171; Ferguson, 2014, s.555; Thomas, Levant, 2012, s.47; Kasumovic et. Al, 2015, s.204). En faktor som inte i lika stor utsträckning har blivit undersökt är självkontroll, och huruvida tv-och datorspel kan påverka spelare på detta plan. Därför kommer denna studie fokusera på att undersöka om det existerar ett samband mellan tv-och datorspel och självkontrollen hos de som spelar dem.

1.1 Problemformulering

Efter skolskjutningen vid Sandy Hooks 2012 blev det upplopp för negativa åsikter angående tv-och datorspel och dess påverkan på barn och unga. Efter händelse började spekulationerna om varför detta dåd begicks och det framkom då, från en inofficiell källa, att gärningsmannen spelade tv-och datorspel vilket snabbt blev samhällets fokus. Det är dock viktigt att poängtera att dessa spekulationer och kritiken gentemot tv-och datorspel startades innan en officiell utredning beträffande Adam Lanzas spelvanor genomfördes. När en sådan utredning blev slutförd var resultatet att Lanze spelade både våldsamma tv-och datorspel såväl som icke våldsamma sådana, det var till och med så att det senare var det han föredrog (Ferguson, 2014, s.554–555). Det framkom dock senare i utredningen att Adam Lanzas hade utstått djupgående bortstötning och isolation under sitt liv (Gilovich, Keltner, Chen, Nisbett, 2016,

s.496). Tv-och datorspel blev snabbt, utan starka bevis, utpekade som de potentiella syndabockarna till varför den här personen begick brottet och därmed växer kritiken angående tv-och datorspel och dess påverkan på människor. Det är även så att FBI har infört fascination för våldsfylld underhållning som en varningssignal för en person som kan komma att genomföra en skolskjutning. Mer bestämt att en högrisks elev spenderar omåttligt mycket tid spelande tv-och datorspel med våldsamma inslag, och verkar mer intresserad för de våldsamma bilderna än för själva spelet. Detta infördes redan 2000 efter att debatter angående våldsamma tv-och datorspel blivit aktuella efter en rad skolskjutningar där förövarna hade en historia av att ha spelat våldsamma tv-och datorspel. Även andra våldsbrott har blivit länkade tillsammans med våldsamma tv-och datorspel av nyhetsmedian i USA (Anderson, Gentile, Buckley, 2007, s.3–4).

Thomas Mathiesen skriver att det finns tre generella frågeställningar som kan användas vid rättssociologiska studier. En av dem är ”I vilken utsträckning, och i så fall hur, påverkar rättsregler, rättsliga avgöranden och rättsinstitutioner andra samhällsförhållanden” (Mathiesen, 2005, s.23). I detta fall blir frågan hur spelare och spelutvecklare påverkas av lagar och bristen på lagar. Spelutvecklare påverkas genom att det finns ett antal generella lagar som de måste utgå ifrån (exempelvis olaga våldsskingring, förtal, hets mot folkgrupp), dock finns det inga specifika lagar angående vad som får skingras genom spel. Det ända som verkligen bidrar med restriktioner är en organisation som påverkar marknaden av tv-och datorspel genom att kontrollera åldersbemärkningen på spel, nämligen PEGI (Pan-European Game Information). Spelarna påverkas av lagar genom att spelutvecklarna måste anpassa sig till de rådande lagarna, vilket påverkar innehållet i spelen de spelar. Bristen på lagar, såsom saknaden av lagstiftning angående åldersgränsen, möjliggör att spelarna själva kan välja vilka spel de vill spela oavsett ålder. Därmed skulle det vara intressant att undersöka vad spelare såväl som icke spelare tycker om det systemet som råder i Sverige. Har de förtroende till de lagar som existerar eller behövs det fler lagar och restriktioner för att minska de eventuella negativa effekterna från tv-och datorspel. Behöver det finnas lagar som specifikt begränsar spelutvecklare i vad de får skildra i sina spel eller är det andra aktörer som borde ansvara för att de eventuella negativa effekterna av tv-och datorspel begränsas. Detta, i kombination med huruvida självkontroll har en koppling till tv-och datorspel, är vad denna undersökning handlar om. De personerna som kommer undersökas i denna studie benämns som gamers och icke-gamers. Detta eftersom min erfarenhet är att personer som spenderar mycket tid spelande tv-och datorspel benämner sig själva som just gamers. Eftersom män spelar tv-och datorspel i

större utsträckning än kvinnor (Kasumovic et. Al, 2015, s.208; Granic, Lovel, Engels, 2014, s.66; Ward, 2010, s.621) samt att fler män begår brott (Ekström, 2008, s.24, s.375) kommer endast män undersökas i denna studie. På grund av att deltagandet i denna studie resulterade i endast 185 svarspersoner, bör denna studie endast anses som en pilotstudie som eventuellt kan antyda om ett samband som skulle vara intressant för fortsatt forskning.

1.2 Syfte och frågeställningar

Syftet med den här studien är att bidra med kunskap som kan ligga till grund för en mer informerad diskussion avseende eventuella regelförändringar såväl som bidra med mer kunskap angående sambandet mellan tv-och datorspel och självkontroll. Således ska denna studie undersöka huruvida tv-och datorspel kan ha någon påverkan på manliga individers självkontroll eller huruvida manliga tv-och datorspelare i större utsträckning har lägre självkontroll än män som inte spelar tv-eller datorspel. Den ska även undersöka vem manliga gamers och icke-gamers anser står för ansvaret att begränsa de eventuella negativa effekterna som tv-och datorspel medför.

Frågeställning 1: Finns det något samband mellan omfattande tv-och datorspelade och bristande självkontroll?

Frågeställning 2: Vilken eller vilka aktörer anser gamers respektive icke-gamers bär ansvaret för att begränsa eventuella negativa effekter av tv-och datorspelade?

1.3 Avgränsning

Eftersom det är interaktionen inom våldsamma tv-och datorspel som menas kan framhäva negativa effekter hos spelaren, då denne tvingas ta en mer aktiv roll i att begå våldsamma aktioner (Sherry, 2001, s.410–412; Ferguson, 2013, s.62; Gentile, Anderson, 2003, s.135), ställs frågan huruvida det är interaktion i spel i allmänhet som kan vara orsaken till att spelaren har lättare att agera på liknande sätt i verkligheten. Därmed valde jag att inte specifikt titta på våldsamma tv-och datorspel utan spel i dess allmänhet. Det enda som undersöks är huruvida personerna spelar tv-eller datorspel mer eller mindre än tio timmar per vecka, vilket är denna undersöknings definition av gamers. Detta är även en undersökning som endast riktar sig till män. Detta på grund av att män spelar i större utsträckning tv-och datorspel än kvinnor (Kasumovic et. Al, 2015, s.208; Granic, Lovel, Engels, 2014, s.66; Ward, 2010, s.621). Det är även så att män är i större utsträckning mer kriminella än kvinnor

och 2007 var 80 procent av alla misstänkta män (Ekström, 2008, s.24, s.375). Detta i kombination med att självkontroll används inom kriminologin som en förklaring till varför människor begår brott (Newburn, 2013, s.241) gjorde det möjligt att ta beslutet att endast undersöka mäns tv-och datorspelsvanor och deras självkontroll. Undersökningen är även avgränsad till endast Sverige. Detta eftersom det är de svenska lagarna och de restriktioner som tillämpas i Sverige som är aktuella för undersökningen och därför genomförs undersökningen i Sverige, på svenska.

2. Bakgrund

2.1. Ett ämne i debatt

Det finns främst två sidor av debatten rörande tv-och datorspel och deras eventuella påverkan på människor, sidan som menar att tv-och datorspel kan leda till bland annat aggression hos människor (Copenhaver, 2015, s.171; Ferguson, 2014, s.555; Thomas, Levant, 2012, s.47; Kasumovic et. Al, 2015, s.204) och den skeptiska sidan. Denna sida menar att forskningen som förespråkar en korrelation mellan tv-och datorspel och aggression, inte tar hänsyn till att andra utomstående faktorer kan påverka resultatet (Anderson et. Al, 2015, s.152; Copenhaver, 2015, s.172; Ward, 2010, s.611; Ferguson, 2013, s.59). Tv-och datorspel är omdiskuterat som en negativ inverkan på barn och ungdomar på forskningsplan, såväl som på samhällsplan. I USA har tv-och datorspel lyfts som en orsak till varför ett antal masskjutningar inträffat (Copenhaver, 2015, s.179; Ferguson, 2014, s.554) Dock finns det även personer som förespråkar de positiva effekterna med att spela tv-och datorspel, dessa är bland annat kognitiva egenskaper så som minne och förmågan att bearbeta en bild och fatta beslut på mycket kort tid (Kasumovic et. Al, 2015, s.209; Granic, Lobel, Engels, 2014, s.68–69). Det är viktigt att poängtera att på forskningsplanet är det till största del våldsamma tv-och datorspel som undersöks. En anledning till detta kan vara den interaktiva naturen som våldsamma tv-och datorspel har, vilket tvingar spelaren att göra ett aktivt val att begå våldsamma handlingar vilket i sin tur kan påverka människor till att lättare agera på liknande sätt i verkliga livet (Sherry, 2001, s.410–412; Ferguson, 2013, s.62; Gentile, Anderson, 2003, s.135).

I Sverige existerar även denna debatt och på olika plattformar uttrycker personer sina åsikter angående tv-och datorspel. I en debattartikel på askt.dn.se kan det läsas om en förälder som skriver om att ”för mycket tid framför datorspel kan vara vår tids snabbaste växande hälsobomb” (Sabelhierta, 2016). Sedan lyfts flera hälsoproblem upp, fysiska såväl som

psykiska, som unga kan drabbas av vid för mycket tid sittande vid datorn. På denna hemsida finns det en funktion som gör det möjligt för besökarna på sidan att svara huruvida de håller med om vad debattartikeln säger eller ej. Vid just denna artikel var det 75 procent, av de 8205 personerna som röstade, som inte höll med skribenten (ibid). En annan individ har skrivit ett svar på denna artikel och menar att det är klart att vi i samhället behöver en syndabock som kan anta skulden för att unga inte längre är ute och leker lika mycket som för, eller för att unga mår dåligt psykiskt. Dock menar denna personen att det är fel att beskylla spel för dessa problem då ungdomar mår dåligt psykiskt med eller utan spel, och som skrivs: ”Skulle det nu vara så att man under en period hittar sig själv i en destruktiv användning av datorspel så är det fortfarande långt mycket bättre än att hitta sig själv i samma destruktiva period kring droger eller alkohol.” (Larsson, 2016). Detta är bara ett kort utdrag ur den stora debatten som existerar, inte bara i Sverige, utan i stora delar av världen.

2.2. Moralpanik och tv-och datorspel

Hur kommer det sig då att allmänheten är så angelägna att peka ut tv-och datorspel som den potentiella boven vid tragiska händelser och vid problem som berör ungas hälsa. Kan det vara så att tv-och datorspel är ett fenomen som utlöser moralpanik i samhället. Moralpanik är när en del av ett samhälle tycker att ett visst beteende eller en viss livsstil hos en annan del är ett hot mot samhället som helhet (Bowman, 2016, s.23). Det skulle dock inte vara första gången moralpanik uppstått i samhället och en syndabock blivit utpekad på liknande sätt som tv-och datorspel blir idag. På 30-talet var det våldsamma filmer som ansågs vara ett stort inflytande på den unga publiken (Bowman, 2016, s.25). På 1950-talet var det nästan en direkt avspegling av 30-talets moralpanik angående våldsamma filmer, dock under denna tid var det serietidningar med våldsamma inslag som stod för den negativa påverkan på unga människor (Bowman, 2016, s.26–27). Ända sedan 1976, då det första fallet av ett datorspel som orsakat en moralpanik i samhället uppstod, har tv-och datorspel varit offer för en moralpanik i samhället. Dock eftersom tv-och datorindustrin stod för en konstant förändring, en som fortfarande pågår idag, har denna ”våg” av moralpanik inte gått över än (Bowman, 2016, s.28–31).

2.3. Tv-och datorspel i rätten

Tv-och datorspel har även uppkommit i rätten, och inte bara i fall där de påstås vara en faktor till varför en kriminell gärning begåtts (Ferguson, 2014, s.568; Dill et. Al, 2011, s.117).

Tv-och datorspel tas även upp i fall där staten har försökt införa restriktioner för tv-och datorspel genom att göra det till ett straffbart brott att sälja våldsamma tv-och datorspel, vars åldersgräns är 18 år, till personer under denna ålder. Detta hände i USA mellan 2010 och 2011 där staten California ville införa en lag vars syfte var att förhindra negativa effekter på barn och unga (Bushman, 2014, s.306; Copenhaver, 2015, s.170; Ferguson, 2013, s.57; Ferguson, 2014, s.564–566). Lagen skulle även kräva att ett ytterligare märke skulle fästas på de berörda spelen utöver den redan existerande åldersmarkeringen (Ferguson, 2014, s.564). Målet blev känt som *Brown v. EMA* (Entertainment Merchants Association) och det fördes ända upp till USA:s högsta domstol där det slogs fast att det inte existerade tillräckligt vetenskapligt underlag för att styrka att våldsamma spel skulle kunna ha de negativa effekterna som lagen skulle förhindra (Bushman, 2014, s.306; Ferguson, 2014, s.566; Ferguson, 2013, s.59). Detta var inte den huvudsakliga anledningen till varför lagen inte antogs, utan det var en annan lag som gjorde motstånd mot en sådan ny lag, nämligen First Amendment, alltså USA:s motsvarighet till yttrandefriheten (Ferguson, 2014, s.565; Bushman, 2014, s.306). Beslutet att inte godkänna den nya lagen baserades på USA:s dedikation till att skydda alla former av yttrande som kan bli klassificerade som skadligt, utan att det finns tydliga bevis på att de faktiskt är skadliga (Bushman, 2014, s.306). Dock i detta fall var det även ett faktum att en vetenskaplig koppling mellan våldsamma spel och negativa effekter inte kunde konstanteras. Bland annat kritiserade domstolen lagstiftaren för citation bias, vilket innebär att de valt att använda forskning som gynnar deras sida och exkluderar forskningsdata som motsäger deras hypotes (Ferguson, 2013, s.59).

2.4. Lag och regler för tv-och datorspel

Som tidigare påvisats finns det en stor diskussion angående om tv-och datorspel kan ha en negativ påverkan på spelaren. I USA är det ofta i följden av masskjutningar som diskussioner angående varför gärningspersonen genomförde brottet dyker upp, och en vanlig fråga som ställs är angående gärningspersonens spelvanor (Ferguson, 2014, s.554). Det är endast när gärningspersonen är relativt ung som diskussionen angående tv-och datorspel blir aktuell. När gärningspersonen är äldre, är tv-och datorspelsaspekten mer eller mindre ignorerad. Detta blir problematiskt då majoriteten av unga män spelar tv-eller datorspel vilket gör att om en ung man begår ett brott, kan tv-och datorspelsaspekten alltid finnas där och ta skulden för hur gärningspersonens agerande, även om det inte finns någon grund för det (Ferguson, 2014, s. 561–562). Det finns även exempel på rättegångar där spelutvecklare och spelföretag har blivit

anklagade för att deras spel är anledningen till våldsutlopp (Ferguson, 2014, s.568–569; Ferguson, 2013, s.57–58; Bushman, 2014, s.306). Exemplevis i fallet Devin Moore, där en 18 årig kille som sköt tre poliser och sedan flydde i en polisbil efter att ha blivit arresterad i Alabama. Två av familjerna till offren stämde spelföretags industrin eftersom de ansåg att.

Det finns inte någon lag som direkt reglerar tv-och datorspel. Detta i den bemärkelsen att det inte finns några lagar som har en specifik inriktning på dessa spel. Tv-och datorspel måste istället förhålla sig till mer generella lagar som används inom flera områden och inte bara tv-och datorspel. Brottsbalken (BrB) 16 kap. 10§ c är lagen om olaga våldsskildring och lyder:

”Den som i bild skildrar sexuellt våld eller tvång med uppsåt att bilden eller bilderna sprids eller som sprider en sådan skildring, döms, om inte gärningen med hänsyn till omständigheterna är försvarlig, för olaga våldsskildring till böter eller fängelse i högst två år. Detsamma gäller den som i rörliga bilder närgånget eller utdraget skildrar grovt våld mot människor eller djur med uppsåt att bilderna sprids eller som sprider en sådan skildring. Sprider någon av oaktsamhet en skildring som avses i första stycket och sker spridningen i yrkesmässig verksamhet eller annars i förvärvssyfte, döms till ansvar enligt första stycket.” (SFS 1962:700).

Denna lag är den som mest begränsar tv-och datorspelsutvecklare, i alla fall de som har spel med våldsamma inslag som produkt. Dock måste tv-och datorspelsutvecklare förhålla sig till samma regler som alla andra media aktörer som agerar under yttrandefriheten samt tryckfriheten. Detta innebär att brott så som hets mot folkgrupp enligt BrB 16 kap. 8§ (1962:700) och förtal enligt BrB 5 kap. 1§ (1962:700) är brott som fortfarande kan begås genom tv-och datorspel.

2.5. Pan-European Game Information (PEGI)

I och med att tv-och datorspel blir allt vanligare i hemmen hos miljontals människor i Europa och ungas intresse för spel blir allt vanligare, finns det ett behov av ett system för att hjälpa föräldrar och vårdnadshavare att besluta huruvida de ska köpa en viss produkt (PEGI, 2017). Svaret på detta är PEGI. PEGI står för Pan-European Game Information och är en åldersmärkning som lanserades 2003 med syfte att göra det lättare för föräldrar att fatta välgrundade beslut om huruvida de borde köpa ett spel eller inte. PEGI ersatte ett tidigare system vilket bestod av en mängd olika nationella åldersmärkningssystem (ibid). Det finns fem olika PEGI ikoner som ett spel kan få på sitt omslag (3, 7, 12, 16, 18). Varje ikon speglar

vilken åldersgräns spelet är rekommenderat till, vilket är bestämt utifrån ett bedömnings formulär, denna process kommer genomgås mer senare. Som nämnts tidigare finns det inte några specifika lagar som berör tv-och datorspel, det finns dock kriterier som spel måste förhålla sig till för att få en åldersmärkning från PEGI. PEGI:s åldersmarkeringssystem är frivilligt, dock brukar PEGI systemet behandlas som praktiskt taget obligatoriskt i och med att nästan alla spelåterförsäljare har i sin företagspolicy att endast sälja spel som har en PEGI klassificering (ibid). Detta gör att spelutvecklare måste förhålla sig till PEGI:s diverse kriterier beroende på vilken åldersgrupp de tillverkar spelet för. Dessa informella regler blir således det som kontrollerar och begränsar spelutvecklarna i och med att de måste utveckla spel med PEGI:s kriterier i åtanke, annars kommer deras spel inte bli sålda av etablerade spelåterförsäljare.

Innan spelet släpps fyller utvecklarna i ett bedömnings och deklaraionsformulär för varje version av spelet. Det här formuläret består av frågor angående innehållet av spelet, bland annat om våld, sex, fult språk och andra känsliga bilder eller ljud förekommer i spelet (PEGI, 2014, s.7). En sådana fråga kan vara, innehåller spelet: avbildning av våld mot sårbara eller försvarslösa människoliknande karaktärer. Om svaret på denna fråga är ja, möter detta spel ett av kriterierna för spel som har en åldersmarkering på 18 år. Dessa är kriterier för spel med åldersmarkeringen på 18 år, det finns på samma sätt andra kriterier för spel med åldersmarkeringen 3, 7, 12 samt 16 (PEGI, 2014, s. 29–36). Efter att spelutvecklarna svarat på formuläret tolkar ett onlinesystem svaren och bestämmer en tillfällig åldersmarkering samt en förklaring till varför spelet fått den markeringen. Nästa steg är att PEGI-administratörer noggrant granskar den provisoriska åldersmarkeringen och sen levererar de en licens till spelutvecklarna att använda den åldersmarkeringen spelet fått. Till sist efter denna process har spelutvecklarna blivit auktoriserade att reproducera PEGI loggan med åldersmarkeringen på spelfodralet (PEGI, 2014, s. 7).

3 Tidigare forskning

3.1 Översikt av forskningsfältet

Inom tidigare forskning kring tv-och datorspel och dess påverkan på människor är det ett genomgående tema att undersöka korrelationen mellan våldsamma tv-och datorspel och aggression (Thomas, Levant, 2012, s.47; Andersen et. Al, s.152, s.161; Copenhaver, 2015, s.171–172; Granic, Lobel, Engels, 2014, s.66; Sherry, 2001, s.399; Kasumovic et. Al, 2015, s.204). Sedan finns det även studier som påvisar att tv-och datorspel kan medföra positiva effekter (Granic, Lobel, Engels, 2014; Kastenbaum, Weinstein, 1985; Campbell, Sedikides,

1999, Kasumovic et. Al, 2015). Som nämnt tidigare är det en debatt även inom forskningsvärlden på vilket sätt tv-och datorspel påverkar människor. Det finns dock en del områden i detta stora forskningsområde som borde belysas.

3.2 Eventuella orsaker till att unga genomför skolskjutningar

Som nämnts tidigare har tv-och datorspel framkommit i samband med att unga personer begått våldsamma handlingar och det framkommit att personen i fråga spelade tv-eller datorspel (Ferguson, 2014, s.554–555). En artikel har adresserat eventuella orsaker till varför unga begår sådana brottsliga handlingar. Två av de fyra problem som artikeln menar har ett samband med skolskjutningar, är mobbing och influenser från underhållningsvåld, alltså våld som förekommer i exempelvis tv och film (Dill et. Al, 2011, s.113–114). Vad artikeln kommer fram till är att de unga som begår skolskjutningar har haft problem under en längre period. Därför är det viktigt att adressera dessa problem så fort de uppstår för att kunna förhindra framtida incidenter. Mobbing är ett av dessa problem som måste tas om hand vid ett tidigt stadie (Dill et. Al, 2011, s.123–124).

3.3 Maskulina ideologier och tv-och datorspel

Män spelar mer tv-och datorspel än kvinnor (Kasumovic et. Al, 2015, s.208; Granic, Lovel, Engels, 2014, s.66; Ward, 2010, s.621), och män är mer våldsamma och begår mer brott än kvinnor (Ekström, 2008, s.24, s.375). Frågan om sambandet mellan maskulinitet, spel och aggression ställs i en undersökning vars syfte är att undersöka huruvida antagandet av maskulina ideologier påverka förhållandet mellan exponering av våldsamma tv-och datorspel och aggression (Thomas, Levant, 2012, s.47). Undersökning bestod av 168 män alla över 18 år (Thomas, Levant, 2012, s.49) och resultatet av undersökningen visade på att det fanns en korrelation mellan våldsamma tv-och datorspel och aggression. Det diskuteras huruvida det är aggressiva personer som dras till dessa former av spel eller om det existerar en annan variabel som för tillfället var okänd (Thomas, Levant, 2012, s.53). Studien påvisade även en korrelation mellan antagandet av manliga ideologier och aggression vilket kan bero på att genom att anta dessa manliga ideologier blir män mer aggressiva. Det kan även vara det omvända, att aggressiva män är de som antar de maskulina ideologierna. Till sist kunde det även ses att antagandet av maskulina normer reglerar sambandet mellan exponering av våldsamma tv-och datorspel och aggressivitet. Detta samband kunde ses i olika grader, där de

män som mest antagit de maskulina normerna har ett högre samband mellan exponering av våldsamma spel och aggressivitet (Thomas, Levant, 2012, s.53–55).

3.4 Positiva effekter av tv-och datorspel

I en artikel av Granic, Lobel och Engels (2014) diskuteras diverse studier som fokuserat på de positiva effekterna av tv-och datorspel. De fokuserar på fyra olika former av positiva effekter. Nämligen kognitiva fördelar, motivationsfördelar, emotionella fördelar och sociala fördelar. Kognitiva fördelar med att spela tv-och datorspel kan främjas på många olika sätt. Det mest övertygande beviset på detta kommer från ett flertal studier, där helt oerfarna personer blir slumpmässigt tilldelade ett spel att spela. Det visade sig av denna studie att de personerna som fick spela ”shooter” spel, alltså spel som är våldsamma i sin natur, visade snabbare och mer exakt uppmärksamhetstilldelning och förbättrad mental rotationsförmåga till skillnad från kontrollgruppen som fick spela en annan typ av spel. De var alltså snabbare på att uppfatta vad som hände i spelet samt att anpassa sig efter det (Green, Bavelier, 2012, s.200–203). Problemlösningsförmåga är även en kognitiv fördel som spel kan medföra. I spel är det vanligt att spelaren ställs inför en uppgift att ta sig från punkt A till punkt B. Därmed tränas spelaren att hitta den snabbast vägen för att uppnå sitt mål (Granic, Lobel, Engels, 2014, s.69). Även motivationsfördelar som kan utvecklas hos unga som spelar tv-och datorspel förekommer. Spelmiljön som många unga är en del av kan kultivera envishet, dock i dess positiva benämning då spel motiverar spelaren att inte ge upp vid motgångar utan att fortsätta tills målet är nått där det ofta finns någon form av belöning. Detta kan även leda till att unga får en mer optimistisk motivationsstil då de alltid kan se att motgångar kan leda till framgångar, och med framgångar kommer belöningar. Denna motivationsstil skulle även kunna spridas till områden utöver spelmiljön, såsom skolan eller jobbet (Granic, Lobel, Engels, 2014, s.70–71). Några av de mest intensiva positiva emotionella upplevelserna kan bli aktiverade vid spelande av tv-och datorspel. Denna känsla kallas *fiero* och innebär en intensiv känsla av stolthet efter att ha vunnit över en svår motståndare (McGonigal, 2011). En annan emotionell fördel kallas *flow* eller *transportation* och innebär en positiv känsla som spelare upplever när de är försjunkna i en belönande aktivitet som skänker en hög känsla av självkontroll samtidigt som det framhäver en förlust av självmedvetenhet (Sherry, 2004, s.336). Till sist finns det sociala fördelarna som tv-och datorspel medför. Dessa kan vara så enkla som att spel gör spelarna mer prosociala om de uppmuntras, från spelets sida, att interagera med andra spelare för att uppnå sina mål (Granic, Lobel, Engels, 2014, s.73). En

studie påvisade även att spela prosociala spel kan ha en kausal kortsiktig påverkan på hjälpbeteendet hos spelarna. Även långsiktiga påverkningar på de barn som spelat prosociala spel i början på skolåret var mer troliga att uppvisa hjälpsamt beteende senare under året (ibid).

4. Teori

4.1 The New Chicago School

I livet finns det *reglerande modaliteter*, saker som påverkar och styr oss till ett visst önskvärt beteende. Detta beteende är kanske inte för oss naturligt eller något vi delar men på grund av dessa reglerande modaliteter ändras vårt beteende, om inte tilldelas vi sanktioner av olika slag (Lessig, 2006, s.121–122). Dessa reglerande modaliteter är lagen, normer, marknaden och arkitekturen (Lessig, 1998, s.662–663) och det är dessa som begränsar och möjliggör beteenden (Lessig, 2006, s.121–122). Om beteendet som ska regleras är rökning kan detta förklaras på ett relativt simpelt sätt. Om en person röker, vilka former av begränsningar stöter denne person på och vilka faktorer reglerar dennes beslut att röka? Först kan lagen ses som en begränsning i form av att det är åldersgräns på rökning vilket gör att personer under 18 år inte får lov att köpa cigaretter. Även att lagen bestämmer vid vilka platser som rökning är förbjudet på, gör att lagen försöker begränsa beteendet. Dock i fallet med rökning är det inte lagar som står för den mest signifikanta begränsningen i USA. Det finns ju trots allt ingen rökpolis och det är väldigt sällan något rökning relaterat mål tas upp i domstol i USA (Lessig, 2006, s.122). Utan där är det normerna kring rökning som begränsar rökarna mer än något annat. Normerna säger bland annat att en person inte ska tända en cigarett i någon annans bil utan att be ägaren om lov först. Det är även så att det finns möjlighet för andra människor att be en rökare att inte röka vid en given plats, som till exempel på en restaurang. Nästa reglerande modalitet är marknaden. Hur kan marknaden påverka ett beteende, i detta fall rökning, genom att förändra priset på cigaretter kan antalet personer som röker även förändras. Om priset ändras skärps även begränsningarna för rökare eftersom vissa rökare kanske inte längre kommer ha råd att röka. Dock spelar även kvalitet in under marknaden som reglerande modalitet i och med att utifall det finns en stor variation av cigaretter, i både kvalitet och pris, ökas möjligheten för rökare att välja cigaretter som passar dem. I och med att valmöjligheterna ökas, ökas även möjligheterna för rökare att röka. På detta sätt kan marknaden reglera beteendet rökning, både genom att begränsa men även möjliggöra beteendet (ibid). Till sist har vi arkitektur som kan reglera beteendet, detta kan göras genom

att förändra hur cigaretter är uppbyggda. Till exempel kan e-cigaretter minska begräsningarna från att röka eftersom dessa inte släpper ut någon rök. På liknande sätt kan cigaretter med en väldigt stark doft begränsa rökare eftersom dessa inte kan rökas på lika många platser som vanliga (Lessig, 2006, s.123). Således finns dessa fyra modaliteter av reglerande modaliteter som tillsammans stödjer och underminerar varandra. Dock om det blir ändring hos en modalitet, påverkas alla som en helhet. Exempelvis om normerna kring vad som är socialt accepterat angående rökning ändras, kan även teknologin hos cigaretterna förändras, och vise versa (Lessig, 1998, s.663–664).

4.2 Självkontroll

Självkontroll är det hos oss människor som gör det möjligt att motstå frestelser från att begå kriminella handlingar (Newburn, 2013, s.241). Personer som har en låg självkontroll tenderar bland annat att vara impulsiva, okänsliga, risksökande och kortsiktiga personer och därmed tenderar de att begå kriminella handlingar (Hirschi, Gottfredson, 1990, s.90). Detta eftersom kriminella handlingar är karakteriserade av de faktorer som sägs spegla låg självkontroll. Brott erbjuder snabb spänning som kan liknas med missbruk av diverse droger, vilket även kan vara ett resultat av dålig självkontroll. Att begå brott är riskabelt vilket för vissa personer även innebär spänning, var personer med låg självkontroll känner sig i större utsträckning dragna till sådana aktiviteter. Brott förser inte heller gärningspersonerna med många långsiktiga mål och en kriminell livsstil möjliggör inte heller sådana mål som kräver långsiktig investering, såsom familj och arbete. Personer med låg självkontroll tenderar att inte ha en etablerad arbetskarriär eller stabila familjer. Att begå brott kräver generellt sett inte mycket skicklighet eller planering och är genomförbart med låg utbildning och med endast generell kognitiv förmåga vilket karakteriserar personer med låg självkontroll. Till sist så åsamkar brott ont och lidande för andra och personer med låg självkontroll är generellt sett självcentrerade och inte lika berörda av andras svårigheter som personer med högre självkontroll (Newburn, 2013, s.241–242; Gottfredson, Hirschi, 1990, s.89–91). Dock är det inte så att låg självkontroll automatiskt leder till kriminella handlingar utan möjlighet är en annan vital faktor. Kombinationen av låg självkontroll samt möjlighet att begå kriminella handlingar är vad som leder till att personer begår kriminella handlingar. Här diskuterar Hirschi och Gottfredson utifrån Cohen och Felsons teori som menar, för att brott ska begås krävs det tre förutsättningar. Dessa är en motiverad gärningsperson, frånvaro av kapabla vaktare samt ett lämpligt objekt. Hirschi och Gottfredson menar att det flesta kriminologiska

teorier fokuserar för mycket på den första förutsättningen, en motiverad gärningsperson. De föreslår istället att de två andra kriterierna ska användas för att konstruera en modell av gärningspersoner. I denna modell beskrivs en gärningsperson som någon med en lust för snabba belöningar och som saknar självkontrollen för att behärska denna lust (Newburn, 2013, s.242; Gottfredson, Hirschi, 1990 s.22–24).

Gottfredson och Hirschi ställer således frågan om varför vissa individer har låg självkontroll. En sak som de gör klart är att låg självkontroll inte är en produkt av socialisering, upplärning eller träning. Det är bristen på träning, disciplin och uppfostran som är orsaken till de karakteristiska egenskaperna som personer med låg självkontroll besitter, bland annat impulsivitet och risktagande (Gottfredson, Hirschi, 1990, s.94–95). Mer ingående förklarar de hur ineffektiv barnuppfostran är den huvudsakliga orsaken till låg självkontroll. För att ett barn ska lyckas utveckla bra självkontroll är tre förutsättningar nödvändiga från föräldrarnas sida, de måste övervaka barnets beteende, de måste kunna identifiera ett oönskat beteende och straffa ett sådant beteende (Gottfredson, Hirschi, 1990, s.97). De simplificerar detta genom att säga att det enda som krävs är tillgivenhet till barnet eller investering i barnet för att denna ska utveckla självkontroll. Om personen som värnar om barnet ser till dennes beteende, och tillrättavisar barnet när dess beteende är olämpligt, kommer barnet utveckla bättre självkontroll (ibid). Dessa tre förutsättningar benämner Gottfredson och Hirschi som ett system och det enda som krävs för att aktivera detta system är tillgivenhet eller investering i barnet som nämnt ovan. Dock finns det enligt författarna fyra tillfällen då detta systemet kan gå fel. För det första, föräldrarna bryr sig inte om barnet, och om så är fallet så kommer de övriga tillfällena inte inträffa. För det andra, föräldrarna bryr sig kanske om barnet, men har inte tid eller energi till att övervaka barnets beteende. För det tredje, föräldrarna bryr sig kanske om barnet och övervakar dess beteende, dock ser de inga problem med barnets beteende. Och för det fjärde även om allt som nämnts ovan är bra och står rätt till, saknar föräldrarna benägenheten eller möjligheten att straffa barnet (Gottfredson, Hirschi, 1990, s.98).

5. Metod och material

Syftet med den här studien är att bidra med kunskap som kan ligga till grund för en mer informerad diskussion avseende eventuella regelförändringar såväl som bidra med mer kunskap angående sambandet mellan tv-och datorspel och självkontroll. Där de övergripande forskningsfrågorna är huruvida tv-och datorspel kan ha någon påverkan på manliga individers

självkontroll eller huruvida manliga tv-och datorspelare i större utsträckning har lägre självkontroll än män som inte spelar tv-eller datorspel. Samt vem manliga gamers och icke-gamers anser står för ansvaret att begränsa de eventuella negativa effekterna som tv-och datorspel medför. Således genomfördes en enkätundersökning via internet, baserat på 22 frågor med 185 svarande.

5.1 Val av metod

Med hjälp av en enkät finns det möjlighet att få ta del av en stor grupp människors åsikter och erfarenheter vilket är vad denna uppsats strävar efter. En enkätundersökning genomförd via internet var ett självklart val i denna undersökning då målgruppen har med stor sannolikhet tillgång till datorer och internet. En enkätundersökning var den bästa metoden att använda vid denna undersökningen då forskningsfrågorna, besvaras bäst genom en kvantitativ undersökningsmetod. Detta eftersom jag vill ställa frågor till ett bestämt urval (gamers och icke-gamers) och se om det finns något mönster i deras svar, och eventuellt senare få fram en förklaring varför denna population svarar som den gör (Esaiasson et. Al. 2012, s.231–232). Även eftersom mina frågor behöver besvaras genom att det tydligt kan ses att ett samband mellan olika faktorer (tv-och datorspel och självkontroll) hos ett större antal personer. Genom en kvantitativ metod ökar även möjligheten för att resultatet av enkäten kan generaliseras, det som krävs för detta är dock att det blir en bred spridning av svar (Denscombe. 2009, s.55). Detta blir emellertid inte något större problem i denna undersökning då enkäten kommer distribueras över internet. Enkäten som används i denna undersökning är ett webbaserat frågeformulär där länken i sin tur blir distribuerad till svarspersonerna. En mycket stor fördel med att genomföra en enkätundersökning över internet är att besvärigheterna för svarspersonerna minskas drastiskt då de endast kan klicka på en länk och sedan i lugn och ro svara på enkäten. Sedan att svaren redan är digitala och direkt förs in i datorprogrammet, Easyresearch, som sedan ska användas för att granska resultatet underlättar arbetet mycket (Denscombe, 2009, s. 215).

5.2 Urval och deltagare

Urvalet i denna undersökning är individer som spenderar en stor del av sin fritid med att spela tv-eller datorspel. För att simplificera förståelsen av denna undersökning kommer undersökningsgruppen benämnas som gamers. I denna undersökning definieras gamers som individer som spenderar i genomsnitt tio eller fler timmar i veckan med att spela tv-eller

datorspel. Denna avgränsning gjordes utifrån två tidigare undersökningar där den ena benämnde gamers som personer som spelar tv-eller datorspel mer än en timme per dag (Granic, Lobel, Engels, 2014, s. 68). Den andra menade att det är först efter fyra eller fler timmars spelande per dag som de kunde se en positiv korrelation mellan spelande och ungdomar som slåss (Ward, 2010, s. 612). Utifrån dessa väldigt olika publikationer valde jag att i genomsnitt tio eller fler timmar per vecka är det bästa måttet då det är lättare för svars personer att uppskatta hur många timmar i genomsnitt de spenderar på spelande istället för att be dem svara på hur många timmar per dag. Enkäten skulle sedan skickas ut till gamers men även till personer som inte benämns som gamers utifrån min konstruerade definition. Detta görs för att kunna använda dessa icke-gamers som en kontrollgrupp att jämföra resultatet emot.

I denna undersökning används ett slumpmässigt urval i den bemärkelsen att jag inte har någon kontroll över vilka personer som svarar på min enkät. Enkäten läggs ut på två plattformar som där min målgrupp samt de personer som sedan kommer bli min kontrollgrupp existerar. Genom att använda mig av ett slumpmässigt urval försvinner risken att svars personerna skulle blivit valda subjektivt och därmed få ett vinklat svar (Bryman, 2011, s. 183). Svansfrekvensen påverkas ofta i stor utsträckning vid internetbaserade enkätstudier, då svars personerna har större möjlighet att ignorera och inte delta i studien (Denscombe, 2009, s.46; Esaiasson et. Al, 2012, s. 235). Svansfrekvensen kan även komma och påverkas av eventuella uteblivna svar. Det var personer som inte genomförde hela enkätundersökningen vilket ledde till ett bortfall som tog bort. Ytterligare problematik med enkätundersökningar över internet är att personerna som kommer svara på enkäten måste ha tillgång till internet vilket kan leda till att det är en viss social grupp som har tillgång till internet. Samt att det främst är yngre som i större utsträckning är aktiva på internet vilket även kan påverka resultatet. Av dessa anledningar bland annat är internetundersökningar bäst lämpade för forskning som är inriktad på en specifik grupp (Denscombe, 2009, s. 47). I denna undersökning är det en specifik grupp som ska undersökas, en grupp som har tillgång till internet i relativt stor utsträckning.

5.3 Tillvägagångssätt

Det genomfördes en pilotstudie för att försäkra att enkäten är bra strukturerad men även för att försäkra att den uppfattas på rätt sätt eftersom det inte finns möjlighet för respondenterna att snabbt ställa frågor angående enkäten (Bryman, 2011, s.258). Pilotstudien skickades ut till mina bekanta med uppmaningen att vara så pass kritiska som möjligt. Jag valde personer i

min bekantskap som inte skulle vara en del av mitt urval (Bryman, 2011, s.259), dock valde jag en grupp där det finns både gamers och icke-gamers för att få kritik från båda grupperna. Eftersom syftet med denna undersökning är att undersöka gamers som urvalsgrupp var det viktigt att få tag på rätt svarspersoner. Kim ”Drayswe” Larsson är en svensk streamer på twitch.tv (twitch.tv/drayswe). Detta innebär att han sänder i direktsändning när han spelar datorspel från sitt hem medan andra personer har möjlighet att titta på, samt interagera med honom via en chatt. Kim var tidigare en professionell e-sports spelare som numera ägnar sig åt att kommentera matcher i spelet DOTA 2 (Defence of the Ancient 2) som han även sänder från sin twitch kanal. Jag kontaktade Kim och frågade om han ville vara en del av min undersökning genom att agera som en grindvakt till hans tittare. Eftersom han är en offentlig och relativt stor profil inom svensk e-sport skulle jag med hans hjälp få tillträde till den gruppen jag ville undersöka (Bryman, 2011, s. 144). Kim gick med på att hjälpa mig med min undersökning och publicerade enkätens webblänk på hans Facebooksida samt hans Twittersida. För att få ytterligare svar på min enkät publicerade jag själv även enkätens webblänk på den sociala median Reddit. Eftersom jag endast var intresserad av svar från personer från Sverige publicerade jag länken på reddit/sweden vilket är en sida på Reddit som till största del är på svenska. I detta fallet fick jag ta kontakt med moderatorerna på sidan som ansvarar för att publicera enkäter.

5.4 Enkäten

Enkäten är uppbyggd i fyra delar samt en introduktionssida. enkäten bestod av totalt 22 frågor varav del ett bestod av två frågor, del två bestod av fyra frågor, del tre bestod av elva frågor och del fyra bestod av fem frågor.

5.4.1 Introduktionssidan och första delen

Introduktionssidan består av en introduktion av mig själv och information av hur enkäten kommer se ut. Detta görs för att underlätta för de svarande och även motverka eventuella missuppfattningar (Denscombe, 2009, s. 214) och överst på varje del finns information om de frågor som kommer närmast. Del ett består av två formella frågor angående kön och ålder där frågan angående kön används som en sorteringsfråga för att lätt kunna sortera bort kvinnornas svar.

5.4.2 Andra delen: Scenarion

Del två består av fyra scenarion som där de svarande har möjlighet att välja mellan olika alternativ för hur de skulle agerat i de givna scenariona. De blir ombudda att välja det alternativ som de känner ligger närmast hur de själva skulle agerat i den givna situationen. Scenariona ska representera vardagliga situationer som en stor mängd personer kan känna igen sig in, och om de inte kan känna igen sig personligen, så kan de förhoppningsvis relatera eller leva sig in i scenarierna. Ett exempel på scenarion är:

Du kommer ner till parkeringen och ser att bilen intill din inte står rätt i sin parkeringsruta. Detta gör det svårt för dig att komma in i din bil på förarsidan. Vilket alternativ stämmer bäst in på dig?

De svarande får sedan välja mellan sex alternativ som beskriver ett agerande utifrån det givna scenariot. I detta scenario är svarsalternativen:

- *Du skadar bilen på ett eller annat sätt.*
- *Du lämnar ett argt meddelande till ägaren av den felparkerade bilen. Eventuellt tar du en bild på den illa parkerade bilen för att sedan offentliggöra bilden på sociala medier.*
- *Du blir upprörd av situationen men agerar inte utan sätter dig bara i din bil.*
- *Du blir inte upprörd, föraren av den illa parkerade bilen kanske inte hade för avsikt att parkera på detta sätt.*
- *Du blir inte berörd av händelsen utan fortsätter med din dag*
- *Vet ej.*

Dessa svarsalternativ är konstruerade inför denna undersökning och har inte använts tidigare. Dock är de konstruerade utifrån vad författare så som Robert Agnew, Travis Hirschi och Michael Gottfredson skriver om vad självkontroll är samt hur det kan märkas på olika individer (Agnew, 2005, s.42–44; Gottfredson, Hirschi, 1990, s.85–94). Bland annat att en person med låg självkontroll är impulsiv och har lätt för att agera i stundens hetta och inte tänka på konsekvenserna (Agnew, 2005, s.42; Gottfredson, Hirschi, 1990, s.85–94). Med hjälp av vad dessa författare skriver om självkontroll konstruerade jag fem kategorier för hur en individ kan agera i mina givna scenarion. Alla frågor i del två av min enkät har dessa fem kategorier som svarsalternativ och motsvarar varandra i deras respektive scenario. Den första responsen som också är det första alternativet är den *våldsamma negativa responsen*. Nästa

kategori är *negativ, icke våldsam respons*. De övriga kategorierna i deras ordningsföljd är således *icke agerande respons, förstående respons* och *neutral respons*. Här används ordet ”negativ” för att beskriva de två första svarsalternativen men det behöver inte betyda att de nödvändigtvis behöver vara ”fel” respons utifrån vad självkontroll är. Detta eftersom det blir en problematik att konstruera ett nytt mätinstrument för en teori som undersökts under många år. Därför är syftet med denna del av enkäten att påvisa om det finns någon skillnad mellan hur gamers och icke-gamers skulle agerat i de givna scenarierna. Självklart kommer frågan angående det kausala sambandet in här eftersom det är oerhört svårt att bevisa att dessa personer svarar som de gör på grund av att spelar/ inte spelar. Däremot det uppstår en skillnad kommer denna skillnad att vara intressant och kan eventuellt användas som en indikator på att det kan finnas ett samband.

5.4.3 Tredje delen: Självkontroll

Del tre av enkäten består av elva frågor där svarspersonerna har möjlighet att gradera från en skala mellan ett till sju, där ett är: håller inte alls med och sju är: håller helt med, hur väl de håller med om påståendet. De elva påståenden är personlighetspåstående exempelvis: *Om mitt agerande gör andra upprörda, är det deras problem inte mitt*. Detta påstående och de resterande tio är tagna ur en undersökning som gjordes i syfte med att pröva Gottfredson och Hirschis teori om självkontroll. I denna undersökning berörs även andra delar av Gottfredson och Hirschis teori men i mitt fall var det bara deras mätning av självkontroll som var intressant (Grasmick et. Al. 1993, s. 13–18). I min undersökning används dock en modifierad version av den tidigare undersökningen då de använder sig av 24 frågor för att undersöka självkontroll. Nedkortningen till elva stycken frågor gjordes delvis för att 24 frågor är för många för att attrahera svarepersoner då det skulle gjort enkäten längre, samt eftersom inte alla frågor de använde sig, inte var lika relevanta i min undersökning. På grund av denna modifikation kommer resultatet av denna undersökning inte kunna jämföras i lika stor utsträckning med originalundersökningen, som den skulle kunnat om alla frågor var samma. Detta kan potentiellt påverka generaliseringen av mitt resultat, dock som nämnts tidigare är inte det primära syftet med denna enkät att undersöka vilken grad av självkontroll varje individ som svarar på enkäten besitter. Det som ska undersökas är om det existerar någon skillnad mellan min population (gamers) och min kontrollgrupp (icke-gamers).

5.4.4 Fjärde delen: Ansvarsfråga och spelvanor

Den fjärde och sista delen av min enkät består av fem frågor totalt, där den första handlar om svarspersonernas åsikter angående de eventuella negativa effekterna som tv-och datorspel kan ha på människor. Frågan lyder:

Det råder en högaktuell diskussion huruvida tv-och datorspel påverkar människor, speciellt barn och unga, på ett negativt sätt. Hypotetiskt, om vi utgår från att tv-och datorspel har en negativ påverkan på människor, vems ansvar anser du det är att begränsa dessa eventuella negativa effekter?

Svarsalternativen är följande:

- *Spelutvecklarna, genom att förändra spelen t.ex. att minska våldsamma inslag.*
- *Lagstiftaren, genom att hårdra reglerna för vilka som får spela tv-och datorspel t.ex. genom åldersgräns.*
- *Föräldrar och vårdnadshavare borde ta en mer aktiv roll för barn och ungas tv-och datorspel, där deras moral och normbildning eventuellt kan påverkas negativt av dessa tv-och datorspel.*
- *Återförsäljare av tv-och datorspel borde göra det svårare för unga att få tag på olämpliga tv-och datorspel.*
- *Jag tycker inte det är nödvändigt att någon ska begränsa något.'*

De sista fyra frågorna är angående svarspersonernas tv-och datorspelsvanor. Först ställs frågan om de spelar i genomsnitt mer än tio timmar per vecka, sedan en fråga hur många timmar uppskattningsvis de spelar tv-eller datorspel i veckan. Sedan kommer två identiska frågor dock angående huruvida de spenderar mer än tio timmar i genomsnitt per vecka med att titta, genom streamingtjänster, på andra som spelar tv-eller datorspel, exempelvis twitch.tv eller youtube.com. Till sist kommer frågan om hur många timmar de lägger på att titta på tv-och datorspel uppskattningsvis per vecka. Det är först i den sista delen frågor angående svarspersonernas tv-och datorspelsvanor dyker upp, samt att i introduktionen av enkäten står det inget om att tv-och datorspel kommer vara en del av enkäten. Detta gjordes eftersom vid vissa undersökningar kan resultatet påverkas om svarspersonen vet vad enkäten söker efter (Augoustinos, Walker, Donaghue, 2014, s.19). Inom detta undersökningsområde tror jag resultatet hade påverkats om frågan angående tv-och datorspelsvanor hade varit i början av enkäten. Detta på grund av att det är en aktuell diskussion huruvida tv-och datorspel kan

påverka människor, och därmed skulle eventuellt personer som tagit ställning i denna debatt riskera att vinkla sina svar utifrån egna åsikter.

5.5 Validitet och Reliabilitet

Med validitet menas huruvida den data som framkommer under en undersökning besvarar de ställda frågorna och huruvida den data som enkätundersökningen tillför, kan spegla verkligheten och sanningen (Denscombe, 2009, s. 425). För att svara på min första frågeställning används i princip hela enkäten då del två av enkäten kan ge en inblick i huruvida det existerar en skillnad mellan gamers och icke-gamers i hur de skulle agerat i de givna scenariona. Denna del av enkäten är otestad i den bemärkelsen att den inte blivit vetenskapligt testad då jag själv konstruerade scenariona samt svarskategorierna. I och med detta fallerar validiteten lite då dessa frågor är vetenskapligt testade att kunna mäta självkontroll. Dock som nämnts tidigare är huvudsyftet med del två av enkäten inte att mäta självkontroll per se, utan syftet med denna del är att påvisa en skillnad mellan mina två undersökningsgrupper (gamers och icke-gamers). För att kompensera upp denna brist finns del tre av enkäten där frågorna är tagna från en tidigare genomförd undersökning som enligt Google Scholar har blivit citerad 1604 gånger, vilket skänker tillit till denna källa. Genom att använda mig av dessa frågor angående självkontroll kommer jag få fram data som kan påvisa huruvida personer som spelar tv-eller datorspel mer än tio timmar i veckan har annorlunda nivå av självkontroll än de som inte spelar. Dock måste det nämnas att eftersom jag använder mig av en modifierad version av den tidigare gjorda undersökningen vilket innebär att mitt resultat inte kan jämföras med originalundersökningens. Detta kan mycket väl påverka resultatet, så detta måste tas i beräkning när resultatet granskas och särskilt när slutsatser ska dras. För frågeställning två besvaras denna genom den fjärde delen av enkäten där frågan angående vad deras åsikter om vems ansvar det är att begränsa de eventuella negativa effekterna av tv-och datorspel (fråga 18). Sedan med hjälp av svaren från resterande delar av enkäten kan eventuellt ett samband mellan denna fråga och självkontroll påvisas.

Frågan om undersökningens reliabilitet rör huruvida mätinstrumentet som används är en pålitlig och följdriktighet sådan (Bryman, 2011, s.161). För svaret på min första frågeställning kommer främst del två och del tre användas. Som nämnts tidigare är det främst frågorna från del tre av enkäten som kommer vetenskapligt sett kunna mäta självkontroll. Dessa frågor har således en hög reliabilitet då de har använts och testats tidigare. Frågorna som finns i del två är konstruerade för just denna undersökning vilket innebär att de inte är testade förutom i den

tidigare nämnda pilotstudien. Resultatet från del två kommer främst användas för att påvisa en skillnad mellan de två grupper som enkäten undersöker. Den andra frågeställningen kommer besvaras genom svaren från fråga 18. I och med att frågeställningen frågar efter svarspersonernas åsikter blir fråga 18 ett bra mätinstrument för att förstå respondenternas åsikter.

Utifrån antalet deltagare i denna studie kan inga slutsatser dras med statistisk säkerhet på grund av den stora populationen som inte är deltagande. Därmed ska denna studie endast användas som en pilotstudie som kan påvisa eventuella resultat som skulle kunna uppnås vid en mer omfattande studie.

5.6 Etik

Eventuella etiska övervägande som borde göras vid denna studie är åldern på de deltagande. Fråga två av enkäten rör åldern på svarspersonerna där de svarande skriver in sin ålder. Om det skulle framgå att personer under 15 år hade svarat på enkäten skulle deras svar tagits bort. För att använda sig av personer under 15 år så bör ett godkännande från föräldrarna införskaffas (Vetenskapsrådet, 2002, s.9) vilket i denna undersökning hade hotat anonymiteten som försäkras. Förövrigt kan det vara känsligt att ställa frågor angående kriminellt beteende vilket vissa frågor berör. Dock har deltagarna möjlighet att avbryta undersökningen när de vill och de kommer inte medföra några negativa effekter för dem (Vetenskapsrådet, 2002, s.10). Programmet Easyresearch användes även vid denna studie vilket medförde total anonymitet då det är möjligt att välja att genomföra en anonym studie vilket gör det omöjligt för forskaren att följa upp svarspersonerna.

6. Resultat

6.1 Del ett och identifikation av gamers och icke-gamers

Webbenkäten blev publicerad på Drayswes Facebook och Twittersida samt på reddit/sweden. Enkäten var öppen för svar i drygt två veckor innan undersökningen avslutades och resultatet var att 576 personer tryckte på länken och kom fram till enkäten. Av dessa var det 258 personer som svarade på enkäten vilket gav en svarsfrekvens på 45 procent, som nämnt tidigare i metod avsnittet är inte detta ovanligt eftersom enkäten genomfördes på internet där det är större möjlighet att välja att ignorera undersökningen även när den mottagits av svarspersonerna (Denscombe, 2009, s.46; Esaiasson et. Al, 2012, s. 235). Av dessa 258 svar

var 43 ofullständiga och fick därför räknas bort. Därmed var det 215 svar återstående, där ett fick avlägsnas på grund av oseriöst svar och till sist fick 29 svar tas bort då de var kvinnor vars svar inte var relevanta vid denna undersökning. Till sist återstod det 185 fullständiga svar.

111 av de 185 män som var med i undersökningen svarade att de spelar tv- eller datorspel mer än tio timmar i veckan och blev därmed klassificerade som gamers. Detta motsvarade 60 procent av respondenterna. 36,8 procent eller 68 stycken män svarade att de inte spelade mer än tio timmar i veckan vilket gjorde att de blev klassificerade som icke-gamers. De resterande sex personerna vilket motsvarar 3,2 procent svarade att de inte visste om de spelar mer än tio timmar i veckan, detta gjorde att de inte är en del av resultatet när gamers och icke-gamers jämförs mot varandra. Genomsnitt för alla svars personer spenderade 15,34 timmar åt att spela tv- eller datorspel i veckan. Medelåldern för gamers var 23,21 år och medelåldern för icke-spelare var 24,84 år.

6.2 Del två: scenarion

Del två av enkäten bestod av fyra frågor angående vilken respons som stämde bäst in på dem i det givna scenariot. Se *tabell 1* för resultatet av fråga tre med gamers och icke-gamers ställda mot varandra för att lättare se skillnad.

Tabell 1. Fråga nr. 3 med gamers och icke-gamers ställda mot varandra.

3. Du kommer ner till parkeringen och ser att bilen intill din inte står rätt i sin parkeringsruta. Detta gör det svårt för dig att komma in i din bil på förarsidan. Vilket alternativ stämmer bäst in på dig?	Gamer	Gamer	Icke-gamer	Icke-gamer
Svarsalternativ:	Procent	Antal	Procent	Antal
Du skadar bilen på ett eller annat sätt.	1,8%	2	0%	0
Du lämnar ett argt meddelande till ägaren av den felparkerade bilen. Eventuellt tar du en bild på den illa parkerade bilen för att sedan offentliggöra bilden på sociala medier.	1,8%	2	2,9%	2
Du blir upprörd av situationen men agerar inte utan sätter dig bara i din bil.	59,5%	66	67,6%	46
Du blir inte upprörd, föraren av den illa parkerade bilen kanske inte hade för avsikt att parkera på detta sätt.	27%	30	10,3%	7
Du blir inte berörd av händelsen utan fortsätter med din dag.	9,9%	11	17,6%	12

Vet ej.	0%	0	1,5%	1
Svarande	111 stycken		68 stycken	

Det kan inte ses någon markant skillnad vid de två första svarsalternativen då det endast rör sig om två personers skillnad vid alternativ ett och samma antal personer men 1,1 procent skillnad vid alternativ två. En mer framträdande skillnad kan ses i alternativ tre där det rör sig om 8,1 procent skillnad där icke-gamers skulle bli upprörda men inte agera i större utsträckning än gamers. Det framgår att gamers i större utsträckning är mer förlåtande och förstående i denna fråga. 27 procent av gamers valde den *förstående responsen* medan endast 10,3 procent av icke-spelarna valde detta alternativ. Dock framgår det att det var flera icke-gamers som inte skulle bli berörda av händelse alls.

Tabell 2. Fråga nr. 4 med gamers och icke-gamers ställda mot varandra.

4. Du och ett gäng bekanta är ute på stan och en okänd person kommer fram till er och börjar bete sig oförsäkämt mot dig och dina bekanta. Personen i fråga är uppenbart berusad. Vilket alternativ stämmer bäst in på dig?	Gamer	Gamer	Icke-gamer	Icke-gamer
Svarsalternativ:	Procent	Antal	Procent	Antal
Du blir arg och angriper denna person på ett våldsamt sätt. Knuffar, ruskar om eller attackerar den berusade personen.	0,9%	1	2,9%	2
Du blir arg och irriterad på personen och börjar läxa upp denne om dess bristande uppförande.	23,4%	26	26,5%	18
Du blir upprörd av händelsen men agerar inte utan låter någon annan ta hand om den berusade personen.	25,2%	28	32,4%	22
Du blir inte allt för arg utan har istället förståelse för att personen i fråga är berusad och kanske inte skulle bete sig på detta sätt i nyktert tillstånd.	40,5%	45	27,9%	19
Du blir inte berörd av händelsen utan fortsätter med din dag.	9,9%	11	10,3%	7
Vet ej.	0%	0	0%	0
Svarande	111 stycken		68 stycken	

I resultatet av fråga fyra framgick det ingen tydlig skillnad mellan gamers och icke-gamers vid de två första alternativen, se *tabell 2*. En viss skillnad kunde ses vid det tredje alternativet där 25,2 procent av gamers svarade att de skulle bli upprörda men inte agera medan 32,4 procent av icke-gamers valde samma alternativ. 40,5 procent av gamers svarade att de skulle ha förståelse och vara förlåtande. 27,9 procent av icke-gamers valde detta alternativ vilket åter

igen påvisar att gamers är mer förlåtande. Ingen påtaglig skillnad vid det sista alternativet kan påvisas.

Tabell 3. Fråga nr. 5 med gamers och icke-gamers ställda mot varandra.

5. Du är och handlar i en livsmedelsbutik och har valt att ha en kundvagn till att lägga dina varor i. I en varugång mellan två hyllor står en familj och blockerar hela gången, vilket gör att du inte kan komma igenom med din kundvagn. Du närmar dig familjen och säger vänligt "ursäkta mig" i hopp om att få komma förbi. Ingen i familjen reagerar eller flyttar sig. Vilket alternativ stämmer bäst in på dig.	Gamer	Gamer	Icke-gamer	Icke-gamer
Svarsalternativ:	Procent	Antal	Procent	Antal
Du blir arg och forcerar dig fram igenom familjen.	15,3%	17	14,7%	10
Du blir arg och börjar skälla ut familjen för att de står i vägen och inte flyttade sig när du ville komma förbi.	5,4%	6	7,4%	5
Du blir upprörd och irriterad på familjen men du agerar inte på händelsen.	43,2%	48	39,7%	27
Du blir inte arg utan har istället förståelse för att familjen kanske inte förstod att de stod i vägen och menade inget illa.	20,7%	23	25%	17
Du blir inte berörd av händelsen utan fortsätter med din dag.	12,6%	14	11,8%	8
Vet ej.	2,7%	3	1,5%	1
Svarande	111 stycken		68 stycken	

Vid denna fråga kunde det inte påvisas någon framträdande procentuell skillnad mellan gamers och icke-gamers. Den största skillnaden fanns vid svarsalternativ fyra som påvisar att vid detta scenario är icke-gamers förlåtande i större utsträckning än vad gamers är, se *tabell 3*. Denna skillnad var på 4,3 procent.

Tabell 4. Fråga nr. 6 med gamers och icke-gamers ställda mot varandra.

6. Du sitter på en uteplats och äter middag med bekanta och har det trevligt. Då kommer en person gående förbi uteplatsen med en liten hund i koppel, hunden i koppel börjar skälla väldigt mycket. Ägaren försöker tysta hunden men när denna inte lyckas så ger ägaren den lilla hunden en rejäl spark för att få tyst på den. Vilket alternativ stämmer bäst in på dig.	Gamer	Gamer	Icke-gamer	Icke-gamer
Svarsalternativ:	Procent	Antal	Procent	Antal

Du blir arg och ger även ägaren en rejäl spark för hur denne behandlar sin hund.	2,7%	3	4,4%	3
Du blir arg och börjar skälla ut hundens ägare för hur denne behandlar sin hund.	64,9%	72	54,4%	37
Du blir arg och upprörd av händelsen men du agerar inte.	20,7%	23	29,4%	20
Du blir inte arg, det är inte din hund och förstår ägarens frustration.	6,3%	7	8,8%	6
Du blir inte berörd av händelsen utan fortsätter med din dag.	2,7%	3	2,9%	2
Vet ej.	2,7%	3	0%	0
Svarande	111 stycken		68 stycken	

Resultatet av fråga fyra var mer intressant eftersom här visade det sig att 64,9 procent av gamers valde alternativ två medans 54,4 procent av icke-gamers valde detta alternativ. Vid alternativ ett fanns det en skillnad på 1,7 procentenheter dock var det lika många från båda grupper som valde detta alternativ, se *tabell 6*. Även vid denna fråga kunde det ses att icke-gamers är mer förlåtande och förstående än gamers, dock är denna skillnad relativt marginell till skillnad från andra frågor men under samma alternativ.

6.3 Del tre: självkontroll

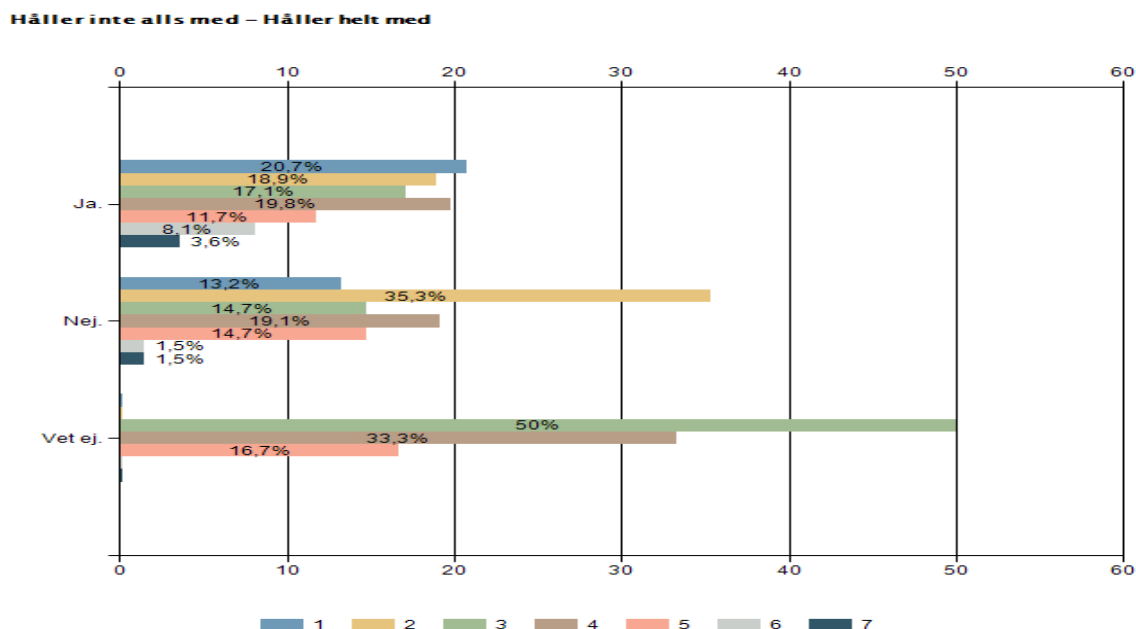
Del tre av enkäten bestod av elva frågor där svarspersonerna får svara på en skala på ett till sju i hur mycket de anser påstående stämmer in på dem. Ett innebär att svarspersonen inte håller med alls och sju innebär att svarspersonen håller med helt. Sedan räknades medelvärdet ut och jämfördes mot en annan grups medelvärde. För att undersöka huruvida ålder kan vara en påverkande faktor undersöktes även medelvärdet från del tre av enkäten av de fem yngsta och de fem äldsta, i både gamers gruppen såväl som icke-gamers gruppen. Resultatet av jämförelsen mellan gamers och icke-gamers kan ses i *tabell 5*.

Tabell 5. Frågor 7–17 där svarspersonerna fick svara mellan 1–7 där 1 är håller inte med alls och 7 är håller med helt. Medelvärdet är sedan uträknat och i denna tabell ställs gamers mot icke-gamers.

Enkätfråga	Medelvärde av gamers svar	Medelvärde av icke-gamers svar
7. Jag agerar i stundens hetta utan att tänka efter.	2,9	2,7
8. Jag bryr mig mer om vad som händer mig i det korta loppet än i det långa loppet.	3,1	3,1
9. När saker blir komplicerade, tenderar jag till att ge upp eller dra mig tillbaka.	3,5	3,4

10. Jag ogillar starkt uppgifter som tänjer på gränserna för mina förmågor.	3,2	3,0
11. Spänning är viktigare för mig än säkerhet.	2,7	3,1
12. Jag tycker om att utmana mig själv då och då genom att göra saker som kan uppfattas som riskfyllt.	3,4	3,9
13. Jag tycker mig ha mer energi och ett större behov för fysiska aktivitet än andra personer i min ålder.	2,3	2,7
14. Om mitt agerande gör andra upprörda, är det deras problem inte mitt.	3,0	3,3
15. Jag försöker få det jag vill ha, även om jag är medveten om att det skapar problem för andra.	2,9	2,4
16. Jag tappar besinningen ganska lätt.	2,3	1,9
17. När jag har en allvarlig meningsskiljaktighet med någon, är det vanligtvis svårt för mig att prata om det utan att bli arg.	3,0	2,6

När fokus ligger på medelvärdet visar det sig att gamers har högre värde vid sex frågor och samma värde vid en. Detta tyder på att gamers har i någon utsträckning sämre självkontroll än icke-gamers. Dock om medelvärdet av frågorna inte undersöks och den procentuella uppdelningen av svaren undersöks framstår en liten annan bild, *se tabell 6*.



Tabell 6. Svar från fråga 10: Jag ogillar starkt uppgifter som tänjer på gränserna för mina förmågor. De svar som står efter "ja" är de som svarat att de är gamers. De som står efter "nej" är de som angett sig vara icke-gamers.

Denna tabell påvisar att det är en större procentuell andel av gamers som graderar påståendena som stämmer inte alls (graderar påståendet 1 av 7) än vad icke-gamers gör. Detta

kan tyda på att ett fåtal gamers drar upp medelvärdet så skillnaden mellan gamers och icke-gamers blir annurlunda.

I *tabell 7* och *8* undersöks om ålder kan medföra en påverkande faktor vid svarande vid frågorna 7 – 17. Resultatet var att det fanns en markant skillnad mellan de fem äldsta och de fem yngsta i respektive grupp. Dock var denna skillnad inte konsekvent, i den bemärkelsen att det inte alltid var de yngsta som hade lägst självkontroll och vise versa. Bland annat framkom det att unga gamers inte anser sig själva bli lätt arga med ett medelvärde på 1,8. Äldre gamers fick ett medelvärde på 3,0 på samma fråga, se *tabell 8*. Vid fråga tio var förhållandet omvänt där unga gamers hade medelvärdet 5,4 medans äldre gamers hade 2,8.

Tabell 7. Frågor 7–17 där svarspersonerna fick svara mellan 1-7 där 1 är håller inte med alls och 7 är håller med helt. Medelvärdet är sedan uträknat och i denna tabell ställs de fem yngsta gamers mot de fem äldsta icke-gamers.

Enkätfråga	Medelvärde av de fem yngsta gamers svar	Medelvärde av de fem äldsta gamers svar
7. Jag agerar i stundens hetta utan att tänka efter.	2,4	3,0
8. Jag bryr mig mer om vad som händer mig i det korta loppet än i det långa loppet.	3,0	3,0
9. När saker blir komplicerade, tenderar jag till att ge upp eller dra mig tillbaka.	4,0	3,6
10. Jag ogillar starkt uppgifter som tänjer på gränserna för mina förmågor.	5,4	2,8
11. Spänning är viktigare för mig än säkerhet.	2,2	2,2
12. Jag tycker om att utmana mig själv då och då genom att göra saker som kan uppfattas som riskfyllt.	2,2	2,4
13. Jag tycker mig ha mer energi och ett större behov för fysiska aktivitet än andra personer i min ålder.	2,6	2,4
14. Om mitt agerande gör andra upprörda, är det deras problem inte mitt.	2,6	3,6
15. Jag försöker få det jag vill ha, även om jag är medveten om att det skapar problem för andra.	2,4	3,6
16. Jag tappar besinningen ganska lätt.	1,8	3,0
17. När jag har en allvarlig meningsskiljaktighet med någon, är det vanligtvis svårt för mig att prata om det utan att bli arg.	3,8	4,2

Liknande resultat var det när det gäller icke-gamers, se *tabell 9*. Vid vissa frågor var medelvärdet högre hos de unga icke-gamers och vise versa. Vad som dock är intressant att jämföra är de unga från båda grupperna och de äldre från båda grupperna. När det kommer till unga gamers i jämförelse med unga icke-gamers framgår det att det finns en viss skillnad, dock inte jätteframträdande. Unga gamers tycker sämre om uppgifter som tänjer på deras gränser, de fick ett medelvärde på 5,4 medans unga icke-gamers hade 3,2 som medelvärde. Vid sex av elva frågor fick unga gamers ett lägre medelvärde än unga icke-gamers och vid fem av elva frågor fick äldre gamers ett lägre medelvärde än äldre icke-gamers.

Tabell 8. Frågor 7–17 där svarspersonerna fick svara mellan 1–7 där 1 är håller inte med alls och 7 är håller med helt. Medelvärdet är sedan uträknat och i denna tabell ställs de fem yngsta gamers mot de fem äldsta icke-gamers.

Enkätfråga	Medelvärde av de fem yngsta icke-gamers svar	Medelvärde av de fem äldsta icke-gamers svar
7. Jag agerar i stundens hetta utan att tänka efter.	2,8	4,0
8. Jag bryr mig mer om vad som händer mig i det korta loppet än i det långa loppet.	3,4	3,0
9. När saker blir komplicerade, tenderar jag till att ge upp eller dra mig tillbaka.	3,8	3,0
10. Jag ogillar starkt uppgifter som tänjer på gränserna för mina förmågor.	3,2	3,0
11. Spänning är viktigare för mig än säkerhet.	3,2	3,0
12. Jag tycker om att utmana mig själv då och då genom att göra saker som kan uppfattas som riskfyllt.	4,4	2,8
13. Jag tycker mig ha mer energi och ett större behov för fysiska aktivitet än andra personer i min ålder.	1,6	2,8
14. Om mitt agerande gör andra upprörda, är det deras problem inte mitt.	3,6	3,2
15. Jag försöker få det jag vill ha, även om jag är medveten om att det skapar problem för andra.	2,6	1,4
16. Jag tappar besinningen ganska lätt.	1,8	1,8
17. När jag har en allvarlig meningsskiljaktighet med någon, är det vanligtvis svårt för mig att prata om det utan att bli arg.	3,2	3,4

6.4 Del fyra: inställning till ansvar

Del fyra av undersökningen bestod av en fråga angående vems ansvar svarspersonerna anser det är att begränsa de eventuellt negativa effekterna av tv-och datorspel samt frågor angående svarspersonernas tv-och datorspelsvanor vars resultat redan besvarats. Därmed återstår det endast fråga 18, se *tabell 9*.

Tabell 9. Fråga nr. 18 med gamers ställda mot icke-gamers.

18. Det råder en högaktuell diskussion huruvida tv-och datorspel påverkar människor, speciellt barn och unga, på ett negativt sätt. Hypotetiskt, om vi utgår från att tv-och datorspel har en negativ påverkan på människor, vems ansvar anser du det är att begränsa dessa eventuella negativa effekter?	Gamer	Gamer	Icke-gamer	Icke-gamer
Svarsalternativ:	Procent	Antal	Procent	Antal
Spelutvecklarna, genom att förändra spelen t.ex. att minska våldsamma inslag.	5,4%	6	1,5%	1
Lagstiftaren, genom att hårdra reglerna för vilka som får spela tv-och datorspel t.ex. genom åldersgräns.	3,6%	4	2,9%	2
Föräldrar och vårdnadshavare borde ta en mer aktiv roll för barn och ungas tv-och datorspelande, där deras moral och normbildning eventuellt kan påverkas negativt av dessa tv-och datorspel.	73%	81	75%	51
Återförsäljare av tv-och datorspel borde göra det svårare för unga att få tag på olämpliga tv och datorspel.	2,7%	3	1,5%	1
Jag tycker inte det är nödvändigt att någon aktör ska begränsa något.	15,3%	17	19,1%	13
Svarande	111 stycken		68 stycken	

Det är tydligt att majoriteten av både gamers och icke-gamers anser att det är upp till föräldrar och vårdnadshavare att ta en mer aktiv roll för barn och ungas tv-och datorspelande. Det var även så att sex stycken gamers ansåg att det är upp till spelutvecklarna att förändra spelen. Det var endast en person från icke-gamers som ansåg att detta var den bästa åtgärden. En intressant upptäckt var dock att det var en större procentuell del av icke-gamers som ansåg att det inte är nödvändigt att begränsa någon aktör. Det var 19,1 procent av icke-gamers som ansåg detta och 15,3 procent av gamers.

7. Analys

7.1 Benägenhet att agera på känslor

Utifrån resultatet i del två av enkäten går det inte att se en generell trend i gamers och icke-gamers val av respons. Dock vid fråga tre samt fem valde en större procentuell andel av gamers svarsalternativ ett vilket är den våldsamma negativa responsen. Sedan vid fråga fyra och sex var rollerna omvända där en större procentuell andel av icke-gamers valde den våldsamma negativa responsen. Det som är intressant att poängtera är att vid de frågor där icke-gamers stod för den större procentuella andelen rörde scenariot och responsen de valde en mer interaktiv aktion mot en person (du blir arg och angriper denna person på ett våldsamt sätt. Knuffar, ruskar om eller attackerar den berusade personen, samt du blir arg och ger även ägaren en rejäl spark för hur denne behandlar sin hund. Se *tabell 2 och 4*). Den våldsamma negativa responsen vid fråga tre och fem är inte lika interagerande med människor (du skadar bilen på ett eller annat sätt, samt du blir arg och forcerar dig fram igenom familjen). Det kan diskuteras att forcera sig fram igenom familjen är en interaktivitet med människor men inte i samma utsträckning som att personligen angripa en person. Det framgår också att vid tre av de fyra frågorna i del två av enkäten, var det en större procentuell andel icke-gamers som valde den negativa icke-våldsamma responsen i jämförelse med gamers. Detta pekar på att icke-gamers blir i större utsträckning irriterade eller negativt berörda av de givna scenarierna och är i större utsträckning villiga att agera på dessa negativa känslor. Detta kan även påvisas genom *tabell 10*, där svaren som innebär en negativ respons (svarsalternativ 1–3) har adderats för att få fram en procentuell totalsumma som beskriver hur stor del av varje grupp som valt ett av de tre första alternativen.

Tabell 10. Procentuella summan av svarsalternativ 1–3 i enkätfrågor 3–6. Svarsalternativ 1–3 är de alternativ som beskriver en form av negativ respons på det givna scenariot.

	Gamers	Icke-gamers
Fråga 3.	63,1%	70,5%
Fråga 4.	49,5%	61,8%
Fråga 5.	63,9%	61,8%
Fråga 6.	88,3%	88,2%

Som kan ses i *tabell 10* är det en märkbar procentuell skillnad mellan gamers och icke-gamers vid fråga tre och fyra. Vid fråga fem och sex är skillnaden inte lika märkbar. Detta stödjer att

denna undersökning påvisar att icke-gamers blir i större utsträckning mer irriterade eller negativt berörda av scenarierna och är även mer benägna att agera på dessa negativa känslor än vad gamers är.

7.2 Gamers och självkontroll

Utifrån vad som påvisas i *tabell 5* kan det konstateras att gamers har lägre självkontroll i jämförelse med icke-gamers, skillnaden är marginell men den existerar. Utifrån Gottfredson och Hirschis självkontrollteori är personer med låg självkontroll mer benägna att medverka i kriminella aktiviteter, våldsbrott såväl som andra brott (Hirschi, Gottfredson, 1990, s.90). Dock påvisar del två av min enkät att det är icke-gamers som i störst utsträckning skulle agerat med fysisk eller verbal konfrontation vilket motsäger vad självkontrollteorin menar, se *tabell 1,2,3,4*. Detta resultat kan delvis bero på att scenariona som konstruerats inte behöver stå i direkt relation till dålig självkontroll, eftersom scenariona är egna tolkningar av situationer där låg självkontroll kan uppvisas. Dock kan detta också delvis bero på, av resultatet att döma, att gamers kanske tenderar att utöva sin dåliga självkontroll genom andra utlopp än fysiska och verbala, eller att deras sämre självkontroll helt enkelt främst träder fram i relation till tv-och datorspelande. Således kan tänkas att Gottfredson och Hirschis teori om självkontroll främst har att göra med att kriminalitet och våld beror på dålig självkontroll, men det behöver inte betyda att all dålig självkontroll leder till kriminalitet och våld. Gottfredson och Hirschi menar att personer med låg självkontroll påvisar hög grad av impulsivitet okänslighet, risksökande och kortsiktigt tänkande (Hirschi, Gottfredson, 1990, s.90) och dessa egenskaper ligger bland annat till grund för scenariona och svarsalternativen. Detta innebär antingen att scenariona och alternativen inte kan mäta självkontroll på ett adekvat sätt, eller att dessa egenskaper inte nödvändigtvis innebär att gamers har låg självkontroll. Dock påvisar resultatet i del tre att gamers har lägre självkontroll än kontrollgruppen icke-gamers, vilket dock inte behöver betyda att de har *dålig* självkontroll.

7.3 Förlåtande beteende

En annan observation som kan göras utifrån resultatet av del två i enkäten är att gamers uppvisar ett mer förlåtande och förstående beteende än icke-gamers. Vid tre av de fyra frågorna var det en större procentuell andel gamers som valde den förstående responsen, se *tabell 1,2,3,4*. Det var endast vid fråga fem som icke-gamers hade en större procentuell andel som valde den förstående responsen. Detta kan relateras till vad Granic, Lobel och Engels

diskuterar i sin artikel angående prosociala spel och dess påverkan på hjälpbeteendet hos spelarna (2014, s.73). I denna undersökning ställs det emellertid ingen fråga angående vilka sorters spel svarspersonerna spelar och därmed kan det inte sägas med säkerhet att det är på grund av spelen som gamers uppvisar mer hjälpbeteende än icke-gamers. Dock är det intressant att en korrelation mellan tv-och datorspelande och hjälpbeteende kunde konstateras i denna undersökning vilket även tidigare forskning kunnat påvisa (ibid). Denna koppling styrks även utifrån resultatet i *tabell 5* fråga 14 och 15 som båda berör hur själviska svarspersonerna är. Vid båda dessa frågor var gamers medelvärde högre än icke-gamers alltså är gamers mindre själviska än icke-gamers.

7.4 Ålder, en betydande faktor

Ålder kan vara en betydande faktor hos de svarande vid frågorna 7–17. Detta kan bara antydast med hjälp av denna studie på grund av att det endast var fem personer från varje grupp som undersöktes, dock hade detta varit ett intressant ämne för fortsatt forskning. Vad som borde belysas dock är att det kunde ses en skillnad mellan äldre och yngre gamers såväl som icke-gamers. Detta var att äldre gamers och icke-gamers fick ett högre medelvärde på tre av fyra frågor som berör aggression (frågor 16, 17) och samma medelvärde vid den fjärde. Detta kan eventuellt kopplas till forskningen Thomas och Levant skriver om, huruvida antagandet av maskulina normer påverkar förhållandet mellan exponering av våldsamma tv-och datorspel och aggression (2012, s.47). Vad de diskuterar som skulle vara en fortsatta forskning på deras, hade varit att undersöka huruvida ålder kan vara en påverkande faktor vid sambandet mellan antagandet av manliga normer och förhållandet mellan aggression och exponeringen av tv-och datorspel (Thomas, Levant, 2012, s.55). Min undersökning påvisar att ålder kan vara en påverkande faktor när det kommer till självkontroll, specifikt vid frågor rörande aggression (fråga 16, 17). Med detta i beräkningen skulle det kunna hypotiseras att en anledning till att äldre män får ett högre medelvärde på frågor som berör aggression är för att dessa äldre personer har antagit de maskulina normerna i större utsträckning än vad de yngre har. Denna hypotes får även stöd i *tabell 8* då den visar att skillnaden är som störst när äldre och yngre gamers jämförs, vilket stödjer tidigare forsknings slutsatser om att det finns ett samband mellan antagandet av maskulina normer och förhållandet mellan exponering av våldsamma tv-och datorspel och aggressivitet. Detta är som nämnt tidigare bara mina egna hypoteser om ett potentiellt samband som kunde vara aktuellt för fortsatt forskning och är inte något som denna forskning kan bevisa.

7.5 Vems ansvar är det?

Lawrence Lessigs teori om reglerande modaliteter och hur de kan reglera beteende kan appliceras på resultatet av del fyra av enkätstudien, angående svarspersonernas åsikter om vems ansvar det är att begränsa de eventuella negativa effekterna av tv-och datorspel. Frågan blir därmed hur dessa modaliteter; lagen, normer, marknaden och arkitektur kan reglera beteendet. *Lagen* kan göra detta genom att lagstifta nya lagar om vad som är acceptabelt att uppvisa i ett tv-eller datorspel. Det kan även göras genom att hårdna reglerna för vilka som får spela tv-och datorspel, exempelvis genom åldersgränser. Detta alternativet höll 3,6 procent av gamers med om, och 2,9 procent av icke-gamers. *Marknaden* kan reglera de negativa effekterna genom att göra det svårare för olämpliga personer att köpa tv-och datorspel, vilket 2,7 procent respektive 1,5 procent av gamers och icke-gamers ansåg var det bästa alternativet. Detta kan göras genom att höja priserna så att exempelvis unga och barn inte har i lika stor utsträckning råd att köpa spelen. Detta även genom att skärpa policys som återförsäljare av tv-och datorspel har för vilka som får köpa vissa spel som kan anses olämpliga (Lessig, 1998, s.662–663). För det tredje kan *arkitekturen* hos spelen förändras för att minska de negativa effekterna (ibid), vilket 5,4 procent respektive 1,5 procent av gamers och icke-gamers ansåg var fördelaktigt för att minska negativa effekter med tv-och datorspel. Till exempel kan detta göras, om det är våld som är måltavlan i detta fall, genom att speltillverkare skulle minska nivån av våld i spelen för att eventuellt minska våld som en negativ effekt av spelen.

Eftersom det främst är barn och ungas välmående som är i fokus när forskning talar om negativa effekter från tv-och datorspel (Collier, Liddell Jr, Liddell, 2008, s.107; Ward, 2010, s.611), kan föräldrar och vårdnadshavare spela en roll när det kommer till modaliteten *normer*. Detta alternativ dominerade med 73 procent av gamers och 75 procent av icke-gamers. De personerna som valde detta alternativ tycker att föräldrar och vårdnadshavares ska ta en mer aktiv roll vid barn och ungas tv-och datorspelade just för att försäkra att dessas normbildning blir den samma som den som existerar i samhället. Detta går att koppla till vad Gottfredson och Hirschi talar om när de diskuterar självkontroll och hur dålig självkontroll uppkommer. De menar att det finns tre nödvändiga förutsättningar från föräldrarnas sida för att utveckla bra självkontroll hos ett barn. De måste övervaka barnets beteende, de måste kunna identifiera ett oönskat beteende och straffa ett sådant beteende (Gottfredson och Hirschi, 1990, s.97). Tillfällen när dessa tre förutsättningar inte implementeras i ett barns liv är bland annat när föräldrarna inte bryr sig om barnet. De bryr sig men har inte tid och energi

för att övervaka barnets beteende. De har tid och energi, dock ser föräldrarna inte något fel med barnets beteende. Till sist, föräldrarna saknar benägenhet eller möjlighet att straffa barnet (Gottfredson och Hirschi, 1990, s.98). Således är det intressant att 73 respektive 75 procent av gamers och icke-gamers anser att det är upp till föräldrarna att styra detta beteende, vilket innebär att de instämmer med Gottfredson och Hirschis angående att det enda som krävs är engagemang och tillgivenhet till barnet för att det ska ha alla förutsättningar för att utveckla en god självkontroll (ibid).

8. Slutsatser

Syftet med den här studien är att bidra med kunskap som kan ligga till grund för en mer informerad diskussion avseende eventuella regelförändringar såväl som bidra med mer kunskap angående sambandet mellan tv-och datorspels och självkontroll.

Frågeställning ett besvaras främst genom *tabell 5* där det kan utläsas att vid fyra frågor har gamers ett lägre medelvärde och vid en fråga hade gamers och icke-gamers samma medelvärde. Därmed blir svaret på frågeställningen att det finns ett samband mellan omfattande tv-och datorspel och bristande självkontroll. Dock kan denna studie inte svara på huruvida det är tv-och datorspel som påverkar självkontrollen eller om personer med låg självkontroll dras till spel samt är det viktigt att poängtera att skillnaden var marginell så mer forskning angående ämnet är nödvändigt för att slutsatser ska kunna dras. En annan intressant upptäckt var att icke-gamers i större utsträckning agerar negativt i form av fysisk eller verbal konfrontation och blir mer irriterade i relation till scenariona i del två av enkäten. Detta i kombination med att gamers uppvisar ett mer förstående och förlåtande beteende än icke-gamers, som även påvisats i tidigare forskning (Granic, Lobel, Engels, 2014, s.73), tyder på att låg självkontroll hos gamers inte behöver medföra att de begår våldsamma handlingar.

Frågeställning två besvaras genom *tabell 10* där det är tydligt att både gamers och icke-gamers anser att det är föräldrar och vårdnadshavare ansvar att ta en mer aktiv roll för barn och ungas tv-och datorspel, där deras moral och normbildning eventuellt kan påverkas negativt av dessa tv-och datorspel. Denna åtgärd är vad inom New Chicago School benämns som den reglerande modaliteten, normer (Lessig, 1998, s.662). Samtidigt som denna åtgärd även förespråkas inom självkontrollsteorin där just engagemang och tillgivenhet till barn eller ungdomar är det enda som krävs för att de ska ha förutsättningarna att utveckla god självkontroll (Gottfredson, Hirschi, 1990, s.97–98).

9. Avslutning

Denna studie påvisar att gamers har i mån utsträckning lägre självkontroll än icke-gamers. Dock framgår det även att icke-gamers blir i större utsträckning irriterade och agerar på deras negativa känslor i större utsträckning än gamers, se *tabell 11*. Det måste dock nämnas att del två av min enkät är självkonstruerad utan någon vetenskapligt testad koppling till låg självkontroll vilket kan påverka min slutsats om att gamers med låg självkontroll inte nödvändigtvis behöver ta till handgripligheter.

Det kan diskuteras att det inte behöver vara tv-och datorspel som gör så att personer agerar på ett normbrytande sätt. Anledningen till att personer begår brott behöver inte ha någon direkt koppling till om de spenderar sin fritid med att spela tv-och datorspel eller inte, utan det kan istället vara andra faktorer som möjliggör detta normbrytande beteende. Mobbning som pågått under en lång tid (Dill et. Al, s.123–124), bortstötning och isolation (Gilovich, Keltner, Chen, Nisbett, 2016, s.496), eller en bristande uppväxt där föräldrarna inte lyckats tillrättvisa felaktigt beteende på grund av brist av tid eller intresse (Gottfredson, Hirschi, 1990, s.97–98). Alla dessa faktorer kan påverka ett barn, en ungdom och kanske till och med en vuxen, och när en individ utsätts för någon eller av alla dessa faktorer är det möjligt att de vänder sig till tv-och datorspel för underhållning. Dock på grund av den moralpanik rörande tv-och datorspel som existerar i dagens samhälle (Bowman, 2016, s.28–31) blir tv-och datorspel utpekade som orsaken till att varför vissa brottsliga gärningar begås.

10. Källförteckning

- Agnew, R., (2005). *Why Do Criminals Offend?: A General Theory Of Crime And Delinquency*. Los Angeles, California: Roxbury.
- Anderson, C., Gentile, D., Buckley, K., (2007). *Violent Video Game Effects On Children And Adolescents: Theory, Research, And Public Policy*. New York: Oxford University Press.
- Anderson, C., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E., Bushman, B., Sakamoto, A., Rothstein, H., Saleem, M., (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin*, vol. 136, no. 2, pp. 151-173 ISSN 0033-2909.
- Bowman, N. (2016) *The Rise (and refinement) of moral panic*. I Kowert, R, & Quandt, T (2016), *The Video Game Debate: Unravelling The Physical, Social, And Psychological Effects Of Digital Games*, New York: Routledge.
- Bryman, A (2008). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Upplaga 2:6. Stockholm: Liber AB.
- Bushman, B., Pollard-slacks, D., (2014). Supreme Court Decision on Violent Video Games Was Based on the First Amendment, Not Scientific Evidence. *American Psychologist*, vol. 69, no. 3, pp. 306-307 ISSN 0003-066X. DOI 10.1037/a0035509.
- Campbell, W., Sedikides, C., (1999). Self-threat magnifies the self-serving bias: A meta-analytic integration. *Review of General Psychology*, vol. 3, no. 1, pp. 23-43 ISSN 1089-2680. DOI 10.1037/1089-2680.3.1.23.
- Collier, J., Liddell, P., Liddell, G., (2008). Exposure of violent video games to children and public policy implications. *Journal of Public Policy & Marketing*, vol. 27, no. 1, pp. 107-112 ISSN 0743-9156. DOI 10.1509/jppm.27.1.107.
- Copenhaver, A., (2015). Violent video game legislation as pseudo-agenda. *Criminal Justice Studies: A Critical Journal of Crime, Law & Society*, vol. 28, no. 2, pp. 170-185 ISSN 1478-601X.
- Denscombe, M (2009). *Forskningshandboken: för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*. 2. uppl. Lund: Studentlitteratur.

Dill, K., Redding, R., Smith, P., Surette, R., Cornell, D., (2011). Recurrent issues in efforts to prevent homicidal youth violence in schools: Expert opinions. *New Directions for Youth Development*, vol. 2011, no. 129, pp. 113-128 ISSN 1533-8916. DOI 10.1002/yd.391.

Esaiasson, P, Gilljam, M, Oscarsson, H & Wängnerud, L (red.) (2012). *Metodpraktikan: konsten att studera samhälle, individ och marknad. 4., [rev.] uppl.* Stockholm: Norstedts juridik.

Ferguson, C., (2014). Violent Video Games, Mass Shootings, and the Supreme Court: Lessons for the Legal Community in the Wake of Recent Free Speech Cases and Mass Shootings. *New Criminal Law Review*, vol. 17, no. 4, pp. 553-586 ISSN 1933-4192.

Ferguson, C., (2013). Violent Video Games and the Supreme Court: Lessons for the Scientific Community in the Wake of *Brown v. Entertainment Merchants Association*. *American Psychologist*, Feb, vol. 68, no. 2, pp. 57-74 ISSN 0003-066X. DOI 10.1037/a0030597.

Gentile, D., Anderson, C., (2003). Violent video games: The newest media violence hazard. In: D.A. GENTILE and D.A. GENTILE (Ed) eds., Westport, CT, US: Praeger Publishers/Greenwood Publishing Group, pp. 131-152 ISBN 0-275-97956-3.

Gilovich, T., Keltner, D., Chen, S., Nisbett, R., (2016). *Social Psychology 4th edition*. W. W. Norton & Company, Inc.

Gottfredson M., Hirschi, T., (1990). *A General Theory of Crime*. Stanford, California: Stanford University Press.

Granic, I., Lobel, A., Engels, Rutger, C., (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, vol. 69, no. 1, pp. 66-78 ISSN 0003-066X. DOI 10.1037/a0034857.

Grasmick, H., Tittle, C., Burksik, R., Arneklev, B., (1993). Testing the core empirical implications of Gottfredson and Hirschi's general theory of crime. *Journal of Research in Crime and Delinquency*, vol. 30, no. 1, pp. 5-29 ISSN 0022-4278. DOI 10.1177/0022427893030001002.

Green, C., Bavelier, D., (2012). Learning, attentional control, and action video games. *Current Biology: CB*, vol. 22, no. 6, pp. R206 ISSN 1879-0445. DOI 10.1016/j.cub.2012.02.012.

Kasumovic, M., Blake, K., Dixson, B., Denson, T., (2015). Why do people play violent video games? Demographic, status-related, and mating-related correlates in men and women.

- Personality and Individual Differences*, vol. 86, pp. 204-211 ISSN 0191-8869. DOI 10.1016/j.paid.2015.06.018.
- Larsson, K. (2016). *Det är alldeles för förenklat att skylla problemen för dagens barn och unga på spelande*. <http://asikt.dn.se/asikt/debatt/nar-ska-vi-ta-tag-i-detta-stora-spelproblem/folkhalsan-kan-inte-skyllas-pa-spelen/> [2017-05-09].
- Lessig, L., (1998). The New Chicago School. *The Journal of Legal Studies*, Jun, vol. 27, no. S2, pp. 661-691. Available from: <http://www.jstor.org/stable/10.1086/468039> EconLit. ISSN 0047-2530. DOI 10.1086/468039.
- Lessig, L., (2006). *Code: version 2.0*. New York: Basic Books.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York, NY: Penguin Press.
- Newburn, T., (2013). *Criminology*. London: Routledge.
- Sabelhierta, A. (2016). *Alla vet att barn och ungdomars datorspelande är ett stort problem, men ingen gör något åt det. Krävs det en diagnos för detta beteende för att något ska hända?* <http://asikt.dn.se/asikt/debatt/nar-ska-vi-ta-tag-i-detta-stora-spelproblem/> [2017-05-09].
- PEGI (2017). *Om PEGI – Vad innebär klassificeringarna?* <http://www.pegi.info/sv/index/id/443> [2017-05-09].
- Sherry, J., (2004). Flow and media enjoyment. *Communication Theory*, vol. 14, no. 4, pp. 328-347 ISSN 1050-3293. DOI 10.1111/j.1468-2885.2004.tb00318.x.
- Sherry, J., (2001). The Effects of Violent Video Games on Aggression: A Meta-Analysis. *Human Communication Research*, vol. 27, no. 3, pp. 409-31 ISSN 0360-3989.
- Thomas, K., Levant, R., (2012). Does the Endorsement of Traditional Masculinity Ideology Moderate the Relationship Between Exposure to Violent Video Games and Aggression?. *Journal of Men's Studies*, vol. 20, no. 1, pp. 47-56 ISSN 1060-8265. DOI 10.3149/jms.2001.47.
- Vetenskapsrådet (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Elanders Gotab. ISBN:91-7307-008-4.
- Ward, M., (2010). Video Games and Adolescent Fighting. *Journal of Law & Economics*, vol. 53, no. 3, pp. 611-628 ISSN 0022-2186.