



**LUNDS**  
UNIVERSITET  
Socialhögskolan

# Stimulanser och affekter hos datorspelsberoende

En kvantitativ studie av datorspelsvanor

Simon Sandahl

Kandidatuppsats SOPA 63

VT 2021

Handledare: Malin Nilsson

Examinator: Staffan Blomberg

# Abstract

Author: Simon Sandahl

Title: Stimulus and affects within gaming addiction. A Quantitative study of computer gaming habits [Translated title]

Supervisor: Malin Nilsson

Assessor: Staffan Blomberg

The aim of this study is to examine correlations between affects and stimulus concerning gaming addiction. The purpose of this is to increase the understanding of gaming addiction for better treatment from social workers. In recent years gaming addiction has become a more common affliction. New ways to consider this affliction is required for better treatment from therapists and social workers. This paper aims to provide new ways to look at gaming addiction. For this purpose, an online survey was formed. It included questions regarding experiences with gameplay. The questions are based on silvan Tomkins affect theory as well as the MDA-framework concerning game stimulus. The survey also included the IGD-20 test meant to measure gaming addiction. The survey was sent to a multitude of game related clubs and organization, with a total of 394 responses received. From the data presented the main affects seems to be positive concerning games. Those who according to the IGD-20 test are within the risk of gaming addiction scored the highest on the game's stimulus pastime, escapism, and fantasy. This result indicates that the main reason for being within the risk of gaming addiction is a desire to handle, escape or disregard negative emotions. Those within the risk of gaming addiction were found to have higher reactions to both affects and stimuli concerning gaming. A strong correlation for wanting to express oneself through games as well as experience stories was also found within the risk group for gaming addiction.

Keywords: Gaming addiction; Internet Gaming Disorder; IGD-20 test, MDA-framework; Silvan Tomkins affect theory; Social workers.

# Innehållsförteckning

<b>Problemformulering, syfte och frågeställningar</b> .....	<b>4</b>
<i>Problemformulering</i> .....	4
<i>Syfte och frågeställning</i> .....	4
<b>Kunskapsläget</b> .....	<b>5</b>
<i>Tidigare undersökningar</i> .....	6
<b>Teoretiska utgångspunkter</b> .....	<b>7</b>
<i>Affekter</i> .....	7
Positiva affekter.....	8
Neutral affekt.....	8
Negativa affekter.....	8
<i>Stimulans: MDA Ramverket</i> .....	11
<i>IGD-20</i> .....	14
<b>Metod och metodologiska överväganden</b> .....	<b>14</b>
<i>Metodologiska överväganden</i> .....	14
<i>Enkät</i> .....	15
<i>Tidsfrågan</i> .....	16
<i>Måta dataspelsberoende</i> .....	16
<i>Urval</i> .....	17
<i>Metodens tillförlitlighet</i> .....	18
<i>Bearbetning av materialet</i> .....	19
<b>Forskningsetiska överväganden</b> .....	<b>20</b>
<b>Resultat och analys</b> .....	<b>21</b>
Internt bortfall.....	21
Spridningsmått.....	22
<i>Generella frågor</i> .....	23
<i>Affekter</i> .....	27
Korrelationstabell Helheten.....	28
Korrelationstabell Nära riskzonen.....	29
Korrelationstabell I Riskzonen.....	30
<i>Stimulanser</i> .....	32
Korrelationstabell Helheten.....	33
Korrelationstabell Nära riskzonen.....	34
Korrelationstabell I Riskzonen.....	35
<i>Stimulanser och affekter</i> .....	36
Korrelationstabell Helheten:.....	37
Korrelationstabell Nära riskzonen:.....	38
Korrelationstabell I Riskzonen:.....	39
<i>IGD-20 resultat</i> .....	41
Fråga 1.....	42
Fråga 1, 2 och 6.....	43
Fråga 7, 8 och 18.....	43
Fråga 12.....	44
Fråga 14.....	44
Fråga 20.....	44
<b>Avslutande diskussion</b> .....	<b>45</b>
<b>Referenslista</b> .....	<b>47</b>

# Problemformulering, syfte och frågeställningar

## Problemformulering

Datorspelsberoende är ett förhållandevis nytt missbruksfenomen idag. Den sociala problematiken i detta ligger i så kallade hemmasittare. Det vill säga de som låter datorspelande ta över deras liv och sitter hemma i stället för att arbeta eller studera. Det har under lång tid behandlats som ett problem i behov av mer forskning. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-5 (DSM-5) inkluderade Internet Gaming Disorder (IGD) som ett tillstånd i behov av mer forskning. Det behandlades dock inte som en diagnos i DSM-5. Detta var från 2013. International Classification of Diseases 11 (ICD-11) som utformas av World Health Organization (WHO) inkluderade Gaming Disorder som en diagnos, med underrubrikerna av främst online- eller offline gaming. Detta presenterades 2018.

Jag drar från viss empiriskt material från min praktiktid på BUP-först linjen för denna uppsats. I behandling av datorspelsberoende upplevde jag att frågor gällande vilka känslomässiga tillstånd de spelberoende var i kunde förvåna behandlarna. Det var även under denna praktik jag hörde termen hemmasittare. I denna uppsats används termen för att beskriva ett socialt problem som medför svårigheter i att sysselsätta sig med arbete eller utbildning. Specifikt kopplat till datorspelberoende. För att hjälpa behandling av datorspelberoende i framtiden vill jag undersöka om det finns vissa typer av affekt eller stimulans som är mer förekommande bland spelmissbrukare, jämfört med andra med intresse för datorspel. För detta tar jag två teorier till hjälp. Silvan Tomkins teori om affekter och MDA-ramverkets teori om speleestetik. Tomkins affekteori används här för förståelse av den spelarens känslomässiga tillstånd. MDA-ramverkets speleestetik används för att förstå vilken typ av stimulans som spel bidrar med. Det vill säga att stimulans beskriver vad som lockar med spel. Enkäten jag använt mig av kan inte definiera ifall någon är spelberoende eller inte. Den kan dock med hjälp av IGD-20 testet (Internet gaming disorder-20 test) mäta ifall någon befinner sig i riskzonen för spelberoende.

## Syfte och frågeställning

Med dessa två teorier kombinerat vill jag se om det finns samband mellan stimulanser och affekter. Målet med undersökningen är alltså att studera ifall det finns ett samband mellan

affekter och stimulans hos datorspelsberoende. Detta med det mer vidare syftet att hjälpa behandlingar av datorspelsberoende. Frågeställningarna är alltså som följer:

*Frågeställning 1:* Finns det en viss typ av affekt eller stimulans som är mer eller mindre förekommande hos de i riskzonen för datorspelsberoende?

*Frågeställning 2:* Finns det något samband mellan dessa stimulanser och affekter?

*Frågeställning 3:* Vilka likheter och skillnader finns, vad gäller samband mellan stimulanser och affekter, mellan de i riskzonen för datorspelsberoende och de som ej befinner sig i riskzonen?

## Kunskapsläget

Datorspelsberoende är en direkt översättning från engelskans "gaming disorder" så som den anges av WHO. Det bör förtydligas att datorspelsberoende inte nödvändigtvis använder dator som sin plattform. Exempel på detta kan vara beroende av Tv-spel eller spel via smartphones. Dessutom bör det förtydligas att det inte är fråga om hasardspel om pengar, utan gäller spel för nöjets skull. Det främsta sociala problemet med datorspelsberoende är så kallade hemmasittare. Datorspel har blivit en allt vanligare fritidssysselsättning. Mediebarometern, som gör årliga undersökningar om svenskar medievanor, visade att 72 % av barn i åldrarna 9-13 och 43 % av ungdomar i åldrarna 15-24 spelar datorspel varje dag (Nordicom-Sveriges Mediebarometer 2016). Denna ökning i spelande har lett till ett behov av att identifiera problematiskt spelande. WHO diagnostiserade problematiskt spelande i diagnosen gaming disorder i international classification of diseases (ICD-11;8). I denna har gaming disorder koden 6C51. Det finns idag ingen svensk översättning till sjukdomsklassifikation av gaming disorder men en väntas vara klar mellan år 2022 och 2027 (Rangmar & Thomée 2019 s 16). Det finns många olika metoder för att mäta datorspelsberoende. Exempel på dessa tester för datorspelsberoende är PIE-9, The problematic Videogame playing scale (PVP), The gaming addiction scale (GAS), Kessler 10 scale och the World Health Organisation disability assessment schedule 2.0 (WHODAS) (Percy, Roberts & McEvoy 2015, s6f). I ICD-11 identifieras gaming disorder som ett ihållande mönster av spelande som präglas av försämrad kontroll över spelandet i kombination med prioritering av spelande över andra livsaktiviteter och intressen (Rangmar & Thomée 2019 s 17).

En fråga som länge präglade studier om spelberoende var i vilket skede det blev ett problematiskt beteende. På grund av att forskare har haft vilt skilda utgångspunkter var det

länge svårt att komma till konsensus av en definition för vad som innebär problematiskt spelande (Kardefelt-Winther 2014, s 352). Datorspel är ett substansfritt beroende vilket kan vara svårstuderat. Flera studier har visat att datorspel används för att hantera svåra känslor eller situationer. Ett exempel på en sådan studie visade att datorspel används av spelberoende för att lindra symptom på depression (Ng och Wiemer-Hasting 2005, s 112). En annan visade att spelberoende ofta använde spel för att koppla bort problematiska känslor (Oggins & Sammis, 2012, s 228).

Internationellt har reaktioner och metoder mot datorspelsproblematik varit mycket varierat. Asien har haft betydligt fler storskaliga reaktioner på datorspelsberoende än västvärlden har. Thailands regering var först med att implementera politiska riktlinjer i reaktion till spelberoenden (Király et al. 2018 s 506). Året var 2003 och serverar till det dåvarande populära koreanska rollspelet *Ragnarok Online* skulle vara avstängda mellan 22:00-6:00 för att förhindra sömnproblematik hos ungdomar. Detta formulerades dock inte i lag och varade endast i två år (till 2005). Efter detta ersattes denna policy till en rekommendation om att internetcaféer inte skulle tillåta barn på internetcaféer. Vietnam hade en liknande policy för att förhindra server-tillgång för alla landets onlinespel mellan 22:00-8:00 på nätterna. 2011 genomförde sydkorea en lag om att ungdomar vid 16 års ålder eller lägre inte skulle ha tillgång till onlinespel från klockan 24:00-6:00. 2014 upphöjdes denna lag till att få grundlagsstatus i Sydkorea. Asien är världsledande i spelrestriktionspolitik (ibid sist).

## Tidigare undersökningar

Det finns ett fåtal liknande studier till den jag har utfört. Ett exempel är från Amsterdams universitet utförd 2016. Denna undersökning forskade om relationen mellan datorspelsberoende och olika spelgenrer. Studien fann en relation mellan spelberoende och shooter genren samt mellan onlinespel jämfört med offline spel (Lemmens & Hendriks 2016, s 275). En irländsk studie fann större behov av kunskap och tester av spelmissbruk (Columb & Griffiths & O'Gara 2020, s 8). Studien anmärkte att de i riskzonen ofta använde spel som känslöhanteringsmekanismer eller som en form av verklighetsflykt (ibid.). Det fann också att de nuvarande metoderna för att testa datorspelsmissbruk var inadekvata.

Innan ICD-11 formaliserade spelberoende som diagnos gjordes ett antal studier för att definera kriterier för spelberoende. Exempel på dessa är 21-skalan med kriterierna märkbarhet, tolerans,

känslöändringar, återfall, abstinens, konflikt och problem (Lemmens, Valkenburg & Peter 2009, s 78). kategorierna har vissa likheter med IGD-20, som presenteras senare. Denna studie utfördes vid två tillfällen med 352 och 369 deltagare. Studierna visade på konsekvent korrelation mellan ensamhet, livstillfredsställelse, social kompetens och aggression (Lemmens, Valkenburg & Peter 2009, s 77).

En annan studie gjorde ett försök att få spelberoende att beskriva vilka negativa effekter de upplevde beroendet gav dem (Oggins & Sammis, 2012, s 210). Denna studie utfördes med 438 svar på en enkät som uteslutande skickats till spelare av det massiva multiplayer online rollspelet (mmorpg) world of warcraft. Studien visade på att vissa beteenden var mer förekommande än andra hos spelare som uppfattade sig som beroende. Ett exempel på dessa är att spelet kom i vägen för andra livsengagemang, framför allt socialisering och arbete (ibid.). Ett annat är att inte kunna sluta spela trots viljan att göra så (ibid.). Studien visade också på en korrelation mellan självuppfattat spelberoende och en vilja att undkomma, eller koppla bort, problem (Oggins & Sammis, 2012, s 228). Det vill säga att använda spelandet som en distraktion. Undersökningen avslutades med att förutsätta att mer studier för definitioner av spelberoende behövdes. Något som behövdes fram tills mycket nyligen.

Behandlingar av spelberoende är ett område under forskningsutveckling. Både kognitiv beteendeterapi, medicinering med methylphenidate (oftast använt i behandling av ADHD) och medicinering med Bupropin (oftast använt för att avvänja rökare och i ADHD behandlingar) har alla visat sig lyckade terapiformer mot datorspelsberoende (Kuss & Griffiths 2012, s 289). Studier har visat att datorspelsberoende ofta kan vara täcken på andra psykologisk problematik och endast behandling av symptomen riskerar att missa underliggande emotionella och psykologiska skäl till missbruket (ibid.). Det är just i detta, förekommande emotionella faktorer, som denna uppsats försöker föra en diskussion.

## Teoretiska utgångspunkter

### Affekter

Första teoretiska utgångspunkten är Silvan Tomkins teori om grundaffekter. Genom att undersöka om spelberoende relaterar till vissa grundaffekter i större utsträckning än andra kan möjligen framtida behandling hjälpas. Detta kan stödja i att se vilken typ av affekt som

vanligtvis tilltalar att få stimulerad av spelberoende. Det finns enligt Tomkins teori nio medfödda affekter: *spänning, glädje, bestörtning, kval, skräck, raseri, förödmjukelse, avsmak, avsky* (Karlsson 2012, s 427). Dessa kombineras sedan för att forma mer komplexa känslor. För att bättre kunna utföra en rimlig analys av resultaten kommer här en kortare förklaring av hur Tomkins affekter beskrivs presenteras. I varje affekt följer också en beskrivning av hur affekten i fråga är relevant för datorspel. Tomkins teori beskriver affekterna i olika intensitet. Presentationerna här kommer täcka låg och hög intensitet hos affekterna.

## Positiva affekter

De två positiva affekterna som sträcker sig från *Spänning-intresse* till *Glädje-Nöje* är möjligtvis de isolerat sett minst intressanta av affekterna i denna studie. Detta för att spel är generellt sett designade för att underhålla. Definitionen för *spänning-intresse* är stimuli med maximalt stigande ökningstakt som ofta ses i trevliga eller behagliga situationer (Karlsson 2012, s 428). Definitionen för *Glädje-nöje* är stimuli med minskande intensitet som leder till belåtenhet eller tillfredsställelse, som också leder till skratt ifall den minskande intensiteten är exceptionellt snabb (ibid.). Det finns spel som fokuserar på annan affektaktivering än dessa två positiva affekterna. Dessa är dock ett undantag snarare än en regel. Exempel på datorspel av annan natur än positiv affektaktivering är *Spec Ops: The Line* eller *Lisa: the painfull*. Datorspel som hobby karaktäriserar generellt av aktivering av positiva affekter enligt min mening. Speldesign är generellt fokuserade på att stimulera mänskliga beteenden för att framkalla upplevelser av kul (Dillon 2010, s 11).

## Neutral affekt

*Bestörtning-Förvåning* är den enda neutrala affekten i Silvan Tomkins teori. Den aktiverar på plötslig stimulus och fungerar som en av och på knapp för affektsystemet (Karlsson 2012, s 427). Det är alltså en affekt som förbereder oss på vad som komma skall. Inom spel bör detta endast ses som ett mycket temporärt stadium som leder till andra affekter.

## Negativa affekter

*Kval-bekymmer* en relativt konstant stimulus över viss täthet som leder till negativa känslor (Karlsson 2012, s 428). Affekten kan också definieras som sorg (Scheff & Starrin 2013, s 187). Alla människor känner dagligen denna affekt när vi blir trötta eller har svårigheter för att lösa problem (Frank & Wilson 2020, s 64). *Kval-bekymmer* kan manifesteras sig i så gott som alla



spel genom beslutsfattande. Eftersom spel är ett interaktivt medium baserat på mänskligt agerande är det agerandet man kan göra också något som kan bli bestraffat. Ett exempel är att spela pac-man. Man kan åka åt flera håll, vid något tillfälle ta fel väg och se ens spelkaraktär dö. Det kan infinna sig ett kval i besluten om vilket håll man bör åka åt eller att man inte vill förlora sina poäng. Samma logik sträcker sig till spel som helhet. Där spelaren har möjlighet till kontroll kommer det alltid att finnas potential till *kval*.

*Raseri-ilska* är starkt relaterat till *kval-bekymmer* enligt Silvan Tomkins (Karlsson 2012, s 428). Om Samma stimuli som hos *kval-bekymmer* upplevs konstant och med högre täthet uppstår *ilska* (ibid.). Denna affekt har inte nödvändigtvis en direkt koppling till aggressivt beteende även om det kan förekomma som ett resultat av denna affekts aktivering (Frank & Wilson 2020, s 65). Den sträcker sig även från ilska till irritation och kan därmed variera starkt i intensitet (ibid.). Relationen mellan ilska och spel är ett debatterat ämne. Studier har visat på relation mellan aggressivt beteende och onlinespel även om dessa studier också är hett kritiserade (Zheng et al. 2020, s 2). Aggressivitet är ett förekommande fenomen inom tävlingsinriktade spel. Många spel som involverar en simulation för fysiskt våld har som mål att stimulera aggressivitet i spelaren (Yao et al. 2018, s 663). *Raseri-ilska* som affekt kopplat till spel är alltså ett omdiskuterat ämne.

*Skräck-rädsla* är en affekt som indikerar för mycket stimulans för fort (Karlsson 2012, s 427). Det är en affekt med stor variation i intensitet, aktiv längd och frekvens individer emellan (Frank & Wilson 2020, s 64). Denna affekt kan ses mycket inom underhållningsformer av olika medier. Spel är inte något undantag. *Skräck-rädsla* har två aspekter som bör ha i åtanke gällande denna uppsats. Den första är aktivering av affekten i sig. Exempel på denna affekts aktivering kan vara genom skräckspel (såsom silent hill eller resident evil) eller skräck-injagande moment i multiplayer spel. Den andra är mer meta. Det är rädslan runt prestation. Det kan finnas en rädsla mellan spel och prestation. Det är svårt att avgöra om detta är mer kopplat till skam eller till rädsla. Inom datorspelkultur finns en underförståelse av att ju längre du spelat desto bättre borde du vara på ett spel. Rädsla kan infinna sig i att inte prestera på den nivå man bör befinna sig på i enighet med denna kultur. En analogi till detta är att påstå att alla som tränar på friskis och svettis borde nå mycket höga atletiska nivåer efter en viss tids prestation. Vilket rimligen kan bedömas som ett orimligt påstående.

*Förödmjukelse-skam* är affekten av förlust, kränkning eller att bli sårad (Frank & Wilson 2020 s 66). Det är en affekt med stort social och samhällsinriktad relevans. Skam aktiveras uteslutande om man befunnit sig i en positiv affekt som blivit avbruten (Karlsson 2012, s 430). Detta leder ofta till känslor av att vara utfrysad, avvisad och ensam (ibid.). Skam är den viktigaste affekten när det kommer till att bibehålla våra sociala band då den identifierar hot mot dessa (Scheff & Starrin 2013, s 190). Från skam kan självförakt och självavvisande utvecklas, om det kopplas till andra affekter (Karlsson 2012, s 430). Intensiteten i denna självföraktet eller självavvisandet avgör kraften hos de känslor som härstammar från skam (Karlsson 2012, s 430). Bland spel uppstår förödmjukelse främst kring förlust. Många spel inkluderar repetitiva matcher där förluster är många och vinster är få. Vid upprepande förluster kan en negativ bild av sin egen förmåga bildas och leda till känslor av skam. Det kan också givetvis finnas skamkänslor runt ett visst beroendebeteende. Jag vill också belysa vikten av skam sett ur sociala bands kontext gällande spel. Inom spel kan status uppnås med andra spelare. Det kan finnas en motivation att bibehålla social status genom att prestera inom ett spel där skam stor som hot ifall prestationen inte kvarstår.

*Avsmak* är avkastandet eller förkastandet av något bundet till smak, lukt eller matsmältning (Karlsson 2012, s 427). Denna affekt kan aktivera utanför smak och lukt till exempel som en reaktion på smutsiga tankar (Frank & Wilson 2020, s 68). Denna affekt bär mycket lite vikt för spel eller spelberoende. Det kan finnas i ett spels intresse att äckla spelaren för underhållningsvärden. Utöver detta bär denna affekt föga relevans för denna uppsats.

*Avsky* är en affekt som innefattar varje situation vi avvisar eller förkastar något vi inte testat ännu (Karlsson 2012, s 429). *Avsky* är den totala viljan att välja bort något och inte vilja beblanda sig med det, en total bortverkan av positiva affekter för ett objekt (Frank & Wilson 2020, s 67). Denna affekt ligger till grunden för fördomar (Karlsson 2012, s 429). *Avsky* skulle vara ett intressant studieobjekt ur motsatt synvinkel än vad som här presenteras. Ifall spelberoende kände någon avsky för andra underhållningsformer till exempel. Som det är nu relaterat till spel är *avsky*, likt *avsmak*, av föga intresse för denna uppsats.

När det kommer till affekter behöver ett visst uttryck klaras upp. Tomkins talar ofta om stimulans av affekter, eller att stimuli aktiverar affekter. Nästa teori behandlar olika typer av stimulans inom spel. För att undvika förvirring gällande stimulans och affekter kommer jag framöver i denna uppsats använda frasen *aktiverad affekt*. Så när jag beskriver en affekt som

aktiverad hänvisar jag till Silvan Tomkins affektteori. Det vill säga att en stimulerad affekt skapar en reaktion av te x glädje eller ilska. Använder jag *stimulans* hänvisar det specifikt till MDA ramverk teorin som beskrivs nedan.

## Stimulans: MDA Ramverket

Den andra övergripande teorin som används här är Mechanics, Dynamics, Aesthetics ramverket (MDA framework). Mechanics står för reglerna i ett spel, som till exempel i kortspelet poker där lekblandning, byte av kort, kortens olika poängvärden och satsning av valuta är spelets mechanics (Bohyun 2015, s 18). Dynamics står för det agerandet mechanics låter en utföra. Exempel i poker kan vara att bluffa, besluta vilka kort som ska hållas, interaktion med andra spelare och oddsberäkning (ibid.). För den här uppsatsens intresse är det uteslutande den sista delen aesthetics, estetik på svenska, som är av relevans i MDA ramverket. Speleestetik som den presenteras i denna teori förklarar den önskade känslomässiga reaktionen ett spel vill uppnå hos spelaren när denne engagerar sig med spelet (Hunicke, LeBlanc & Robert 2004, s2). Följande speleestetik har pekats ut: *sinnenstryck, fantasiförverkligande, drama, utmaning, tävling, sammanhållning, upptäckande* och *tidsfördriv* (Hunicke, LeBlanc & Robert 2004, s2). I stället för uttrycket estetik har jag valt att i denna uppsats hänvisa till speleestetikens emotionella stimuli med termen *stimulans*. Termen *stimulans* används alltså här för att förklara vilken form av underhållning man får ut av spel. Denna uppsats förutsätter inte att läsaren har någon förförståelse för speleestetik. Här följer en beskrivning av de olika stimulansformerna. Efter varje stimulansform står det engelska originalordet för den valda stimulanstypen inom parentes. Utöver de åtta beskrivna stimulanserna har jag även lagt till två. Den första är *tävling*. Denna stimulans nämns i MDA ramverket teorin bland de andra stimulanserna men formuleras inte formellt (Hunicke, LeBlanc & Robert 2004, s2). Att inkludera tävling som en grundläggande speleestetik har studerats men så vitt jag funnit inte presenterats officiellt. Med tanke på hur utspritt spel som sport är, så kallat esport, vore det underligt att inte inkludera detta som en stimulans. Den andra stimulansen jag inkluderar är Eskapism. Det är en stimulans som forskare har inkluderat vid studier gällande speleestetik. En tidig spelstimulansstudie fann att bortkoppling av verkligheten i form av eskapism var en stark faktor i vad som var undersöks-personers favoritspel (Myers 1990, s 382). Eskapism har pekats ut som den mest relevanta stimulansen för identifiering av ett problematiskt förhållande med datorspel (Puiras, Cummings & Mazmanian 2020, s 5). Därav valde jag att inkludera eskapism som en stimulans värd att undersöka i denna uppsats.

*Sinnesintryck (sensation)* är en stimulans fokuserad på spels förmåga att tillfredsställa sinnen. Detta kan vara fråga om användning av text, musik, konst, beröring eller design (Husniah et al. 2019, s 30). Om ett spel tilltalar genom att det stimulerar sinnen på något sätt är det just sinnesintryck som är stimulansen. Diskussionen om datorspel bör ha status som konst är ett debatterat ämne men att stimulans inom spel kan härstamma från ett konstnärligt värde är allmänt accepterat (Bateman 2015, s 393). Det bör nämnas att sinnesintryck inte representeras korrekt i enkäten. Varför detta är förklarar kort på sida 15 under rubriken enkät.

*fantasiförverkligande (fantasy)* är spels förmåga att låta spelaren simulera en fantasi. Exempel kan vara att kliva in i rollen som en militär veteran i ett skjutspel eller som en häxa i ett magisk inriktat spel. Även något i stil med sims där simuleringen tar formen av familjers utveckling, uppväxt och interaktion faller inom *fantasiförverkligande*. Denna stimulans kan uppnås av upplevandet av ett äventyr (Husniah et al. 2019, s 32).

*Drama (narrative)* är när ett spel stimulerar en historia (Hunicke, LeBlanc & Robert 2004, s2). Det vill säga om man upplever sig engagerad i hur ett narrativ utvecklas i ett spel så är det *drama* som är den drivande simulansen. *Drama* är ofta den grundläggande stimulansen i andra medieformer, såsom film eller tv.

*Utmaning (challenge)* är spel som stimulerar genom att presentera utmaningar att överkomma. Om målet är att bli bättre på spelet i fråga eller att ta sig till slutet så är *utmaning* en drivande stimulans. Ofta är stimulansen utvecklad så att tillfredställelsen kommer från att överkomma hinder (Husniah et al. 2019, s 32).

*Tävling (competition)* är en stimulans fokuserad på dominans och vinst. Många spel inkluderar vinnare och förlorare i sin design. Människor är helt enkelt intresserad av att visa sig bättre än andra. Efter att spels popularitet som sport har ökat har vi sett en atletgrupp av proffsspelare. Eftersom sport av sin natur inkluderar en tävling går det att tänka liknande runt spel.

*Sammanhållning (fellowship)* går att finna i alla aktiviteter där multipla spelare samarbetar för att uppnå ett gemensamt mål. Denna stimulans sätter spel som ett socialt ramverk (Hunicke, LeBlanc & Robert 2004, s 2). Exempelvis om en grupp vänner ofta spelar ett visst spel tillsammans. Bräd- och kortspel har nästan alltid *sammanhållning* som en grundläggande

stimulans. Spel som Monopol eller Uno förutsätter flera spelare och social interaktion för att spelet ska vara underhållande.

*Upptäckande (discovery)* är upptäckandet av det nya (Hunicke, LeBlanc & Robert 2004, s 2). Det inkluderar allt upplåsbart i ett spel. Såsom nya områden att röra sig i, ny utrustning, nya kort i ett kortspel och upptäckten av mekanismer man inte vetat om. *Upptäckande* är mångfaldigt och rör allt som inkluderar att få eller hitta något nytt.

*Uttryck (expression)* definieras som spel som självuttryck (Hunicke, LeBlanc & Robert 2004, s 2). Denna stimulering täcker förmågan att skapa konst inom spel eller uttrycka sig på något sätt. Det kan vara allt från hur en avatar (spelarbild) är utformad spel som tillåter byggnadskonstruktioner. Spel som på något sätt låter en konstruera något, välja utseende, välja kön eller på något sätt uttrycka sig uppfyller denna stimulans.

*Tidsfördriv (submission)* är en stimulans som har fått starkt fotfäste bland spel under de senaste åren. Det är en stimulans fokuserad på det passiva spelandet med lågt engagemang (Hunicke, LeBlanc & Robert 2004, s 2). Att inte arbeta för belöningen utan att genom tid och passivitet få tillgång till det. Det påminner om att titta på tv-avsnitt man redan sett för att koppla av. Det är en populär stimulans bland mobilspel. Helt enkelt går det att beskriva detta som spel som avkoppling.

*Eskapism (Escapism)* är den enda stimulansen jag lagt till som MDA-ramverket inte berör på något sätt. Detta är stimulansen i att komma bort från verkligheten. Att kunna sätta sig i en helt annan kontext ett tag med andra motivationer och problem. Eskapism är ett extensivt begrepp. Inom filosofisk psykologi har det definierats som ett sätt att göra sig döv och frånvarande från verkligheten (Woody 2008, s 188). Det har inom spelstudier definierats som viljan att undkomma det verkliga livets rutiner för återhämtning i en värld av fantasi eller underhållning (Warmelink, Harteveld & Mayer 2009, s 2). Kopplingar har gjorts mellan både media och mer extrema underhållningsformer såsom droger gällande eskapism (ibid.).

Nu när samtliga stimulanser är beskrivna vill jag påpeka att vilka stimulanser som tilltalar med spel ofta skiljer sig starkt från person till person. En individ kan finna dramen engagerande i ett visst spel medan en annan kan finna förmågan att uttrycka sig som en starkare stimulans i samma spel. Därav finns det visst intresse att se ifall vissa stimuli är mer förekommande bland

datorspelsmissbrukare. Om ett mönster kan ses så kanske det kan underlätta för behandlingsarbete. De flesta spel erbjuder flera stimulansformer vilket skapar en labyrint av möjligheter runt vad det är som tilltalar med specifika spel (Zhu 2016, s 19). Det kan därmed vara mer effektivt att se till stimulanser än spel i sig för att se vad som tilltalar datorspelsberoende.

## IGD-20

För att kunna mäta datorspelsberoende i en enkät vände jag mig till testet IGD-20. Detta test har använts i storskaliga enkätundersökningar tidigare. IGD-20 står för *Internet gaming disorder* och 20 refererar de 20 inkluderade frågorna (Pontes et al. 2014 s 3f). Termen *Internet* har kritiserats då spel inte behöver vara på internet för att leda till beroendeproblematik (Fuster et al. 2016, s 221). Ett flertal internationella studier har gjorts på IGD-20s reliabilitet och validitet. Den turkiska varianten fann att testet både uppehåll validitet och reliabilitet nog för att användas i Turkiet (Evren et al. 2017 s 823). Det var ett test av IGD-9 och IGD-27 (ibid.). Spanien validerade också IGD-20 främst för forskningssyften (Fuster et al. 2016, s 222). En Brasiliansk studie av en kortare version av testet, nämligen IGDS9-SF (Internet gaming disorder scale 9-short form) både fyllde ut kraven för validitet och reliabilitet (Severo et al. 2020, s 5). I Kina utfördes en studie som stödde reliabiliteten och validiteten i den kinesiska varianten av IGD-20 (Yu et al. 2019, s 301).

IGD består av 20 frågor med en femgradig svarskala. Dessa mäter spelberoende ur 5 kategorier. Kategorierna är Saliency, Mood modification, tolerance, Conflict och Relapse (Pontes et al. 2014 s 2). Svaren på frågorna adderas tillsammans för en summa. Den föreslagna avgränsningsskalan för att vara i riskzonen för datorspelsmissbruk är 71p (av 100 totala). Den lägsta möjliga poängsumman är 20.

# Metod och metodologiska överväganden

## Metodologiska överväganden

Jag har valt att utföra en kvantitativ studie i formen av en online enkät. I kurslitteraturen hänvisas en onlineenkät till som en *online survey* (Bryman 2016, s249). Därav kommer jag följaktligen använda både online survey och enkät som termer. Det finns för mig två

huvudsakliga motiv till att göra en kvantitativ studie. Den första anledningen var etiska svårigheter med en kvalitativ studie. Jag skulle då ha behövt ta kontakt med datorspelsberoende som befann sig i en behandling. Från ett forskningsetiskt perspektiv är det oönskat att tala med någon i beroendeställning (Vetenskapsrådet, s10), vilket absolut någon i behandling skulle befinna sig i. Det andra anledningen var förmågan att jämföra data. Givetvis bestäms detta utav mängden inkomna svar. Det kan dock vara ett rimligt antagande att endast ett fåtal av svaren kommer fylla kraven för att vara datorspelsberoende. Genom att jämföra de fåtal svaren med den större mängden kan insikter uppnås gällande spelberoende.

## Enkät

Denna online surveyn är uppbyggd i fem delar. Den första är en del om generell information och samtyckeskrav. Med generell information menar jag ålder, kön och ifall personen i fråga har datorspel som sin huvudsakliga sysselsättning. Det vill säga om enkätsvararen arbetade med spel eller liknande. Efter detta följer en sida med en sökmotor alternativt en stor lista av datorspel. Där kan enkättagaren fylla i 1–3 spel denne har spelat mest de senaste 12 månaderna. Listan inkluderar 346 spel. Den är uppbyggd så att spel i delar av en serie ska fyllas i som en titel oavsett följande siffra eller påföljdstitel. Exempelvis om någon spelat Dota 2 eller Doom Eternal så väljer man Dota eller Doom. Listan inkluderar både en sökmotor, en lista och en textruta där man kan fylla i spelets namn (om det inte finns eller om man inte hittar det i listan). Skälen till detta är tvåfaldigt. Först är det kul att söka i listan och fylla i. Detta var menat som en motivation till att fortsätta med enkäten. Det andra skälet är att introducera mig själv till enkätsvararna. En så utförlig lista är ämnad att få de intresserade av spel att ta enkäten på allvar. Genom detta kan enkätsvararna se att jag är insatt i ämnet på en relaterbar nivå. Efter detta följer en sida om affekter som upplevs kopplat till spelande. Sedan kommer en sida med frågor om stimulans som utfås av spelandet. Den avslutande delen är ett IGD-20 test. Tanken med detta är att det roliga ska komma först. Att skriva in dina favoritspel, eller hitta dom i en lista, är kul. Steget efter detta, att fylla i affekter och stimulans, är också någorlunda roliga. Tankar om vilken känsla man upplever under spelandets gång. Den avslutande delen är inte så kul. Den är ju frågor om spelande orsakar svårigheter för ens liv. När man väl har kommit till den avslutande delen kan man nog slutföra enkäten tänker jag. Om man vet att enkäten nästan är slut är det nog lättare att svara på lite tuffare frågor. Avslutande har jag en fråga om hur mycket tid i veckan personen i fråga lägger på datorspel (på ett ungefär). Detta inkluderas inte i IGD-20 testet men är data som kan vara användbar. Enkäten har gjorts i Sunet Survey och skickats

ut via email. Allt mätande har hållits i liknande skalor. Enligt IGD-20 presenteras samtliga frågor i formen av femgradiga skalor med *stämmer inte alls* till *stämmer helt* som alternativ.

Viktig notering: stimulansen *sinnestryck* representeras inte korrekt i enkäten. Detta följer av att en fråga blev felplacerad vilket märktes först sent in på bearbetningen av materialet. Efter etiska överväganden har jag valt att ha kvar den felaktiga frågan och presentera den i stimulanser. Denna fråga heter nu *känslöshandling* och förklaras närmare i stimulansdelen av resultat och analys. Jag vill göra en så komplett representation av materialet som möjligt.

## Tidsfrågan

IGD-20 inkluderar inte någon fråga om tid spenderad på datorspel. I slutet av enkäten inkluderade jag en fråga gällande hur mycket tid som spenderas på datorspel under en veckas tid. Detta för att informationen kan vara av intresse. Dessutom ökar det validitet för IGD-20. Om någon inom riskzonen för datorspelsberoende endast lägger 1-5h på spel under en veckas till måste till exempel validiteten på testet ifrågasättas. Dessutom kan intressant data utvinnas när detta jämförs med stimulansformer. Frågan är uppbyggd i 5timmars intervaller som börjar på 1–5 timmar i veckan och slutar på *mer än 70 timmar i veckan*. 0 inkluderades också som ett alternativ samt möjligheten att fylla i själv hur många timmar man spelar, om man skulle råka veta exakt.

## Mäta datorspelsberoende

Testet för datorspelsberoende presenterade vissa svårigheter. Delvis behövde testet översättas från engelska, delvis behövde vissa frågor omformuleras. För att Vetenskapligt etiskt förhålla mig till frågorna korrekt så höll jag givetvis omformuleringen till ett minimum. Specifikt vill jag belysa svårigheterna med fråga 17 i IGD-20. Notera att denna fråga har benämningen 17 i IGD-20 men omskrivs som fråga 20 i resultatdelen på sida 45. Detta för att resultatdelen delar in frågorna efter svarsfrekvens och inte efter ordningen i IGD-20. Denna fråga *lyder I think my gaming has jeopardized the relationship with my partner*. Denna fråga framställer två problem. Det första uppenbara problemet är att den förutsätter en relation med en partner. Det andra problemet är att det förutsätter att partnern inte delar ett spelberoende. Det första problemet löste jag med ett inkluderat extra svarsalternativ av *jag är inte i något förhållande*. Skalan IGD-20 mäter svar i är (som tidigare utskrivet) femgradig. Om en partner inte existerar måste alltså



testet anpassas efter en fråga mindre. IGD-20 kommer med en rekommenderad avgränsningspunkt av 71p för spelberoende. I denna enkät har dessa instruktioner följts och avgränsningsskalan för riskzon för spelmissbruk har satts till 71p. Gällande fråga 17 och möjlig problematisk poängs-summering valde jag följande lösning. Som tidigare utskrivet är maxsumman för poäng 100 i IGD-20 och det minsta möjliga värdet 20. Varje fråga ger mellan 1-5p. om alternativet att inte vara i ett förhållande fylldes i räknade jag bort fråga 19. Om poängsumman av de övriga frågorna låg upp till 5 poäng borta från snittvärdet 71 så såg jag till frågan om spenderad speltid. För svar som låg på 45timmar eller mer i veckan la jag till ett poäng. För vardera 5 extra timmar i veckan som lades på spel la jag till ytterligare ett poäng. Denna metod använde jag endast i två fall. Först för de där fråga 19 inte inräknades och som var nära snittet på 71. Sedan för de som hade mycket höga speltimmar i veckan och var upp till 5 poäng ifrån 61. Detta för att kunna utforma en svarsgrupp som låg nära datorspelsmissbruks snittet.

En viktig distinktion att göra är trots användbarheten hos IGD-20 kan jag inte påstå att det korrekt svarar om någon är spelberoende eller inte. Det behövs mer extensiv analys av en persons livs vanor än ett onlinetest för detta. För att diagnosen ska kunna ställas enligt WHO's kriterier krävs en läkares eller psykologs bedömning utöver eventuella tester (Rangmar & Thomée 2019, s 21). Därav har jag valt att formulera mig på följande sätt. De som faller inom snittgränsen 71 eller mer för datorspelsmissbruk hänvisas i denna uppsats som till att *vara i riskzonen för datorspelsmissbruk*. De som snittade mellan 61–70, efter att den tidigare förklarade metoden om speltimmar applicerats och om spel inte var deras huvudsakliga sysselsättning, beskrivs som att vara *nära riskzonen för datorspelsmissbruk*.

## Urval

För denna studie använde jag mig av ett Icke-sannolikhetsurval. Det är en paraplyterm för ett antal urvalsmetoder (Bryman 2019, s 223). Mer specifikt är det snöbollsurval, även kallat kedjeurval, jag använde mig av. Snöbollsurval definieras som en form av bekvämlighetsurval där en liten skara människor uppsöker som är relevanta för undersökningens tema (Bryman 2018, s 225). Dessa människor används sedan för att komma i kontakt med fler som kan vara relevanta för undersökningen i fråga (ibid.). I min studie är målgruppen datorspelsberoende men också en population som pysslar med datorspel. Kriterier för inkludering i min målgrupp är alltså främst datorspelsberoende och sekundärt ett intresse för datorspel. Detta leder till

frågan hur jag kommer i kontakt med denna målgrupp. Jag vände mig till organisationer så som Sverok, Dreamhack, Studieförbundet och Fryshuset. Dessa organisationer har diverse spelfokuserade aktiviteter eller cirklar kopplade till sig. Exempelvis har föreningen Sverok en lista på 860 organisationer i Sverige med inkluderad kontaktinformation (Sverok, 2021). Majoriteten av organisationerna i den listan fokuserar på spel. Så jag skickade min online survey till relevanta organisationers email adresser. I detta email inkluderades en önskan om att sprida surveyn vidare till andra relevanta organisationer eller individer. Givetvis följde också etisk information om garanterad anonymitet samt hur de lätt kan få kontakt med mig ifall frågor skulle uppstå. Snöbollsurval är lämpligt när en viss population är av intresse, Bryman hänvisar till Marijuana användare och nöjesparksbesökare som exempel (Bryman 2018, s 225). Det kan vara det mest användbara urvalsalternativet eftersom den population som använder en viss syssla är i ständig förändring (ibid.). Det viktigaste är att vara klar med att sambanden man är intresserad av kan studeras med denna typ av urval (Bryman 2018, s 226). Eftersom jag är intresserad av samband hos datorspelsberoende och datorspelare är snöbollsurval ett önskvärt sätt att få fram denna önskvärda urvalsgrupp.

Kort bör även nämnas att det oavsett urvalsmetod fanns en risk att ingen i min svarsgrupp uppfyller kraven för att vara i riskzonen för datorspelsberoende. Det enda undantaget till denna risk skulle vara att vända mig till före detta datorspelsberoende eller till de i behandling för datorspelsberoende. Ingen av dessa alternativ känns vare sig praktiskt- eller etiskt genomförbara. Genom att vända mig till organisationer som är intresserade av spel ökar jag chansen att få enkätsvar som fyller kraven för att befinna sig inom risken för datorspelsberoende. Ifall det inte skulle ha blivit några svar som fyller upp kraven för risken för datorspelberoende så skulle jag ha fått ändra fokus till spelintresserade. Sedan se om någon slutsats kunde dras som kan sannolikt appliceras på datorspelsberoende.

## Metodens tillförlitlighet

Gällande metodens tillförlitlighet bör man tala om reliabilitet och validitet. Reliabilitet innebär att en undersökning är korrekt utförd medan validitet innebär att man verkligen mäter det man vill mäta (Thurén 2007, s 34). Dessa två termer kommer här behandlas separat. Inom kvantitativ forskning förutsätter validitet att reliabilitet finns (Bryman 2018, s 214). Detta för att om en mätning inte är reliabel kan den inte heller vara valid. Bryman lyfter tre sätt att säkerställa reliabilitet. Dessa tre är Stabilitet, intern reliabilitet och interbedömarreliabilitet (Bryman 2018,

s 208 ff). Stabilitet intresserar sig för om samma svar skulle återges på en fråga vid separata tillfällen, om till exempel frågan skulle ställas två gånger i rad. Detta har jag svårt att testa eftersom min enkät kommer samla in all sin information vid ett och samma tillfälle. Detta har dock spelat in på mitt val av test för att indikera datorspelsberoende. Ett antal tester finns tillgängliga och jag valde IGD-20. Detta test hade ett antal snarlika frågor och inkluderade fler frågor än andra tester. I enighet med stabilitet höjer detta alltså reliabiliteten på denna del av min online survey. Det var även validerat i ett flertal länder internationellt, bland annat i Spanien (Fuster et al. 2016). Eftersom datorspelsberoende är så centralt för online surveyn var det viktigt att ha hög reliabilitet på just denna del.

Det finns ett antal sätt att mäta validitet. Ytvaliditet är det första som presenteras av Bryman. Det är ett konstaterande att valda mått fångar det begrepp man vill mäta (Bryman 2018, s 210). Eftersom mina mått gällande IGD-20 tagna från andra vetenskapligt publicerade källor antar jag att kravet för ytvaliditet är uppfyllt när det kommer till enkätfrågorna. Gällande stimulans och affektfrågorna är det närmaste jag kommer att kontrollera validiteten genom att kontrollera dom med min handledare samt rådfråga andra om formuleringen. Samtidig validitet ifrågasätter om svaret mäter det man vill enligt frågan (ibid.).

## Bearbetning av materialet

När vi till vardags talar om samband är det ofta en form av orsak-verkanförhållande vi menar (Edling & Hedström 2003, s 51). Så är inte fallet i samhällsvetenskapliga studier. I samhällsvetenskapliga studier är det oftast statistiska samband oberoende av om variabler påverkar varandra (Edling & Hedström, 2003 s 52). För min studie är detta relevant eftersom det inte skulle gå att dra några slutsatser om orsaksammanband, allt material insamlas ju vid ett tillfälle.

Ovan har jag skrivit om de fem planerade delarna i online surveyn. De två delarna jag är mest intresserad att koda och analysera är delen om affekt och delen om stimulans. Den avslutande delen finns till som en metod att avgöra om enkätsvar faller inom riskzonen för datorspelsberoende. Med detta kan jag dela in enkätsvaren i de i riskzon för datorspelsberoende, de som är nära riskzonen och de långt från riskzonen. Sedan kan jag jämföra svar på upplevd stimulans och upplevd affekt mellan dessa grupper. Ett klassiskt sätt att studera samband är att mäta variabler mot varandra (Edling & Hedström, 2003 s 51). Exempelvis kanske de inom datorspelsberoende svarar att de uppfattar ilska (variabel) som en förekommande affekt. De

kanske också svarar att tävling (variabel) som stimulans är förekommande. Jag kanske hittar ett samband i att tävling och ilska är de mest förekommande affekterna hos datorspelsberoende. Om jag sedan jämför detta med icke datorspelsberoende kanske ilska är mindre förekommande som affekt men tävling är lika förekommande som stimulans som hos datorspelsberoende. Därav kan jag kanske se att båda kategorierna, datorspelsberoende och icke datorspelsberoende, ser tävling som en form av stimulans men att ilska som affekt skiljer dom åt gällande tävling. På detta sätt tänker jag bearbeta min data genom jämförandet av variabler. Detta är givetvis bara ett påhittat exempel om ett möjligt statistiskt samband i led med frågeställningarna.

Materialet följer ramen för IGD-20. Enkätfrågorna inom IGD-20 följer ju 5 gradiga skalor med poängsummer mellan 1–5. Detta är något jag även applicerar på delarna om stimulans och affekt. För att sedan bearbeta materialet tog jag fram snittsummer för att sedan presentera dom mot varandra. I specifika fall tar jag även fram summorna av de individuella rösterna. Det kan vara av intresse att veta hur många som satte högsta poängsummer på en fråga som exempel. I den femgradiga skalan är svarsalternativen *stämmer inte alls*, *stämmer dåligt*, *varken eller*, *stämmer delvis*, *stämmer helt*. Varje svar i skalan har gett 1-5 poäng, där stämmer inte alls ger 1 poäng och stämmer helt ger 5 poäng. En summa sammanfattning på 1-2 poäng indikerar alltså att något stämmer dåligt eller inte alls. En summa på 3 poäng att något varken eller stämmer. En summa på 4–5 poäng indikerar att något stämmer delvis eller stämmer helt. Samtliga svar presenteras genom deras genomsnittliga poängsummer.

## Forskningsetiska överväganden

För mitt etiska resonemang tänker jag gå igenom de fyra forskningsetiska principerna så som de är presenterade enligt Vetenskapsrådet. Dessa är informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet och nyttjandekravet. Via Sunet Survey kan kravet på samtycke tillfredsställas (Vetenskapsrådet, s9). Samtyckeskravet innebär att samtycke ska inhämtas från den som svarar på enkäten. Genom att ha inkluderat en samtyckesfråga innan själva enkäten som måste fyllas i är detta uppfyllt. Informationskravet uppfyller jag genom total transparens (Vetenskapsrådet, s7). Detta genom en informationstext innan själva enkäten som förklarar vad undersökningen är, vilken information den är intresserad av och vad denna information kommer användas till. Konfidentialitetskravet berör mest känslig information men också anonymitet (Vetenskapsrådet, s12). Om anonymitet kan bevaras så är frågan om känslig information irrelevant. Ett etiskt problem med online surveys är hur information sparas och anonymitet

bevaras (Bryman 2016, s187). För detta använder jag Sunet Survey. Där finns det inställningar som gör det omöjligt för någon, till och med systemadministratörer, att komma åt enkätsvar om de inte får en direkt inbjudan av den som skapat enkäten. Eftersom enkäten är anonym kan det inte kopplas till någon enskild individ. Även om de skulle vara känslig information så tillåter SPSS (dataanalysprogrammet) ett lösenord för att skydda importerade filer. Så även om min dator skulle bli stulen skulle ett lösenord behövas för att komma åt den informationen. Därav vågar jag påstå att själva informationen är så säker som den kan vara. Med detta är även konfidentialitetskravet besvarat. Det fjärde kravet är nyttkandekravet. Detta innebär att den insamlade informationen endast används för sitt avsedda ändamål och inte för kommersiellt bruk (Vetenskapsrådet, s12). Detta är lätt att förhålla sig till då jag inte tänker använda denna data till något utöver själva uppsatsen. När uppsatsen väl är skriven kommer den publiceras online. Därav är min data väldokumenterad online och det skulle inte finnas någon egentlig poäng med att kommersialisera den. Avslutningsvis vill jag kort tillägga att på den inledande frågan om könstillhörighet inkluderar jag tre alternativ i form av *man*, *kvinn*a och *annat*. Formuleringen på denna fråga är *vilket kön identifierar du dig som?*

## Resultat och analys

Denna analys har utförts i fem delar. Den första delen behandlar övergripande frågor. Den andra delen behandlar affekter. Här tas affekter som helhet och korsas i ett bivariat korrelationsdiagram. Den tredje delen gäller stimulanser. Likt affekter presenteras här stimulanser ur ett övergripande perspektiv och sedan ur ett bivariat korrelationsdiagram. Den fjärde delen korsar affekter och stimulanser i ett bivariat korrelationsdiagram. Den femte och sista delen presenterar avslutningsvis IGD-20 samt svaren på detta översiktligt.

### Internt bortfall

Enkäten resulterade i 394 inkomna svar. Av de inkomna 394 ifyllda enkäterna var 1 oanvändbar. Denna oanvändbara enkät hade meddelandet "jag spelar inte datorspel längre" tillskrivet och lämnande samtliga enkätsfrågor obesvarade. Därför togs detta enkätsvar bort. Detta innebär att mängden användbara enkäter var 393. I dessa 393 enkäter så lämnades 17 frågor obesvarade. Endast i ett fall lämnade en enkätsvarare två frågor obesvarade. I de övriga 16 fallen var de obesvarade frågorna begränsade till en obesvarad fråga per enkätsvarare. Samtliga av dessa enkätsvarare har inkluderats i slutresultatet, med de obesvarade frågorna

borräknade. Ingen av dessa enkätsvarare med obesvarade frågor uppfyllde kraven för riskzonen för datorspelsberoende. Enkäten skickades till ca 900 föreningar. Tyvärr har jag inte den exakta siffran på detta. Samtliga mottagare ombads också skicka vidare enkäten till berörda föreningar och medlemmar. Därför är den exakta siffran på utskickade enkäter omöjlig att besvara. Det var 114 tillfällen av öppnade men icke inskickade enkäter. Det vill säga att potentiellt har det varit 508 öppnade enkäter. Detta innebär att avrundat skickades 77,6% av öppnade enkäter in. Det finns inget sätt att säga ifall någon har öppnat enkäten, stängt den och sedan öppnat den igen för att svara dock. Därmed kan inte slutsatsen göras att fler än 394 personer faktiskt har suttit med enkäten. Detta är ett relativt lågt bortfall.

De inkomna svaren har delats in i tre svarsgrupper. Den första av dessa är döpt till *helheten* som inkluderar samtliga inkomna svar. Svarsgruppen *helheten* inkluderar 393 svar. Den andra svarsgruppen har döpts till *Nära riskzonen*. Denna svarsgrupp består av de som var mycket nära att vara i riskzonen för datorspelsberoende enligt IGD-20 testet. Svarsgruppen *Nära riskzonen* inkluderar 19 svar. Den tredje svarsgruppen döptes till *I riskzonen*. Denna grupp består av de enkätsvar som uppfyller kraven enligt IGD-20 för att vara i riskzonen för datorspelsberoende. Svarsgruppen *I riskzonen* inkluderar 8 svar.

## Spridningsmått

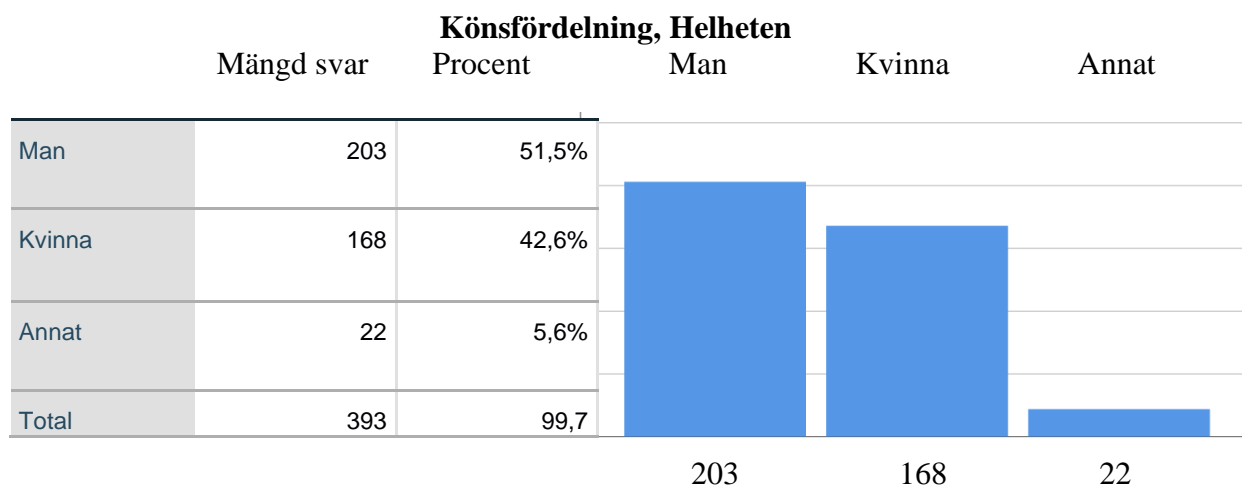
Spridningsmättet som används i samtliga frågor är 1–5. Dessa skalintervaller är benämnda med 1: Stämmer inte alls, 2: Stämmer delvis, 3: Varken eller, 4: Stämmer delvis och 5: Stämmer helt. Samma spridningsmått och svarsalternativ återfinns i samtliga enkätfrågor gällande affekter, stimulanser och själva IGD-20. Därav innebär små skillnader i siffror stora skillnader i svar. En skillnad mellan svar 3 och 4 till exempel antyder skillnaden mellan att inte vara engagerad till ett relativt engagemang. Samma logik appliceras på samtliga skaleintervaller. Två huvudsakliga analysmetoder används i för att beskriva resultaten. Den ena presenterar medelvärde och medianvärde på de olika enkäterna. Det engelska ordet för medelvärde och medianvärde används i dessa tabeller. Alltså heter medelvärde *Mean* och medianvärde *median*. Den andra visar korrelationer mellan de olika enkätfrågorna. Dessa kallar jag bivariata korrelationstabeller. I samtliga bivariata korrelationstabeller har värdet N, det vill säga hur många som svarat på enkäten, tagits bort. Detta för att spara plats, tabellerna blev mycket långa annars. Undantaget när N värdet har bevarats är de fall då undersökningspopulationen inte stämmer överens med det utsatta värdet för den utvalda svarsgruppen. Det vill säga om

*helhetsgrupper* skiljer sig från 393, *nära riskzonsgruppen* skiljer sig från 19 eller *i riskzonsgruppen* skiljer sig från 8 så har svarsvärdet N inkluderats.

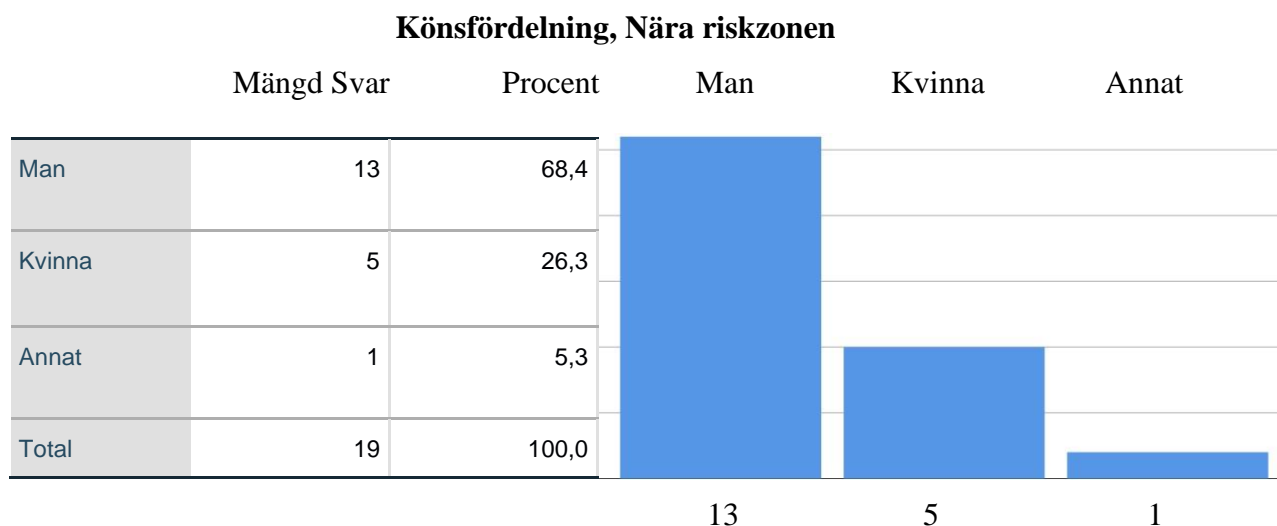
De bivariata korrelationstabellerna följer utsatta forskningsenliga normer i hur de avläses. Som tolkningsmetod har jag implementerat Pearsons korrelation (Pearsons correlation) följt ett signifikanstest. För att data ska presenteras här måste de fylla upp de forskningsenliga kraven enligt Pearson och statistisk signifikans. Pearsons korrelation visar på två variablers korrelation. Den mäts i en siffra mellan 0,0001–1. I denna skala anses 1 vara en perfekt korrelation, det vill säga att värdena har ett perfekt samband. 0,1–0,3 anses vara en statistiskt svag korrelation. 0,3–0,5 är en medium korrelation. 0,5–0,7 anses vara en stark korrelation och 0,7–0,9 anses vara en mycket stark relation. 1 är ett perfekt samband. Denna relation indikeras i de bivariata korrelationstabellerna som "PC" (Pearsons korrelation). Skalan för att ett samband ska vara värt att diskutera har bedömts till 0,3 eller högre i denna uppsats. I vissa fall då värden varit mycket nära 0,3 har de inkluderats. Statistisk signifikans är det andra viktiga värdet i de bivariata korrelationstabellerna. Detta värde förkortas Sig. I de bivariata korrelationstabellerna. Det statistiska signifikansvärdet måste vara under 0,05 för att inkluderas. Statistisk signifikans är ett mått på ifall ett värde anses vara slumpartat eller representativt. Det finns en del debatt ifall gränsen ska dras vid 0,01 eller 0,05 för att en korrelation ska bedömas som statistisk signifikant. I denna uppsats har jag valt att dra gränsen vid 0,05. I de bivariata korrelationstabellerna måste alltså två krav uppfyllas för att ett värde ska visas. Dessa två krav är att Pearsons korrelation (PC) måste vara minst 0,3 (eller strax under, det lägsta värdet som tas upp är 0,293) och att det statistiska signifikansvärdet (Sig.) är 0,05 eller lägre. Två undantag till dessa står att finna. Det första undantagen är ifall inga statistiskt signifikanta eller korrelationer med Pearson står att finna, då har samtliga data inkluderats. Anledningen till detta är vetenskaplig transparens av datan. Det andra undantaget är när det inte finns någon koppling alls. Det vill säga om statistisk signifikans är 1 (helt irrelevant) och pearsons är lägre än 0,0001. Mer om det i de relevanta delarna.

## Generella frågor

Först har vi svar gällande fördelning av män och kvinnor. Fördelningen var relativt jämn över enkätens samtliga svarsgrupper. Helheten visade på relativ jämnhet som går att avläsa i nedanstående tabell och graf.



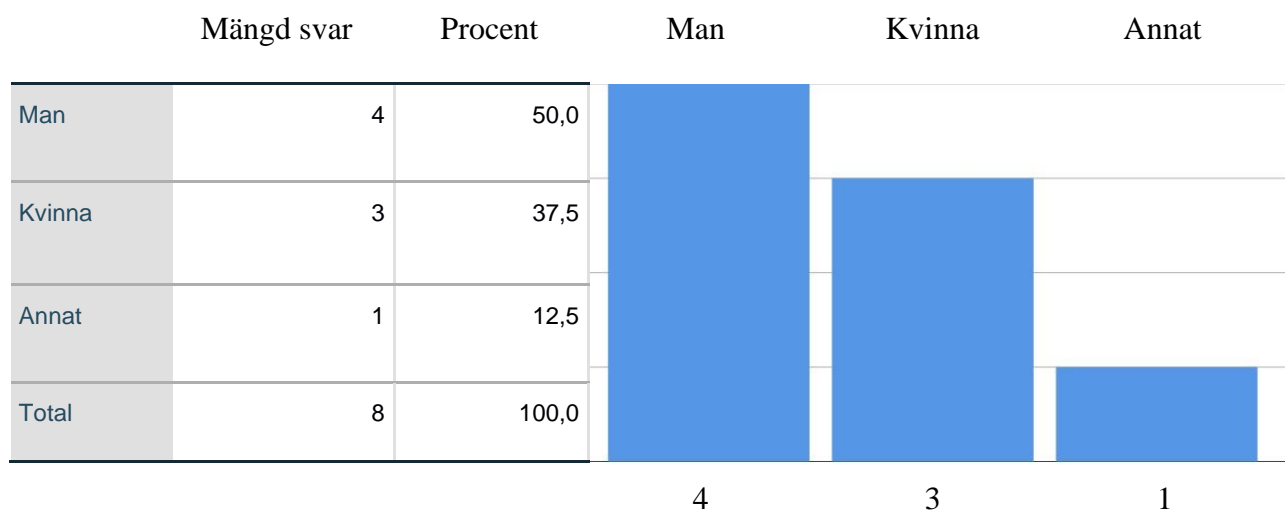
De nära riskzonen för datorspelsberoende visade på större mängd män än kvinnor. Hela 68,4% utgjordes av män medan de resterande 31,6 % består av kvinnor och annat. Detta går att utläsa i nedanstående tabell och graf.



Bland de i riskzonen för spelberoende var könsfördelningen mycket jämn. Detta kom som något av en förvåning för mig då jag förväntade mig att det mer skulle likna fördelningen som framkommer i de nära riskzonen för spelberoende. Nedanstående tabell och graf beskriver könsfördelningen bland de i riskzonen för spelberoende.

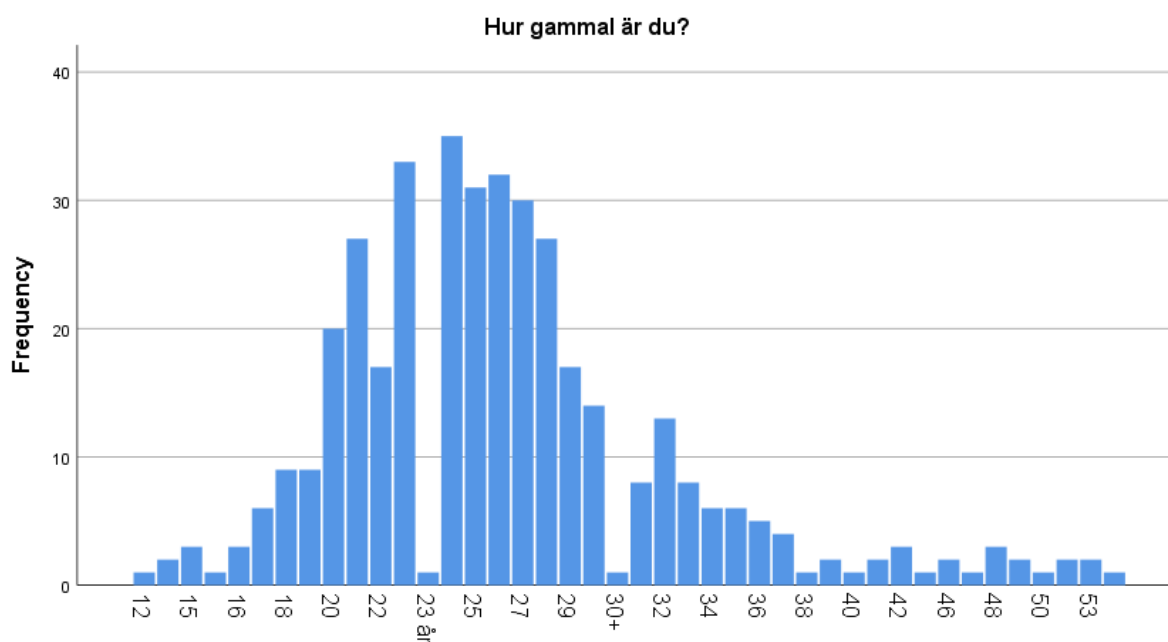


### Könsfördelning, I riskzonen



Härnäst presenteras ålder. Det är tydligt att i samtliga svarsgrupper är det dominerande åldersomfånget 20-30 år gammal. Nedanstående tabell visar åldrarna på samtliga svarande. Den mest förekommande åldern var 25. Den äldsta svarande var 54 och den yngsta svarande var 12.

### Ålder, Helheten



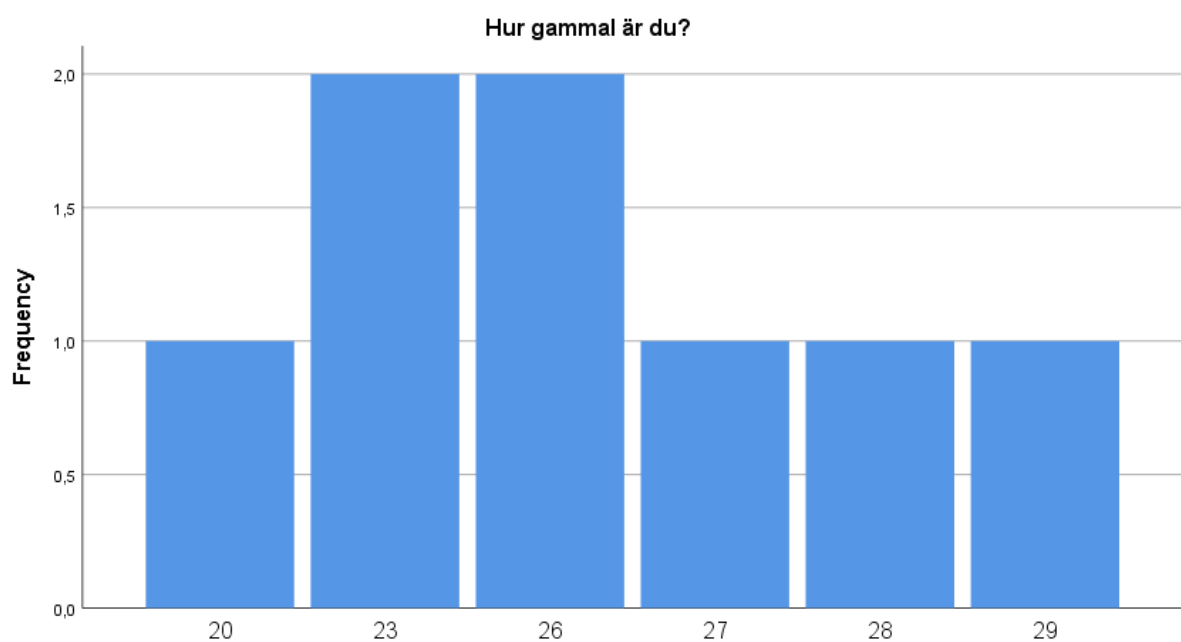
Av de nära riskzonen var åldrarna någorlunda varierande. Graven nedanstående beskriver åldrarna i fråga. Den mest förekommande åldern var 27. Den yngsta av de nära riskzonen var 17 år gammal. Den äldsta visade sig vara 48 år gammal.

## Ålder, Nära riskzonen



I riskzonen var åldrarna fokuserade på spannet 20–30 år gamla. Den yngste i riskzonen var 20 år gammal. Den äldsta var 29 år gammal. Detta är representativt av helheten. I svarsgruppen helheten ser vi att åldrarna som står att finna här är de mest förekommande åldrarna. Det vill säga att det kan förväntas att just gruppen mellan 20-30 år gamla skulle stå att finnas i denna svarsgruppen.

## Ålder, I riskzonen



Frågan om spel var enkätsvararens huvudsakliga inkomstkälla var en fritextfråga. Jag fann det något komiskt att flera skrev in vad deras huvudsakliga inkomstkälla i livet är. Fritextfrågan ledde till en mängd skilda svar som jag här kommer sammanfatta i två kategorier. Den första kategorin är de med spel som huvudsaklig inkomstkälla. Den andra är de vars inkomstkälla är eller har varit relaterat till spel. Frågan är formulerad på följande vis: *Är spel din huvudsakliga sysselsättning? Det vill säga att du tjänar pengar via e-sport, streaming eller liknande.* 7 enkätsvar föll inom kategori ett och indikerade att de antingen arbetade inom spelindustrin eller att deras huvudsakliga livnäring kommer från streaming. 18 föll inom kategori två och svarade att de antingen har en sysselsättning relaterat till spel, tjänade pengar på spel i mycket liten utsträckning, tidigare hade haft spel som sin huvudnäring eller var studenter inom en spelrelaterad utbildning. Bland dessa 18 inkluderades tre av de inom risken för spelmissbruk. Två av dem uppnämnde att de var studenter inom spelutveckling. Den tredje uppgav att spel inte var en huvudsaklig inkomstkälla, men att lite pengar tjänades på streaming. Ett fåtal uppgav att de var intresserade att börja karriärer inom spel. Detta visade sig något olämpligt att illustrera i en tabell. Därav berörs denna fråga endast i detta textstycke.

## Affekter

Affekt	Helheten		Nära riskzon		I riskzonen	
Glädje – Nöje	Mean:4,6	Median: 5	Mean: 4,4	Median: 5	Mean: 4,5	Median: 4,5
Intresse – Spänning	Mean: 4,6	Median: 5	Mean: 4,5	Median: 5	Mean: 4,8	Median: 5
Förvåning - bestörtning	Mean: 2,7	Median: 3	Mean: 3	Median: 3	Mean: 3,4	Median: 3,5
Ilska - Raseri	Mean: 2,5	Median: 2	Mean: 2,6	Median: 3	Mean: 3,2	Median: 3,5
Bekymmer – Kval	Mean: 2,1	Median: 2	Mean: 2,6	Median: 3	Mean: 3,5	Median: 4
Rädsla – Skräck	Mean: 2	Median: 2	Mean: 2,3	Median: 2	Mean: 2,4	Median: 2
Skam – Förödmjukelse	Mean: 1,5	Median: 1	Mean: 2,1	Median: 1	Mean: 3	Median: 3,5
Avsmak	Mean: 1,4	Median: 1	Mean: 1,8	Median: 1	Mean: 2,1	Median: 1
Avsky	Mean: 1,4	Median: 1	Mean: 1,9	Median: 1	Mean: 2,1	Median: 1

Ovanstående tabell visar på svarsfrekvenser mellan de tre olika svarsgrupperna gällande affekter. Det vill säga vilka affekter som upplevs i spelande. Medelvärde och medianvärdet går att läsa ut av tabellen. Värdena är sorterade efter svarsgruppen helhetens svar enligt medelvärde, från högst svar till lägst. Ett antal observationer kan göras av denna datan. Vi kan se att i samtliga svarsgrupper är glädje och intresse de två mest förekommande affekterna. Svarsgrupperna Nära riskzonen och I riskzonen gav högre värden på intresse än på glädje. Vi kan se att svarsvärdena blir högre i en trappstegsliknande ökning från helheten till nära riskzon till i riskzon. Det vill säga att oavsett affekt ju närmare riskzonen svaren befinner sig desto högre blir svaren. Detta skulle kunna antyda ett större känslomässigt engagemang bland de i riskzonen till datorspelsberoende. Det vill säga att de inom riskzonen av någon anledning blir mer känslomässigt påverkade av datorspel. Det bör också pekas ut att bekymmer och skam är två affekter med markant högre värden hos de i riskzonen än de övriga svarsgrupperna.

### Korrelationstabell Helheten

Helheten visade på många statistiskt signifikanta korrelationer mellan de olika affekterna. De flesta av dessa är svaga. Flera av de lägre värdena i den tidigare presenterade frekvenstabellen förekommer här med medelstarka korrelationer. Exempelvis står avsmak och avsky att finna i en korrelation på 0,627, det högsta korrelationsvärdet i tabellen. Avsmak och avsky är de bägge affekterna med lägst svar enligt föregående frekvenstabell. Därav är det inte underligt att en stark korrelation står att finna mellan dessa. Rädsla är också en affekt med lågt värde i ovanstående frekvenstabell som visar på starka samband med andra effekter av lågt värde. Exempelvis avsmak och avsky. Bekymmer är värd att diskutera då den visar på statistisk signifikant korrelation till samtliga andra icke-positiva effekter. De enda som det inte står att finna en korrelation till bekymmer med är intresse och glädje, de två positiva affekterna. Det samma går att säga om Avsky. Trots att denna affekt har en svag koppling till ilska och förvåning. Nöje och intresse har en svag korrelation till varandra. Det kunde ha spekulerats att just denna korrelation skulle varit starkare då det var de två mest förekommande affekterna bland helheten.

		Nöje- glädje	Bekymmer – Kval	Ilska - Raseri	Förvåning - bestörtning	Intresse – Spänning	Skam – Förödmjukelse	Avsmak	Avsky	Rädsla – Skräck
Nöje-glädje	PC***				,115*	,293**				
	Sig.				0,022	0,000				
Bekymmer – Kval	PC***			,357**	,354**		,317**	,331**	,361**	,318**
	Sig.			0,000	0,000		0,000	0,000	0,000	0,000
Ilska - Raseri	PC***		,357**		,311**				,294**	
	Sig.		0,000		0,000				0,000	
Förvåning - bestörtning	PC***		,354**	,311**				,324**	,296**	,350**
	Sig.		0,000	0,000				0,000	0,000	0,000
Intresse – Spänning	PC***	,293**								
	Sig.	0,000								
	N	392								
Skam – Förödmjukelse	PC***		,317**					,411**	,374**	,318**
	Sig.		0,000					0,000	0,000	0,000
Avsmak	PC***		,331**		,324**		,411**		,627**	,405**
	Sig.		0,000		0,000		0,000		0,000	0,000
Avsky	PC***		,361**	,294**	,296**		,374**	,627**		,438**
	Sig.		0,000	0,000	0,000		0,000	0,000		0,000
Rädsla – Skräck	PC***		,318**		,350**		,318**	,405**	,438**	
	Sig.		0,000		0,000		0,000	0,000	0,000	

\*. Correlation  
is significant at  
the 0.05 level  
(2-tailed).

\*\* Correlation  
is significant at  
the 0.01 level  
(2-tailed)

\*\*\* Pearson  
Correlation

## Korrelationstabell Nära riskzonen

De statistiskt signifikanta korrelationerna som går att utläsa i svarsgruppen nära riskzonen sjunker dramatiskt i kvantitet från den föregående korrelationstabellen. De korrelationer som finns är dock starkare än de flesta till helheten set. Förvåning visar på en stark relation till bekymmer och till ilska. Alla dessa låg på relativt låg nivå, med median 3 och medelvärden mellan 2–3. Det kan därmed observeras att det finns en viss korrelation mellan ilska, förvåning och bekymmer som samtliga är relativt låga affekter. Antingen om detta innebär en gemensam

frånvaro av affekterna, att de upplevs kopplade till varandra eller någon annan koppling är svårt att avgöra. Avsky, avsmak och rädsla är alla tre i starka korrelationer. Dessa är, likt i fallet med svarsgruppen helheten, affekter med låga svarssiffror. Därav kan det antas att frånvaron av dessa affekter är just den korrelationen de har gemensamt.

		Nöje- glädje	Bekymmer – Kval	Ilkska - Raseri	Förvåning - bestörtning	Intresse – Spänning	Skam – Förödmjukelse	Avsmak	Avsky	Rädsla – Skräck
Nöje-glädje	PC***									
	Sig.									
Bekymmer – Kval	PC***				,727**					
	Sig.				0,000					
Ilkska - Raseri	PC***				,562*	,533*				
	Sig.				0,012	0,019				
Förvåning - bestörtning	PC***		,727**	,562*						
	Sig.		0,000	0,012						
Intresse – Spänning	PC***			,533*						
	Sig.			0,019						
Skam – Förödmjukelse	PC***									
	Sig.									
Avsmak	PC***								,781**	,724**
	Sig.								0,000	0,000
Avsky	PC***							,781**		,642**
	Sig.							0,000		0,003
Rädsla – Skräck	PC***							,724**	,642**	
	Sig.							0,000	0,003	

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

\*\*\* Pearson Correlation

## Korrelationstabell I Riskzonen

För de i riskzonen för spelberoende var korrelationer om något ännu kraftigare än för de nära riskzonen. Urvalsgrupper är ju betydligt mindre också på 8 individer. Här följer korrelationerna

för de i riskzonen för datorspelsmissbruk. Jag har valt att visa upp en specifik avvikelse i denna målgrupp. Detta är några enstaka fall som visade på 0,000 korrelation enligt pearsons med ett statistiskt värde på 1,00. Det vill säga att det är omöjligt enligt dessa mätmetoder att de är relaterade och måste vara helt orelaterade till varandra. Vi ser detta i nöje kopplat till ilska och intresse. Dessa ska inte ha någon korrelation alls och deras statistiska signifikans är så låg det kan bli. Ilska visar här i stället en helt annan korrelation än i den föregående svarsgruppen. För de i riskzonen för datorspelsberoende visar ilska på en korrelation till bekymmer, skam och avsmak. Skam bör fokuseras på en aning då den visar på stark korrelation med både bekymmer, ilska, intresse och avsmak. Kopplingen mellan skam och intresse är av speciellt intresse. Detta för att intresse endast har en korrelation till skam och till bekymmer. Intresse är den affekt med högst svar för de i riskzonen i den ovanstående frekvenstabellen. Därav är det intressant att se affekten som uppfattas som starkast av de i riskzonens koppling till bekymmer och skam. Återigen ser vi en stark koppling mellan avsmak, avsky och rädsla som alla hade mycket låga svar i frekvenstabellen ovan.

		Nöje- glädje	Bekymmer – Kval	Ilska - Raseri	Förvåning - bestörtning	Intresse – Spänning	Skam – Förödmjukelse	Avsmak	Avsky	Rädsla – Skräck
Nöje-glädje	PC***			0,000		0,000				
	Sig.			1,000		1,000				
Bekymmer – Kval	PC***			,718*		,775*	,791*			
	Sig.			0,045		0,024	0,020			
Ilska - Raseri	PC***	0,000	,718*				,811*	,791*		
	Sig.	1,000	0,045				0,015	0,019		
Förvåning - bestörtning	PC***								,857**	
	Sig.								0,007	
Intresse – Spänning	PC***	0,000	,775*				,816*			
	Sig.	1,000	0,024				0,013			
Skam – Förödmjukelse	PC***		,791*	,811*		,816*		,836**		
	Sig.		0,020	0,015		0,013		0,010		
Avsmak	PC***			,791*			,836**		,922**	,813*
	Sig.			0,019			0,010		0,001	0,014
Avsky	PC***				,857**			,922**		,813*
	Sig.				0,007			0,001		0,014
Rädsla – Skräck	PC***							,813*	,813*	
	Sig.						0,014	0,014		

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

\*\*\* Pearson Correlation

## Stimulanser

Stimulans	Helhet		Nära riskzon		I riskzonen	
Tidsfördriv	Mean: 4,6	Median: 5	Mean: 4,6	Median: 5	Mean: 5	Median: 5
Fantasiförverkligande	Mean: 4,2	Median: 4	Mean: 4,1	Median: 4	Mean: 4,8	Median: 5
Upptäckande	Mean: 4	Median: 4	Mean: 4,2	Median: 4	Mean: 4,6	Median: 5
Eskapism	Mean: 3,9	Median: 4	Mean: 4,2	Median: 5	Mean: 4,9	Median: 5
Sammanhållning	Mean: 3,8	Median: 4	Mean: 4,4	Median: 4	Mean: 4,3	Median: 5
Drama	Mean: 3,6	Median: 4	Mean: 3,9	Median: 4	Mean: 4,5	Median: 5
Uttryck	Mean: 3,3	Median: 4	Mean: 3,6	Median: 4	Mean: 4	Median: 4
Utmaning	Mean: 3,1	Median: 2	Mean: 3	Median: 3	Mean: 2,6	Median: 3
Känslohantering	Mean: 3	Median: 3	Mean: 3,5	Median: 4	Mean: 4,4	Median: 5
Tävling	Mean: 2,4	Median: 2	Mean: 3	Median: 3	Mean: 1,9	Median: 2

Denna del hanterar stimulanser på samma sätt som affekter hanterades i föregående del. Återigen kan vissa observationer göras. Vi ser en upprepning av trappstegsmönstret likt frekvenstabellen för affekter. Dock med vissa undantag. Fantasiförverkligande visar till exempel ett högre medelvärde för helheten än för de nära riskzonen. Sammanhållning visade på ett högre medelvärde för de nära riskzonen än de i riskzonen. Trots det är medianen för sammanhållning högre för de i riskzonen, vilket förutsätter förhållandevis polariserade svar. Tidsfördriv är av speciellt intresse då det är stimulansen med högst svar av samtliga svarsgrupper. Den har dessutom medelvärdet 5 av de i riskzonen, vilket innebär att samtliga i riskzonen svarade 5 på denna fråga. Utmaning är den enda fråga med en motsatt trappa. Den



har ett medelvärde som är högre i helheten än i nära riskzonen eller i riskzonen. Medianvärdet är dock högre i nära riskzonen och i riskzonen än helhetens medianvärde.

## Korrelationstabell Helheten

Tidsfördriv visade inte på några korrelationer och har därmed tagits bort från denna tabell. Drama, uttryck, upptäckande och fantasiförverkligande visade alla på korrelationer med varandra. Dessa var relativt utspridda i frekvenstabellen ovan. Utmanings koppling till tävling och sammanhållning är av visst intresse då det har en antydning till lagarbete. Eskapism enda koppling till känslohantering (som inkluderades av ett misstag) antyder möjligtvis viljan att vända sig till spel vid icke välmående.

		Eskapism	Känslohantering	Fantasiförverkligande	Utmaning	Tävling	Sammanhållning	Drama	Uttryck	Upptäckande
Eskapism	PC***		,542**							
	Sig.		0,000							
	N		392							
Känslohantering	PC***	,542**		,338**						
	Sig.	0,000		0,000						
	N	392		392						
Fantasiförverkligande	PC***		,338**					,475**	,467**	,423**
	Sig.		0,000					0,000	0,000	0,000
Utmaning	PC***					,483**	,308**			
	Sig.					0,000	0,000			
	N					393	392			
Tävling	PC***				,483**					
	Sig.				0,000					
Sammanhållning	PC***				,308**					
	Sig.				0,000					
	N				392					
Drama	PC***			,475**					,510**	,390**
	Sig.			0,000					0,000	0,000
Uttryck	PC***			,467**				,510**		,473**
	Sig.			0,000				0,000		0,000
Upptäckande	PC***			,423**				,390**	,473**	
	Sig.			0,000				0,000	0,000	

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\*\*\* Pearson Correlation

## Korrelationstabell Nära riskzonen

Nära riskzonen visade på stimulans korrelationer som starkt påminner om de i helheten. Fantasiförverkligande, uttryck, drama och upptäckande visar på samma relation som i helheten. Speciellt fantasiförverkligande och uttryck har en mycket stark korrelation. Tävling och utmaning visar på en korrelation även här, men inkluderar inte sammanhållning. Nära riskzonen visar sammanhållning i stället på en mellanstark korrelation med tidsfördriv. Alltså kan det tolkas som att indikera ett behov av att socialt koppla av genom spel snarare än att utmanas i lagsituationer. Tävling visade på ett helt orelaterat förhållande till tävling. Alltså kan dessa stimulanser ha ett motsatt förhållande. För de nära riskzonen. Eskapism har en relation till tidsfördriv.

		Eskapism	Känslö- hantering	Fantasi- förverkligande	Ut- maning	Tids- fördriv	Tävling	Samman- hållning	Drama	Uttryck	Upp- täckande
Eskapism	PC***		,647**			,539*					
	Sig.		0,003			0,017					
Känslö- hantering	PC***	,647**									
	Sig.	0,003									
Fantasi- förverkligande	PC***								,549*	,833**	,623**
	Sig.								0,015	0,000	0,004
Utmaning	PC***						,779**				
	Sig.						0,000				
Tidsfördriv	PC***	,539*					0,000	,475*			
	Sig.	0,017					1,000	0,040			
Tävling	PC***				,779**						

		Eskapism	Känslö- hantering	Fantasi- förverkligande	Ut- maning	Tids- fördriv	Tävling	Samman- hållning	Drama	Uttryck	Upp- täckande
	Sig.				0,000						
Samman- hållning	PC***					,475*					
	Sig.					0,040					
Drama	PC***			,549*						,472*	
	Sig.			0,015						0,041	
Uttryck	PC***			,833**					,472*		,651**
	Sig.			0,000					0,041		0,003
Upptäckande	PC***			,623**						,651**	
	Sig.			0,004						0,003	

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\*\*\* Pearson Correlation

## Korrelationstabell I Riskzonen

Trots att vissa av stimulanserna inte visade på några korrelationer med andra stimulanser inkluderades de för att illustrera tidsfördriv underliga resultat. För de i riskzonen såg korrelationstabellen mycket annorlunda ut i jämförelse med de före-gående två. Betydligt fler korrelationer visade på att inte ha några samband alls. Tidsfördriv visade på "a" i korrelation och "." i signifikans. Jag antar att detta korrelationstest inte fungerar korrekt när samtliga svar på en fråga är samma. Eftersom det tidigare etablerades att alla i riskzonen satte det högsta möjliga alternativet, 5, på tidsfördriv. Tävling visade på en korrelation till utmaning, vilket är detsamma som i de tidigare korrelationstabellerna. Tävling visade på en negativ korrelation till känslöhantering, vilket jag fann något underligt. Utöver detta så visade drama och uttryck på en stark korrelation. Enligt frekvenstabellen ovan var både drama och uttryck höga poängmässigt. Det indikerar alltså en relation mellan historier och att uttrycka sig för de inom spelberoende. Det vill säga en kreativ aspekt av spelande kopplat till en av historier. Det bör benämnas att ett flertal värden här indikerade att de inte hade någon koppling till varandra både enligt korrelationen och enligt signifikanstestet.

		Eskapism	Känslö- hantering	Fantasi- förverkligande	Ut- maning	Tids- fördriv	Tävling	Samman- hållning	Drama	Uttryck	Upp- täckande
Eskapism	PC***			1,000**		a					
	Sig.			0,000							
Känslö- hantering	PC***					a	-,746*				
	Sig.						0,033				
Fantasi- förverkligande	PC***	1,000**				a					
	Sig.	0,000									
Utmaning	PC***					a	,786*				
	Sig.						0,021				
Tidsfördriv	PC***	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a
	Sig.										
Tävling	PC***		-,746*		,786*	a					
	Sig.		0,033		0,021						
Samman- hållning	PC***					a					
	Sig.										
Drama	PC***					a				,816*	
	Sig.									0,013	
Uttryck	PC***	0,000	0,000	0,000		a		0,000	,816*		
	Sig.	1,000	1,000	1,000				1,000	0,013		

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\*\*\* Pearson Correlation

## Stimulanser och affekter

Detta avsnitt består uteslutande av korrelationstabeller. Här undersökt och presenteras korrelationerna mellan affekter och stimulanser. Det var mycket få korrelationssamband som uppfyllde kraven för att beskrivas här. I både fallet med helheten och de i riskzonen så var inga

samband över 0.3 PC och hade en signifikans på lägre än 0,05. I tidigare fall har jag tagit bort de instanser som inte uppfyllde dessa krav i tabellerna. När inga samband som uppfyller dessa krav står att finna har jag valt att presentera hela tabellen (med undantag för värdet N som beskrivits ovan). Detta för att med komplett vetenskaplig transparens visa vilken data som framkommit.

### Korrelationstabell Helheten:

Som ovan skrivet visar inte helheten på några korrelationer över 0.3. På grund av mängden siffror har jag valt att grönmarkera de värden jag talar om här i löptext. Först inleder jag medstimulansen intresse kopplat till upptäckande. Detta korrelationsvärde ligger på 239, vilket är en svag korrelation. Efter detta följer den näst högsta korrelationen mellan affekten ilska och stimulansen tävling. Denna korrelation ligger på 238, vilket är ungefär likvärdigt svagt. Affekten rädsla och stimulansen drama visar på en korrelation på 246 och är därmed det högsta korrelationsvärdet i denna tabell.

		Nöje- glädje	Bekymmer – Kval	Ilkska - Raseri	Förvåning - bestörtning	Intresse – Spänning	Skam – Förödmjukelse	Avsmak	Avsky	Rädsla – Skräck
Eskapism	PC***	0,035	,100*	,121*	0,079	,153**	,156**	0,078	,120*	,116*
	Sig.	0,483	0,048	0,017	0,120	0,002	0,002	0,124	0,018	0,022
	N	393	393	393	393	392	393	393	393	393
Känslö- hantearing	PC***	-0,036	,145**	,129*	,138**	,117*	,146**	,140**	,140**	,159**
	Sig.	0,479	0,004	0,011	0,006	0,021	0,004	0,005	0,006	0,002
	N	392	392	392	392	391	392	392	392	392
Fantasi- förverkligande	PC***	,179**	0,072	-0,017	,141**	,215**	0,019	0,089	0,047	,185**
	Sig.	0,000	0,152	0,731	0,005	0,000	0,712	0,077	0,350	0,000
	N	393	393	393	393	392	393	393	393	393
Utmaning	PC***	0,011	-0,040	,140**	-0,058	,117*	0,090	-0,014	0,022	0,003
	Sig.	0,824	0,433	0,005	0,250	0,020	0,076	0,788	0,670	0,952
	N	393	393	393	393	392	393	393	393	393
Tidsfördriv	PC***	,114*	0,005	-0,011	0,013	,108*	-0,027	0,081	0,092	0,034
	Sig.	0,023	0,923	0,822	0,790	0,033	0,593	0,111	0,067	0,496

		Nöje- glädje	Bekymmer – Kval	Ilksa - Raseri	Förvåning - bestörtning	Intresse – Spänning	Skam – Förödmjukelse	Avsmak	Avsky	Rädsla – Skräck
	N	393	393	393	393	392	393	393	393	393
Tävling	PC***	-,017	-,001	,238	0,002	0,028	,102*	-,025	0,018	0,029
	Sig.	0,737	0,989	0,000	0,974	0,586	0,044	0,620	0,729	0,561
	N	393	393	393	393	392	393	393	393	393
Samman- hållning	PC***	,124*	0,026	-,019	0,001	,139**	,115*	0,018	0,079	0,060
	Sig.	0,014	0,606	0,702	0,985	0,006	0,023	0,720	0,118	0,236
	N	392	392	392	392	391	392	392	392	392
Drama	PC***	,107*	,127*	-,005	,133**	,134**	0,046	,116*	,156**	,246**
	Sig.	0,033	0,012	0,928	0,008	0,008	0,363	0,022	0,002	0,000
	N	393	393	393	393	392	393	393	393	393
Uttryck	PC***	,149**	0,041	-,033	0,078	,192**	0,089	0,025	0,052	,128*
	Sig.	0,003	0,414	0,513	0,125	0,000	0,078	0,620	0,307	0,011
	N	393	393	393	393	392	393	393	393	393
Upptäckande	PC***	,173**	0,069	0,091	,168**	,239	0,081	0,070	,101*	,186**
	Sig.	0,001	0,172	0,071	0,001	0,000	0,108	0,166	0,045	0,000
	N	393	393	393	393	392	393	393	393	393

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\*\*\* Pearson Correlation

## Korrelationstabell Nära riskzonen:

De nära riskzonen hade också mycket lite data som fyllde kraven för att presenteras här. Eftersom data stod att finna så har jag här inkluderat vad som fanns. Affekten nöje visade på en korrelation till stimulanserna fantasiförverkligande och uttryck. Nöje var affekten med näst högst svarsvärden på medelvärde 4,4. Fantasiförverkligande hade medelvärdet 4,6 och uttryck 3,6. Så det finns alltså en koppling mellan dessa tre relativt höga svarsfrekvenser. Kopplingen är dessutom stark i bägge fallen. Stimulansen upptäckande visar på korrelation till både affekten bekymmer och affekten förvåning. Förvåning låg på 3 och bekymmer på 2,6 för de nära riskzonen i ovanstående frekvenstabell. Relativt frånvaro av förvåning och lite bekymmer har

alltså en koppling till upptäckande för de i riskzonen. Kanske innebär detta någon form av säkerhet i att bekymmer och förvåning är affekter som inte behöver vara speciellt prominenta vid upptäckande i spel.

		Nöje- glädje	Bekymmer – Kval	Förvåning - bestörtning	Intresse – Spänning
Känslö- hantearing	PC***				,468*
	Sig.				0,043
Fantasi- förverkligande	PC***	,739**			
	Sig.	0,000			
Drama	PC***			0,000	
	Sig.			1,000	
Uttryck	PC***	,687**			
	Sig.	0,001			
Upptäckande	PC***		,518*	,609**	
	Sig.		0,023	0,006	

\*. Correlation  
is significant  
at the 0.05  
level (2-  
tailed).

\*\* Correlation  
is significant  
at the 0.01  
level (2-  
tailed).

\*\*\* Pearson  
Correlation

### Korrelationstabell I Riskzonen:

De i riskzonen visade inte heller på några statistiskt hållbara korrelationer. Det fanns dock ett antal höga korrelationer enligt Pearsons Korrelation. Med sådan liten svarsgrupp (N=8) var det svårt att få något med hållbar statistik sannolikhet. Det vill säga att trots höga värden enligt Pearsons Korrelation så framgår inte några av dessa som statistisk sannolika. Stimulansen intresse visade på två korrelationer med eskapism och fantasiförverkligande. Dessa var nära

statistisk signifikans men nådde inte riktigt måttet. Iiska visade på en korrelation till drama.

Även detta nådde inte upp till att vara statistiskt signifikant men var mycket nära.

		Nöje- glädje	Bekymmer – Kval	Iiska - Raseri	Förvåning - bestörtning	Intresse – Spänning	Skam – Förödmjukelse	Avsmak	Avsky	Rädsla – Skräck
Eskapism	PC***	0,378	0,169	0,087	-0,238	0,655	0,535	0,335	0,037	0,369
	Sig.	0,356	0,689	0,838	0,570	0,078	0,172	0,417	0,930	0,368
Känslø- hantearing	PC***	0,630	-0,169	0,376	-0,016	-0,073	0,356	0,360	0,261	0,436
	Sig.	0,094	0,689	0,359	0,970	0,864	0,386	0,381	0,533	0,280
Fantasi- förverkligande	PC***	0,378	0,169	0,087	-0,238	0,655	0,535	0,335	0,037	0,369
	Sig.	0,356	0,689	0,838	0,570	0,078	0,172	0,417	0,930	0,368
Utmaning	PC***	-0,258	0,231	0,178	-0,163	0,149	0,091	0,127	0,025	-0,206
	Sig.	0,537	0,582	0,674	0,700	0,725	0,830	0,764	0,952	0,624
Tidsfördriv	PC***	. <sup>a</sup>	. <sup>a</sup>	. <sup>a</sup>	. <sup>a</sup>	. <sup>a</sup>	. <sup>a</sup>	. <sup>a</sup>	. <sup>a</sup>	. <sup>a</sup>
	Sig.									
Tävling	PC***	-0,480	0,501	0,184	0,222	0,277	0,113	0,142	0,142	-0,185
	Sig.	0,228	0,206	0,663	0,597	0,506	0,790	0,737	0,737	0,661
Samman- hållning	PC***	0,385	-0,258	-0,397	0,218	-0,333	-0,408	-0,019	0,057	0,154
	Sig.	0,346	0,537	0,330	0,604	0,420	0,315	0,964	0,894	0,716
Drama	PC***	0,000	0,158	0,649	-0,267	0,000	0,375	0,348	0,209	-0,063
	Sig.	1,000	0,708	0,082	0,522	1,000	0,360	0,398	0,619	0,883
Uttryck	PC***	0,000	0,000	0,397	-0,145	-0,333	0,000	0,228	0,228	-0,102
	Sig.	1,000	1,000	0,330	0,731	0,420	1,000	0,588	0,588	0,809
Upptäckande	PC***	-0,258	-0,115	-0,059	0,293	-0,447	-0,365	0,076	0,280	0,023
	Sig.	0,537	0,785	0,889	0,482	0,267	0,374	0,857	0,502	0,957

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



\*\*\* Pearson  
Correlation

## IGD-20 resultat

Här följer svaren på IDS-20. För en enklare analys av dessa resultat har jag delat inom frågorna i siffror. Detta för att det snabbt blev överflödigt att upprepa frågans hela namn i analysen. Siffrorna är inte baserade på vilken siffra frågan har i IGD-20. De är uteslutande baserade på svaret från helheten från högst svar till lägst. Detta för att göra läsning och förståelse av detta smidigare.

IGD-20	Helheten	Nära Riskzonen	I Riskzonen
1. Jag spelar ibland när jag mår känslomässigt dåligt för att må bättre	3,5	3,9	4,6
2. Jag spelar för att slippa tänka på saker som är jobbiga eller störande	2,9	4	4,8
3. Jag tänker ofta på spel när jag inte spelar	2,8	4,2	4,3
4. Under de senaste 12 månaderna har mängden tid jag lagt på spel ökat betydligt	2,6	3,1	4,4
5. En hel dag är inte nog med tid för att åstadkomma det jag vill i mitt nuvarande spel	2,4	2,9	4,1
6. Jag spelar datorspel för att hantera negativa känslor jag har	2,3	3,4	4,3
7. Jag tror att spelande har blivit den mest tidskrävande aktiviteten i mitt liv	2,2	3,8	4,6
8. Jag känner mig ledsen om jag inte kan spela spel	2,2	3,2	4
9. Det har varit tillfällen när min huvudsakliga sysselsättning har blivit negativt påverkad av mitt spelande	2,1	3,8	3,6
10. Jag har tappat intresset för andra underhållningsformer för jag föredrar spel	2	3,3	3,9
11. Jag tror inte jag skulle kunna sluta spela om jag ville	1,9	3,4	3,8
12. Jag kan gå sömlös på grund av mitt spelande	1,9	2,6	4,6

13. Jag skulle vilja skära ner på min speltid men det är svårt att göra det	1,7	3,1	3,4
14. Inom de senaste 12 månaderna har jag behövt spendera mer och mer tid med att spela	1,7	2,6	3,6
15. Jag tror att spelande påverkar viktiga delar av mitt liv negativt	1,7	1,8	3,3
16. Jag har ljugit för familjemedlemmar om hur mycket jag spelar	1,5	2,6	2,8
17. Jag försöker ofta spela mindre men upptäcker att jag inte kan eller att det är mycket svårt	1,5	2,7	3,4
18. Jag känner mig mer lättirriterad när jag inte har spelat en dag	1,5	1,9	3,8
19. Jag kan känna ångest om jag oavsett anledning inte får spela	1,4	2,4	3,1
20. Jag tror att mitt spelande orsakar problem för mitt nuvarande förhållande	1,3	2,6	2

## Fråga 1

Fråga 1 är av intresse då det är frågan med höst svarspoäng av helheten. Det bör påpekas att en analys av detta redan har gjorts i den missplacerade frågan om känslohantering. Den nu familjära stigande trappbilden infinner sig här med ökad poängsumma mellan svarsgrupperna. Vad vi kan ta ut av detta är att användning av spel som ett sätt att må bättre vid negativa känslor är förhållandevis förekommande oavsett vem som spelar. Det kan alltså finnas en koppling mellan negativa känslor i övriga livet och risk för datorspelsberoende. Om vi kopplar detta till de positiva affekterna kan vi se ett mönster i att må bättre genom att utsätta sig för en aktivering av de positiva affekterna. Vi kan även koppla detta till specifikt stimulansen om tidsfördriv. Denna bild formas runt samtliga svarsgrupper. En vilja att hantera negativa känslor genom att passivt aktivera positiva affekter. Den är som tydligast hos de i riskzonen för datorspelsberoende där tidsfördriv som stimulans fick högsta poängen av samtliga svarande (N=5). Det är dock något underligt att affekten om *bekymmer-kval* var så pass förekommande i denna grupp. Detta kan dock vara ett tecken på känslohanterings effektivitet. Det vill säga att genom aktiverandet av *bekymmer-kval* i det kontrollerade utrymmet spel erbjuder är det lättare att hantera det i verkliga livet.

## Fråga 1, 2 och 6

Bland de i riskzonen för datorspelsberoende är det svaret med högst poängsumma fråga 2. *jag spelar för att slippa tänka på saker som är jobbiga eller störande*. Det går att göra en koppling till detta och stimulanserna om eskapism och fantasiförverkligande. Helheten har betydligt lägre svar på denna fråga. Vi ser också en ökning för de som är nära riskzonen i jämförelse med helheten. Det tycks alltså som de nära riskzonen för datorspelsberoende och de i riskzonen för datorspelsberoende har ett behov av att koppla bort jobbiga eller störande saker. Vi kan ändå se ett mönster i relaterade frågor. Den ovan omdiskuterade fråga 1 samt i fråga nummer 6. *jag spelar datorspel för att hantera negativa känslor jag har*, har bägge höga snittvärden bland de i riskzonen för datorspelsberoende. Svaret på 6 var relativt lågt bland de nära riskzonen. Alltså finns det en skillnad i just detta behov från de nära riskzonen till de i riskzonen för datorspelsberoende. Det är omöjligt att säga ifall de i riskzonen bär på fler negativa känslor de är i behov av att hantera eller ifall de har lättare för att hantera dessa genom spel än helheten. En koppling kan här göras till stimulansen om *fantasiförverkligande* och *eskapism*. De var stimulanserna med högsta poängsummor efter *tidsfördriv*. Om det finns ett behov av att behandla negativa känslor står det som en rimlig följd att vända sig till någon form av bortkoppling. I detta fall indikeras en koppling mellan *eskapism*, *fantasiförverkligande* och viljan att hantera eller koppla bort negativa känslor. Faktumet att negativa effekter såsom *skamförödmjukelse* har ett lågt värde stödjer detta.

## Fråga 7, 8 och 18

Jag vill benämna en koppling mellan fråga 7, fråga 8 och fråga 18. Fråga 7 lyder *jag tror spelande har blivit den mest tidskrävande aktiviteten i mitt liv*. Fråga 8 och 18 hanterar negativa känslor som uppstår vid frånvaron av datorspel. Vi kan se att bland de inom risken för datorspelsberoende är fråga 7 den med näst högst svarspoäng (delat med fråga 1 och 12). Fråga 8 och 18 ligger på 4 respektive 3,8. Alltså ser vi en hög spendering av tid på datorspelande. Det bör nämnas här att fråga 19 som också hanterar negativa känslor i form av ångest vid frånvaron av spel snittade relativt lågt. Vilket något motsäger det här följande resonemanget. Om vi ser till det ovanstående resonemanget om behovet av bortkoppling är det möjligt att vi här har en självuppfyllande profetia. Det vill säga att negativa känslor uppstår när en i riskzonen för spelberoende inte spelar, vilket sedan motiverar till att spela för att hantera dessa känslor. Bland affekterna ser vi över lag högre svar på samtliga affekter hos de i riskzonen för spelberoende över de i helheten. Det enda undantaget för detta är affekten *glädje-nöje*. Det indikerar alltså en

ökad aktivering av affekter hos de inom risken för spelberoende när de spelar. Det kan finnas en koppling att de inom riskzonen uppfattar mer aktiverade affekter effekter medan de spelar. Om dessa affekter inte aktiveras kan de uppfatta negativa känslor. Kopplingen kan alltså vara att för de inom risken för spelberoende är motivationen till spelberoende de generellt högre aktiverade affekttillståndet än spelandet i sig. Samma logik skulle kunna presenteras om kopplingen till ökad stimulans hos de inom risken för spelberoende. Bägge dessa tankevägar pekar på att de inom risken för spelberoende känner mer när de spelar än de generellt i helheten.

## Fråga 12

Sömlösheten som tas upp i fråga 12 var intressant i att det var en av de högre poängen bland de inom riskzonen för datorspelsmissbruk. Skärmars effekter på vårt sovande är ett ämne med mycket forskning. Vi kan se här att det finns en stark koppling mellan detta och riskzonen för datorspelsberoende. Det är inte tydligt om detta är på grund av skärmars naturliga affekter eller om det är att speltimmar kan ske sent på natten. Om vi förutsätter en sömnbrist kopplat till riskzon för datorspelsberoende så kan en koppling till affekterna göras. Det kan finnas en vilja att befinna sig i de positiva affekterna som har större dragningskraft än sömn har. Det kan också vara så att de mer förekommande negativa affekterna är till viss del ett resultat av reducerad sömn.

## Fråga 14

Fråga nummer 14 om spel har ökat under de senaste 12 månaderna måste ses ur Corona pandemins kontext. Denna undersökning utfördes i Maj 2020. Det vill säga ca två månader efter att pandemin var ett faktum. Enligt SVT nyheter så slogs rekord i mängden svenskar som spelade onlinespel under mars månad 2020 (Winberg, 2020). Ca en månad innan denna enkät utfördes alltså. Så svaren gällande denna fråga kan vara influerade av den globalapandemin.

## Fråga 20

Som tidigare omnämnt är den sista frågan 20. *jag tror att mitt spelande orsakar problem för mitt nuvarande förhållande*, den enda frågan med låg validitet. Denna fråga var svår att formulera. Vad som här syns är att det är frågan med absolut lägst svarspoäng av samtliga kategorier. Eftersom ett alternativt svar i formen av *jag har inte någon partner* presenterades så kan vi anta att svaren som har presenterat korrekt identifierar effekten spel har på en partner.

Utav de 8:a inkomna svar som fyller kraven för riskzon för spelberoende var det två som inte hade någon partner. Detta orsakade komplikationer för denna fråga, som förutsätter en partners existens. I dessa två fall hade bägge ett slutgiltigt värde så att summan skulle ha hamnat över det rekommenderade poängvärdet för riskzon för datorspelsmissbruk oavsett svar på frågan. Dessa enkätsvarare kunde alltså inkluderas i gruppen i riskzon för datorspelsberoende utan svårigheter. Vi ser en något högre svars-poäng här hos de nära riskzonen för spelberoende än de inom riskzonen för spelberoende. Detta kan ha att göra med partners i fråga. Det vill säga att de i riskzonen för spelberoende har relationer där extensivt datorspel inte inkluderar problematik för partnern. Exempel på detta kan vara om partnern delar en passion för spel, om förhållandet är långdistans eller om essentiella delar i livet inte lider av detta.

## Avslutande diskussion

Efter att ha gått igenom vilka affekter och stimulanser som är mest förekommande hos de tre svarsgrupper som här presenterats kan vissa observationer göras. Det första är att oavsett om det är fråga om stimulanser eller affekter så är de i riskzonen mer påverkbara av datorspel. Det vill säga att effekten av affekter och stimulans tycks vara mer förekommande hos de i riskzonen för datorspelsberoende i jämförelse med de i helhetsgreppen eller de nära riskzonen. Vare sig detta indikerar att de i riskzonen för datorspelsberoende tar spel på större allvar, och därför sätter mer värde på den emotionella aspekten, eller om det indikerar något i psyket som gör det mer mottagbart för dessa typer av stimulanser, går ej att säga. Spel skiljer sig från andra typer av media i att det är interaktivt, där de mesta media är passivt. Det vill säga att när musik lyssnas på eller serier tittas på är personen i fråga passiv. I ett spel måste personen vara aktiv och själv, till viss mån, styra över konsekvenser. Detta faktum att de i riskzonen visade på högre affekt och stimulanskoppling till spel kan vara en koppling till att de helt enkelt reagerar starkare på ett interaktivt media än passivt media.

Det går också att peka ut att de nära riskzonen sätter det största värdet på den sociala aspekten av spel. Korrelationstabellerna och frekvenstabellerna indikerar att de nära riskzonen för datorspelsberoende hade en större fallenhet för att svara högt gällande sammanhållning, tävling och utmaning. Detta skulle kunna tolkas som en vilja att befinna sig i lagsport. Det är dock inte nog med data för att uttala sig om viljan av lagsport inom esport är en varningssignal mot att utveckla ett spelberoende. Det är dock en potentiell indikator.

En liten observation går att göra i att könsfördelningen var mycket jämn bland de i riskzonen för datorspelsberoende. Den var också någorlunda jämn i helheten men betydligt mer ojämn för dem nära riskzonen. Samtliga svarsgrupper hade också en märkbar mängd svar som identifierar sig som annat.

Vi såg också att de i riskzonen för datorspelsberoende har en stark korrelation i att uttrycka sig genom spel. Detta kopplat till frånvaron av den sociala aspekten kan indikera att spelberoende har en tendens till att vilja uttrycka sig konstnärligt, eller litterärt, genom datorspel. Detta finns det många sätt att göra på. Antingen genom att spelare tillsammans beskriver en historia, att objekt konstrueras, att en avatar (spelarrepresentation) personifieras eller att man uttrycker ett känslotillstånd är alla sätt som detta kan visa sig. Vi ser att viljan att koppla bort sig från tillvaron är den mest drivande stimulansen i spelberoende. Uttryck indikerar dock möjligtvis ett behov av att uttrycka sig, möjligtvis frustration eller andra känslor, i en kontrollerad miljö.

Korrelationsanalyserna är definitivt användbara relaterade till specifikt affekter och stimulanser. Tyvärr var inte datan användbar i den utsträckning jag hade önskat när det kom till korrelationer mellan affekter och stimulanser. Det var mycket lite stimulanser och affekter som kunde visa upp statistiskt signifikanta korrelationer.

Går det att använda vad som framkommer i denna uppsats i framtida behandling av datorspelsberoende? Svaret är tveksamt. Det kanske kan användas som grund för mer forskning gällande datorspelsberoende. Inom socialt arbete är datorspelsberoende, framför allt i formen av hemmasittare, en inte helt ovanlig klientgrupp att arbeta med. Mer förståelse är givetvis alltid användbart. Jag kan inte påstå att resultaten i denna uppsats är tillräckliga för att hjälpa existerande behandlingar av datorspelsberoende. Det finns dock möjligheten att de kan leda till ökad förståelse kring just detta beroende.

Det som går att utläsa är att tidsfördriv var den onekligt mest förekommande stimulansen hos spelberoende. Detta stödjer tidigare forskning som pekat på att datorspelsberoende kan vara symptom på att inte vilja bemöta eller behandla svårigheter (Oggins & Sammis 2012, s 228 samt Ng och Wiemer-Hasting 2005, s 112). Detta skulle kunna indikera att behandling borde vara mer inriktat på vad som ligger bakom ett datorspelsberoende än själva beroendet i sig.

# Referenslista

Association AP. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM 5. 5th ed. 2013.

Bateman, Chris (2015) Implicit game aesthetics. *Games and culture*, 10 (4): 389-411.

Bryman, Alan (2018) *Samhällsvetenskapliga metoder*. Tredje upplagan. Stockholm: Liber.

Bohyun, Kim (2015) Understanding gamification. *Library technology reports*, 51 (2): 17-19.

Colum, David & Griffiths, Mark D. & O'Gara, Colin (2020) A descriptive survey of online gaming characteristics and gaming disorder in Ireland. *Irish journal of psychological medicine*. [<https://doi.org/10.1017/ipm.2020.5> Hämtad 2021-03-21].

Dillon, Robert (2010) *On the way to fun: An emotion-based approach to game design*. Boca Raton (Florida, U.S.): CRC Press.

Edling, Christofer & Hedström, Peter (2003). *Kvantitativa metoder: Grundläggande analysmetoder för samhälls- och beteendevetare*. Lund: Studentlitteratur.

Evren, Cuneyt & Dalbudak, Ercan & Topcu, Merve & Kutlu, Nilay & Evren, Bilge (2017), The psychometric properties of the turksigh version of the internet gaming disorder scale. *The Hournal of psychiatry and Neurological sciences*. 30 (4): 316-324.

Frank, Adam J & Wilson, Elizabeth A (2020). *A Silvan Tomkins handbook*. Minneapolis-Saint Paul (Minnesota, U.S.): University of Minnesota press.

Fuster, Hector & Carbonell, Xavier & Pontes, Halley M. & Griffiths, Mark D. (2016) Spanish validation of the internet gaming disorder-20 (IGD-20) Test. *Computers in human behavior*, 53 (2016): 215-224.

Hunicke, Robin & LeBlanc, Marc & Zubek, Robert (2004). *MDA: A formal approach to game design and game research*. [<https://www.aai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf> hämtad 2021-03-09].

Husniah, Lailatul & Fannani, Firdaus & Kholimi, Ali Sofyan & Kristanto, Andika Eko (2019) Game development to introduce Indonesian traditional weapons using MDA Framework. *KINETIK*, 4 (1): 27-36.

Kardefelt-Winther, D. (2014). A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use. *Computers in Human Behavior*, 31, 351-354

Karlsson, Lars (2012) *Psykologins grunder*. Femte upplagan. Lund: Studentlitteratur.

Király, Orsolya & Griffiths, Mark D. & King, Daniel L. & Lee, Hae-Kook & Lee, Seung-Yup & Bányai, Fanni & Zsila, Ágnes & Takacs, Zsolia K. & Demetrovics, Zsolt (2018). Policy responses to problematic video game use: A systematic review of current measures and future possibilities. *Journal of behavioral addictions*. 7 (3); 503-517.

Kuss, Daria Joanna & Griffiths, Mark D (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *Int J Ment Health Addiction* (12)10, 278–296.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.

Myers, David (1990) A Q-study of game player aesthetics. *Simulation & Gaming*, 21 (4): 375-396.

Ng, B.D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and Online Gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 8(2), 110-113.

Nordicom-Sverige. (2016). De första resultaten från Nordicom-Sveriges Mediebarometer 2016. [[https://www.nordicom.se/sites/default/files/mediefakta-dokument/Mediebarometern/Mbar\\_Tema\\_rap/mb\\_2016\\_special\\_3.pdf](https://www.nordicom.se/sites/default/files/mediefakta-dokument/Mediebarometern/Mbar_Tema_rap/mb_2016_special_3.pdf) Hämtad 23/05-2021]



Oggins, J., & Sammis, J. (2012). Notions of video game addiction and their relation to self-reported addiction among players of World of Warcraft. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 210-230.

Pearcy, Benjamin T.D. & Roberts, Lynne D. & McEvoy, Peter M (2015). *Running head testing the PIE-9 internet gaming disorder*. Australia: Curtin university.

Pontes, Halley M & Király, Orsolya & Demetrovics, Zsolt & Griffiths, Mark D. (2014). The conceptualization and measurement of DSM-5 internet gaming disorder: The development of the IGD-20 test. *PLOS ONE*. 9 (10) 1-9.

Puiras, Erika & Cummings, Shanya & Mazmanian, Dwight (2020). Playing to escape: Examining escapism in gamblers and gamers. *Journal of gambling issues*, 46 (Winter 2020/21).

Rose, Phil (2013), Silvan Tomkins as media ecologist. *Exploration in media ecology*. 12 (3+4) pp 217-227.

Scheff, Thomas J. & Starrin, Bengt (2013) Ett emotionssociologiskt perspektiv på sociala problem: Skam och utsatthet. I: Meeuwse, Anna & Swärd, Hans (red.). *Perspektiv på sociala problem*. Stockholm: Natur och kultur.

Severo, Batista Rovená & Barbosa, Ana Paula Pereira Neto & Fouchy, Daiana Rafaila Canbarro & Coelho, Fábio Monteiro da Cunha & Pinheiro, Ricardo Tavares & Figueiredo, Vera Lucia Marques de & Alfonso, Vinícius de Siqueira & Pontes, Halley M. & Pinheiro, Karen Amaral Tavares (2019). Development and psychometric validation of the internet gaming disorder scale-short-form (IGDS9-SF) in a Brazilian sample. *Addictive behaviors* 103 (2020).

Sverok (2021), Spelkartan. [<https://spelkartan.se/discover> hämtad 2021-03-22].

Thurén, Torsten (2007), *Vetenskapsteori för nybörjare*. Stockholm: Liber.

Vetenskapsrådet (u.å.) *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. <http://www.codex.vr.se/texts/HSFR.pdf>.

Warmelink, Harald & Harteveld, Casper & Mayer, Igor (2009). Press enter or escape to play. Deconstructing escapism in multiplayer gaming. *In Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. 5: 1–9

Windberg, Johan Zachrisson (2020), *Onlinespel slår rekord under coronapandemin*. [<https://www.svt.se/kultur/onlinespel-slar-rekord-under-coronapandemin> Hämtad: 17/5-21].

Woody, W. (2018). Escapism, control, and the discernment of desires. *Journal of Theoretical and Philosophical Psychology*, 38 (2): 116–119.

Yao, Mengyun & Zhou, Yuhong & Li, Jiayu & Gao, Xumei (2019). Violent video games exposure and aggression: The role of moral disengagement, anger, hostility, and disinhibition. *Aggressive behavior*. 45 (2019): 662-670.

Yu, Shu M. & Pesigan, Ivan Jacob Agaloos & Zhang, Meng xuan & Wu, Anise M.S. (2019). Psychometric validation of the internet gaming disorder-20 test among Chinese middle school and university students. *Journal of behavioral addiction*. 8 (2): 295-305.

Zheng, Xianliang & Chen, Huiping & Wang, Zeyi & Xie, Fangwei & Bao, Zhenzhou (2020). Online violent video games and online aggressive behavior among Chinese college student: The role of anger rumination and self-control. *Aggressive behavior*. 1-7. [<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/ab.21967> Hämtad: 22/05-21].

Zhu, Feng (2016). *Computer games and the aesthetic practices of the self: Wandering, transformation, and transfiguration*. Manchester (England): University of Manchester.