



LUNDS
UNIVERSITET

Institutionen för psykologi
Beteendevetenskapliga programmet

Parasociala Interaktioner eller: Hur jag slutade ängslas och lärde mig att älska livestreamen

En kvantitativ studie om parasociala interaktioner på Twitch.tv, sociala behov och
psykisk ohälsa

Parasocial Interactions or: How I learned to stop worrying and love the livestream

A quantitative study about parasocial interactions on Twitch.tv, social needs and
mental illness

Malcolm van der Meijs & William Lahtela

Kandidatuppsats HT 21

Handledare: Yunhwan Kim

Examinator: Petri Kajonius

Abstract

We live in a world where a continuous increase of internet usage and mental illness is a reality for the Swedish population. The purpose of this study was to investigate the relations between mental illness, social needs and parasocial interactions (non-reciprocal behaviors and relationships with media profiles) among Swedes who use the livestreaming service Twitch.tv. The study aimed to investigate whether the level of parasocial interaction predicts the level of mental illness, and whether there is an interaction effect between parasocial interactions and social needs regarding mental illness. The survey was established through a digital self-report survey that was answered by Swedish participants who were recruited from gaming-centered forums, Facebook groups and discord servers (N=64). The results of this study showed that the level of parasocial interaction predicted the level of mental illness. They were positively related, indicating that the higher the level of parasocial interaction, the higher the level of mental illness. However, the result was no longer significant when social needs were controlled for. The results also showed that there was no interaction effect between parasocial interactions and social needs regarding mental illness. This result is of interest in order to increase the understanding of how parasocial interactions can affect the mental illness of the Swedish population.

Keywords: Parasocial interactions, mental illness, social needs, livestream, Twitch.tv

Sammanfattning

Vi lever idag i en värld där en kontinuerlig ökning av både internetanvändning och psykisk ohälsa är en verklighet för den svenska befolkningen. Syftet med denna studie var att undersöka relationen mellan psykisk ohälsa, sociala behov och parasociala interaktioner (icke-reciproka beteenden och relationer med medieprofiler) bland svenskar som använder sig av livestreamingtjänsten Twitch.tv. Studien ämnade att undersöka om nivån av parasocial interaktion predicerar nivån av psykisk ohälsa, samt om det finns en interaktionseffekt mellan parasociala interaktioner och sociala behov gällande psykisk ohälsa. Undersökningen etablerades genom en digital självrapporteringsstudie som besvarades av svenska deltagare som rekryterades från gaming-centrerade forum, facebookgrupper och discordserverar (N=64). Denna studies resultat visade att nivån av parasocial interaktion predicerade nivån av psykisk ohälsa. De hade ett positivt samband, vilket indikerar att desto högre nivån av parasocial interaktion var, desto högre var även nivån av psykisk ohälsa. Resultatet var däremot inte längre signifikant när sociala behov kontrollerades för. Resultaten visade även på att det inte fanns en interaktionseffekt mellan parasociala interaktioner och sociala behov gällande psykisk ohälsa. Detta resultat är av intresse för att öka förståelsen av hur parasociala interaktioner kan påverka den psykiska ohälsan för den svenska befolkningen.

Nyckelord: Parasociala interaktioner, psykisk ohälsa, sociala behov, livestream, Twitch.tv

Tack

Först och främst vill vi rikta ett stort tack till vår handledare Yunhwan Kim för hans kontinuerliga stöd, engagemang och vägledning. Vidare vill vi även tacka alla våra deltagare som tagit sig tiden att svara på vår studie. Slutgiltigen vill vi tacka våra nära och kära för deras stöd och uppmuntran under hela arbetets gång.

Parasociala Interaktioner eller: Hur jag slutade ängslas och lärde mig att älska Livestreamen

Enligt en surveyundersökning publicerad av Post-telestyrelsen (2017) har det dagliga internetanvändandet i Sverige ökat från 45% år 2002 till 86% år 2017. Vidare rankades Sverige som det tredje mest uppkopplade landet i EU år 2021 enligt en årlig rapport av Digital Economy and Social Index (Regeringen.se, 2021). Det är tydligt att Sverige är ett utvecklat land där en klar majoritet av befolkningen har tillgång till internet. Internetanvändandet är med andra ord en integral del av det moderna samhället.

En undersökning av Folkhälsomyndigheten (2014) visar på hur den psykiska ohälsan bland barn och unga ökat mellan åren 1985-2014. Folkhälsomyndigheten (2014) uttrycker att det finns en oklarhet kring betydelsen av digitala medier, både positiva och negativa hälsoeffekter har föreslagits. Den oklarheten som Folkhälsomyndigheten uttrycker kring digital medias roll på psykisk ohälsa anser vi vara av stor vikt att undersöka. Utvecklingen av den psykiska ohälsan är oroande med tanke på att alla åldersgrupper nuförtiden använder sig av digitala medier i en allt högre grad (Internetstiftelsen, 2021). Utvecklingen av psykisk ohälsa kan eventuellt finnas även i äldre åldersgrupper.

En form av digital media som ökat på sistone är *livestreaming*, där plattformen *Twitch.tv* utgör en av de största (Statista.com, 2021). Livestreaming är en aktivitet där en person väljer att livesända något den gör i realtid, oftast i form av att spela ett spel men även så kallade "IRL" (In real life) streams är vanligt förekommande. Användarna av *Twitch.tv* väljer själva en stream som de vill se på och väl inne har de möjligheten att chatta med både streamern men även andra användare som ser på samma stream. De kan bland annat även prenumerera för en viss summa pengar, donera pengar direkt eller samla så kallade "Channel points" över tid som kan användas för olika ändamål (*Twitch.tv*, 2022).

Ett fenomen som är kopplat till konsumeringen av digital media och följningen av medieprofiler är *Parasociala Interaktioner* (PSI) och *Parasociala Relationer* (PSR). När människor konsumerar media finns det en möjlighet att de har parasociala interaktioner, något som kännetecknas av icke-reciproka beteenden och relationer, med de medieprofiler som de följer (Horton & Wohl, 1956). Forskningsområdet kring PSI och PSR började på 50-talet men det är på senare år som området verkligen utvecklats, två tredjedelar av alla originalartiklar som behandlar parasociala fenomen publicerades mellan åren 2009 och 2019 (Liebers & Schramm, 2019). Forskning om just psykiska hälsoeffekter av PSI och PSR på tittarna är fortfarande relativt låg. Forskningen för detta ämne har istället undersökt områden som mediefigurens effekt på tittarna såsom minskad stigma (Lee et al., 2021), eller hur tittarnas parasociala beteenden exempelvis kan användas i försäljnings- och marknadsföringssyfte (Colliander & Dahlén, 2011). Tidigare forskning inom PSI/PSR har även varit

väldigt inriktat på mer traditionella former av media likt TV, som utgjorde ca 50% av all parasocial forskning mellan åren 1956 och 2017 (Liebers & Schramm, 2019). Plattformer likt Twitch.tv tillåter dock en mer unik form av interaktion att uppstå. Interaktionen är inte helt en-vägs, utan det finns potential för att viss direkt kommunikation kan uppstå mellan användaren och streamern genom exempelvis chatt-funktionen, donationer med meddelanden eller unika gemenskapsservrar för enbart prenumeranter på exempelvis Discord (Kowert & Daniel, 2021). Det är med bakgrund i den låga mängd av forskning kring psykisk ohälsa kopplat till parasociala fenomen samt oklarheten kring digitala mediers roll på psykisk ohälsa som första delen av vår frågeställning utformas;

Kan nivån av psykisk ohälsa prediceras av nivån av parasocial interaktion inom kontexten av Twitch.tv?

Social interaktion är något vi människor behöver. Hälsoeffekterna av att vara ensam är välstuderade och kan vara negativa (Beutel et al., 2017). Således bör människor vara motiverade av att tillfredsställa detta behov av social interaktion. Om en person inte kan uppnå behovet genom verkliga interaktioner kan digitala interaktioner då användas som substitut? Tidigare forskning om ensamhet kopplat till PSI/PSR är kluven där olika studier visat på att kopplingar finns (Greenwood & Long, 2009) men även att det inte tycks ha någon koppling (Rubin et al., 1985). Vi argumenterar dock för att den unika interaktionen som Twitch.tv tillåter gör att det är av värde att undersöka en potentiell koppling i denna studie. Digitaliseringen av samhället har även lett till en högre grad av tillgänglighet för konsumtionen av digitala medier och således skiljer sig förutsättningarna för PSI även i denna aspekt. De *sociala behov* människor har tror vi har en påverkan på hur människor använder PSI i koppling till psykisk ohälsa. Därav utformas andra delen av vår frågeställning;

Finns det en interaktionseffekt mellan sociala behov och parasocial interaktion på psykisk ohälsa?

Bakgrund

Parasociala Interaktioner

Parasociala Interaktioner (PSI) definieras som ett imitativt “ge- och ta” samtal mellan en medieprofil och dennes åskådare. När medieprofilen utför sina handlingar på TV-skärmen ger det upphov till liknande sociala implikationer som i verkliga situationer. Åskådaren upplever att medieprofilen talar till dem och börjar agera som att denne faktiskt hade en interaktion med medieprofilen (Horton & Wohl, 1956). Författarna Horton och Wohl (1956) karaktäriserar PSI som ensidig, icke-dialektisk, kontrollerad av artisten/profilen och icke mottaglig till gemensam utveckling. Kopplat till PSI är Parasociala Relationer (PSR). Detta definieras som en upplevd “face to face” relation mellan åskådaren och medieprofilen (Horton & Wohl, 1956). Det finns en debatt inom den parasociala forskningen om hur de två koncepten är relaterade till varandra (Hartmann, 2016), vissa ser de två som konceptuellt lika medan andra anser att tydliga skillnader mellan koncepten finns. Likt

Hartmann (2016) kommer vi att hålla de två koncepten skilda och förhålla oss till PSI i denna studie, detta då vi är intresserade av hur personer använder Twitch.tv och inte om de upplever att de har en relation till en streamer eller hur dessa relationer skulle se ut. Med tanke på att tidigare forskning skiljer sig dess bruk av begreppen kan båda två komma att användas i presentationen av bakgrunden.

Psykisk Ohälsa

Psykisk ohälsa är ett omfattande begrepp som kan innefatta ett flertal olika fenomen. Användningen av begreppet psykisk ohälsa kan konceptuellt syfta till specifika psykiska problem likt missbruksbesvär, personlighetssyndrom, ångest eller depression, men det kan även syfta till en mer generell beskrivning av en persons tillstånd, särskilt vid vardagligt bruk. Folkhälsomyndigheten (2021) har tillsammans med andra svenska myndigheter tagit fram gemensamma beskrivningar i syfte att få fram ett mer enhetligt användande av centrala begrepp kopplade till psykisk hälsa, där just psykisk ohälsa beskrivs som en underkategori till paraplybegreppet psykisk hälsa. Psykisk ohälsa benämns i sin tur som ett ytterligare samlingsbegrepp, där psykiatriska tillstånd av olika svårighetsgrader och längd hör till. En vidareutveckling av detta är psykiska besvär som är en direkt underkategori till psykisk ohälsa. Folkhälsomyndigheten (2021) skriver hur psykiska besvär kan beskrivas, genom exempelvis nedstämdhet, oro och sömnbesvär. I begreppet psykiska besvär inkluderas även fysiska besvär som huvudvärk, magont eller yrsel. Dessa olika typer av besvär beskrivs som inte tillräckligt komplexa för att uppfylla kriterierna för psykiatriska diagnoser, även om besvären varierar, är ihållande och innebär svårigheter med att exempelvis klara av vardagen. Då parasociala fenomenets koppling till psykisk ohälsa i dagsläget är oklar används folkhälsomyndighetens beskrivning av psykisk ohälsa i denna studie, detta för att öka möjligheten för att så många relevanta aspekter som möjligt av den potentiella kopplingen mellan PSI och psykisk ohälsa undersöks. Vi är intresserade av att se om det finns en generell koppling mellan PSI och psykisk ohälsa, vi är inte intresserade i denna studie av att se om specifika psykiatriska tillstånd kan kopplas till PSI.

Sociala Behov och Psykisk Ohälsa

I syfte att operationalisera konceptet sociala behov samt förstå implikationerna av det på psykisk ohälsa använder vi Self-determination theory (SDT) som ett vägledande ramverk. SDT är en psykologisk teori som behandlar mänskligt beteende och personlighetsutveckling för att förklara hur mänsklig motivation kan variera (Ryan & Deci, 2017). Ryan och Deci (2017) lägger stor vikt på hur den sociala kontexten en person befinner sig i kan öka eller minska personlig utveckling. Denna personliga utveckling sker genom att tillfredsställa de tre grundläggande psykologiska behoven, vilka författarna tydliggör som kompetens, autonomi och tillhörighet. Dessa tre psykologiska behov är universella och nödvändiga att uppfylla för att kunna bibehålla och främja välmående. Enligt teorin så bör en hög tillfredsställelse av behoven leda till lägre nivåer av psykisk ohälsa.

Autonomi inom SDT handlar inte om självständighet och självtillit, det har istället att göra med att ens handlingar stämmer överens med ens genuina intressen och värderingar. När en person agerar autonomt engagerar denne sina handlingar helhjärtat, samt att en person upplever konflikt när denne utför handlingar som står emot dennes egna vilja. Kompetensbehovet utgör det behov vi har för att känna "effectance" och bemästring (på engelska "mastery"). Vi behöver känna att vi kan verka effektivt inom det vi anser vara av vikt för oss själva. Tillhörighetsbehovet är det behov vi har av att känna en social tillhörighet. Personer känner tillhörighet som mest när de upplever att andra bryr sig om dem. Tillhörighet är dock även en känsla av att känna sig signifikant bland andra, vi behöver känna att vi ger eller bidrar till andra. Att vi har en tillhörighet till några som är oss nära samtidigt som vi är en del av en större social organisation är det som gör att vi upplever tillhörighet.

I denna studie är vi främst intresserade av att mäta tillhörighetsbehovet, specifikt interaktionen mellan tillhörighetsbehovet och PSI. Dock argumenterar Ryan och Deci (2017) för att en central princip för SDT är att alla dessa tre basala behov måste uppnås till en tillfredsställande nivå för optimal utveckling, integritet och välmående. Misslyckandet av att tillfredsställa något av behoven leder till en lägre nivå av utveckling, integritet och välmående. Därför ser vi det nödvändigt att de två resterande behoven, autonomi och kompetens, kontrolleras för vid analysen av vår data.

Parasociala Interaktioner och Sociala Behovets Interaktion i Relation till Psykisk Ohälsa

Inom parasocial forskning har man sedan tidigare undersökt PSR som en kompensationsmekanism (Hartmann, 2016; Madison et al., 2015), det vill säga att personer använder PSR för att kompensera för en brist på verklig social interaktion. Olika versioner av detta har undersökts där bland annat ensamhet har undersökts som en potentiell förklaring, dock som tidigare nämnt med kluvna resultat (Hartmann, 2016).

Kopplingen mellan tillfredsställelsen av sociala behov och psykisk ohälsa är fastlagd i faktumet att personer måste uppnå alla de tre grundläggande psykologiska behoven enligt SDT. De människor som inte uppnår tillräcklig social interaktion genom verklig interaktion bör enligt SDT fortfarande ha ett behov av att tillfredsställa det. Deras inneboende motivation att tillfredsställa sina psykologiska behov kan potentiellt leda till att de hittar alternativa sätt att göra det på, exempelvis genom PSI. På så sätt föreslår vi att de två koncepten möjligtvis kan interagera med varandra. När det sociala behovet är tillfredsställt, har PSI inga implikationer på psykisk ohälsa. I kontrast till detta, när det sociala behovet inte är tillfredsställt, har PSI betydelse då det kompenserar för den icke-tillräckliga tillfredsställelsen av det sociala behovet. Det vill säga PSI kan vara negativt relaterat till psykisk ohälsa.

Tidigare Forskning

Parasociala Interaktioner och Psykisk Ohälsa

Kopplingen mellan parasociala fenomen samt psykisk ohälsa är oklar, relativt lite forskning finns om just detta. En studie av Hoffner och Bond (2022) visar på både negativa och positiva effekter hos PSR. Bland annat kunde åskådare göra negativa jämförelser mellan mediaprofilen och sig själva, vilket kunde leda till negativ påverkan hos åskådarens psykiska hälsa. Samtidigt kunde PSR leda till en känsla av gemenskap och tillhörande, användas för coping och för utveckling av ens person och självidentitet. Med bakgrund av att kopplingen mellan parasociala fenom och psykisk ohälsa fortfarande är oklar, ämnar vår studie att utöka kunskapen kring fenomenet genom att bidra med implikationer kring hur PSI relaterar till psykisk ohälsa.

Interaktionen Mellan Sociala Behov och Parasociala Interaktioner

En studie av de Wit et al. (2020) undersökte hur Twitch.tv hjälpte tittare att hantera svåra stunder i sina liv. Studien undersökte hur aspekter relevanta till sociala behov såsom tillhörighet och autonomi lindrade undersökningsdeltagarnas psykiska ohälsa under deras svåra stunder. Undersökningens (de Wit et al., 2020) resultat indikerade att Twitch.tv hjälpte undersökningsdeltagarna genom att vara en plats för underhållning, distraktion och känslan av gemenskap och tillhörighet. En ytterligare aspekt i undersökningen var att flera undersökningsdeltagare reflekterade över hur deras engagemang i dessa online-interaktioner ledde till personlig utveckling som kan översättas till det verkliga sociala livet.

En viktig detalj att påpeka är att denna undersökning av de Wit et al. (2020) undersökte hur användare av Twitch.tv använder livestreamingtjänsten som en copingmekanism för att hantera svåra stunder i livet. Undersökningen tittade på saker som överlappar med denna studie såsom känslan av tillhörighet, men de Wit et al. (2020) undersökning fokuserade dock i större utsträckning på aspekter som coping och distraktion. Resultatet av studien indikerade att personer använde Twitch.tv för att känna gemenskap och tillhörighet, det vill säga att de hade ett socialt behov som uppfylls av att använda Twitch.tv. Vid konceptualiseringen av "användandet av Twitch.tv" som PSI, ser man en potentiell interaktion mellan sociala behov och PSI och kopplingen till psykisk ohälsa då deltagarna använde Twitch.tv i svåra stunder. Vår studie ämnar att undersöka den möjliga interaktionen i en mer generell applikation, det vill säga inte enbart med deltagare som försöker hantera svåra stunder. På så vis bidrar vi med en utökad förståelse inom området.

I en studie av Sherrick et al. (2021) studerades kopplingen mellan PSR och sociala behov. Undersökningen jämförde användningen av narrativ media, en typ av media som syftar till att skildra en berättelse (exempelvis TV-serie), mellan studenter på ett "online-only" universitet (lägre interaktion) och ett "in-person" universitet (högre interaktion) till följd av Covid-19 pandemin. Resultaten av studien visade på att det inte fanns någon skillnad på användningen av narrativ media mellan studenterna. Det studien dock visade på var att PSR var signifikant och positivt relaterat till

sociala behov. De deltagare som kände sig isolerade kunde få sina sociala behov tillfredsställda genom relationer till karaktärer inom narrativ media innehåll.

Studien av Sherrick et al. (2021) visade på att en koppling mellan parasociala fenomen samt sociala behov fanns. Deras studie var dock limiterad av att det var under extrema förhållanden som den utfördes, samt att de endast undersökte användningen av narrativ media. Författarna skrev att en potentiell anledning till varför de inte kunde se någon skillnad mellan studenterna var att de kunde ha använt andra medieformer för att tillfredsställa sina behov, såsom sociala medier. Vår studie bygger vidare på Sherrick et al. undersökning genom att samla in data under mer normala förhållanden, vilket var något författarna föreslog, samt genom att använda icke-narrativ media. Vi utökar även kunskapen om kopplingen mellan parasociala fenomen samt sociala behov genom att undersöka interaktionen mellan dessa två konstrukt på psykisk ohälsa.

Den Nuvarande Studien

Baserat på den ovanstående bakgrunden syftar den nuvarande studien till att besvara dessa två frågeställningar.

Frågeställning 1. *Kan nivån av psykisk ohälsa prediceras av nivån av parasocial interaktion inom kontexten av Twitch.tv?*

Frågeställning 2. *Finns det en interaktionseffekt mellan sociala behov och parasocial interaktion på psykisk ohälsa?*

Metod

Urval

Målgruppen i denna studie var svenska män och kvinnor över 18 som har spenderat tid på Twitch.tv. Anledningen till att använda denna specifika population som urval var för att besvara frågeställningen, eftersom att studiens syfte innefattade PSI på hemsidan Twitch.tv. Eftersom att detta urval bortsåg från personer under 18 skedde ett bortfall av en mindre population minderåriga. Däremot är över 80% av Twitch.tv användare över 18 års ålder (Twitchadvertising.tv, 2021) vilket innebar att det fanns en tillräcklig population för insamling av data.

Eftersom att en specifik population som använder sig utav Twitch.tv krävdes för studiens syfte var det inte lika passande att göra ett randomiserat urval från hela populationen. Eftersom att det däremot fanns faktorer som begränsade denna studie togs beslutet att stötta urvalet med hjälp av ett bekvämlighetsurval. Detta gjordes eftersom att studien begränsades av både tidsmängd och mängden tillgängliga resurser. Resultatet av detta var att ett bekvämlighetsurval gjordes för att säkerställa att det tillkom tillräckligt med data för att en dataanalys skulle vara möjlig. Detta bekvämlighetsurval stöttade upp urvalet som gjordes genom att publicera enkäten på svenska gaming-centrerade forum, där deltagare som passade den efterfrågade population rekryterades. Detta inkluderade forum som fz.se och gamereactor.se. Anledningen till att dessa forum användes för rekrytering var för att forumen var

gaming-centrerade forum och gaming kopplas tätt med Twitch.tv (de Wit et al., 2020). Även svenska discord-servrar som är centrerade kring gaming och streaming användes för rekrytering av deltagare.

Deltagare

I studien medverkade totalt 113 deltagare, 49 av dessa deltagares svar togs bort på grund av att svaren inte var kompletta. Efter detta bortfall återstod 64 deltagare. Av dessa deltagare var 58 män och 6 kvinnor. Deltagarnas ålder delades in i sex grupperingar, 26 deltagare var i gruppen 18-24 (40.6%), 27 deltagare var i gruppen 25-34 (42.2%), 8 deltagare var i gruppen 35-44 (12.5%), 2 deltagare var i gruppen 45-54 (3.1%), 1 deltagare var i gruppen 55-64 (1.6%) och ingen deltagare var i gruppen 65+. Deltagarnas sysselsättning delades in i tre grupperingar, 33 av deltagarna svarade arbetande (51.6%), 25 av deltagarna svarade studerande (39.1%) och de resterande 6 deltagarna svarade övrigt (9.4%).

Design

Denna studie konstruerades genom en kvantitativ ansats med datainsamlingsmetoden enkätstudie. Studien hade en kvantitativ ansats då denna metodologi passade studiens syfte av att utöka kunskapsbasen genom frågeställningarna. För att på bästa möjliga sätt utöka kunskapsbasen i enlighet med studiens syfte krävdes ett större urval än vad som hade varit lämpligt för en kvalitativ ansats, vilket motiverade valet av en kvantitativ ansats. Eftersom att denna studie hade för avsikt att undersöka kopplingen och den möjliga interaktionen mellan PSI och sociala behov på psykisk ohälsa ansågs det lämpligt att få in ett större urval genom användningen av en enkät. Genom användningen av onlineverktyget Qualtrics (<https://www.qualtrics.com>) skapades en enkät som deltagare kunde besvara online.

Enkätens utformning bestod av ett välkomstmeddelande där deltagarna informerades om varför enkäten skapats och hur studien såg ut genom en kort syftesbeskrivning. Deltagarna informerades om att deras deltagande i studien var frivilligt, anonymt och att de när som helst kunde avbryta sitt deltagande utan anledning. Deltagarna behövde fylla i att de är 18 år eller över, att de samtycker till att ta del av studien samt att de använder sig utav Twitch, detta för att delvis säkerställa deltagarnas samtycke men även för att se till så att deltagarna tillhörde den efterfrågade populationen. Efter detta följdes enkäten av fem sektioner som innefattade sociala behov, psykisk ohälsa, parasocial interaktion, social motivation och tid spenderad på Twitch. Enkäten avslutades med demografiska frågor och en debriefing för att tacka deltagarna och återigen informera om studiens syfte. De demografiska frågorna var inte av relevans för dataanalys utan användes för att få en anblick av studiens deltagare. Se Appendix 1 för enkäten som besvarades.

Material och Mätinstrument

Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale

Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale (BPNSFS) användes för att mäta deltagarnas tillfredsställelse och frustration gällande de tre grundläggande psykologiska behoven

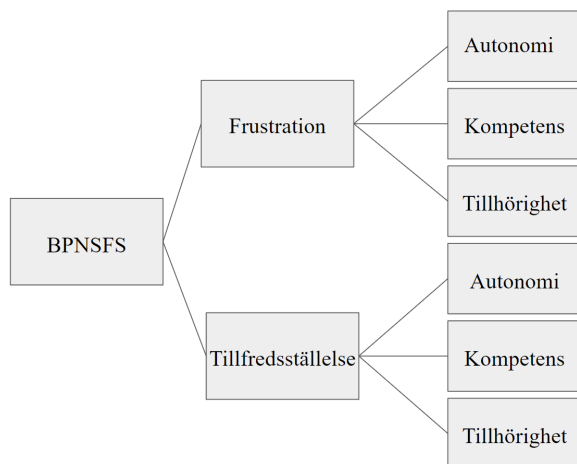
autonomi, kompetens och tillhörighet. Denna skala skapades enligt van der Kaap-Deeder et al. (2020) för att få med både frustrationen och tillfredsställelsen genom en jämnt fördelad kombination av frustration och tillfredsställelse items, till skillnad från dess tidigare varianter som inte fokuserar lika mycket på frustration. Mätverktyget BPNSFS har genomgått en prövning av validitet i den holländska översättningen (van der Kaap-Deeder et al., 2020). Dock har BPNSFS översatt till svenska för att våra deltagare ska kunna svara på den.

BPNSFS som skala har 24 items, vilka delades upp i två undergrupperingar med 12 items vardera (Frustration och tillfredsställelse). Dessa två undergrupperingar delades i sin tur upp i ytterligare sex undergrupperingar med 4 items vardera (Autonomi, kompetens och tillhörighet) som utgår ifrån antingen frustration eller tillfredsställelse. Exempel på de svenska översättningarna gällande undergrupperingarna av BPNSFS är för autonomi och tillfredsställelse "Jag tycker att de saker jag gör är väldigt intressanta", för autonomi och frustration "Jag gör de saker jag gör varje dag för att jag måste, inte för att jag vill", för tillhörighet och tillfredsställelse "De personer som jag gillar, gillar även mig", för tillhörighet och frustration "De människor jag spenderar tid med tycker inte om mig", för kompetens och tillfredsställelse "Jag är bra på det jag gör" och för kompetens och frustration "Jag tvivlar ofta på om jag är bra på saker". Skalans struktur visas i *figur 1*. Gällande skattningen använder BPNSFS en femgradig Likertskaala där 1 = *inte alls sant* och 5 = *helt sant*. Skalan har inga beskrivningar för siffrorna 2, 3 och 4.

BPNSFS användes utifrån detta ramverk där skalan delades in i tre nya skalor. Dessa tre skalor användes för att se deltagarnas medelvärde gällande deras tillfredsställelse och frustration för de tre kategorierna autonomi, kompetens och tillhörighet. Eftersom att höga poäng på frustration och låga poäng på tillfredsställelse indikerar att ett behov inte uppfylls reverserades poängen på frustration, vilket gör att det totala medelvärdet för tillfredsställelse och frustration tillsammans indikerar att ett behov inte uppfylls vid låga poäng och att ett behov uppfylls vid höga poäng. Cronbach´s alfa visade ett värde på 0.90 för skalan som skapats för att mäta tillfredsställelse och frustration av autonomi, skalan som skapats för att mäta tillfredsställelse och frustration av kompetens hade ett alfavärde på 0.87 och skalan som skapats för att mäta tillfredsställelse och frustration av tillhörighet hade ett alfavärde på 0.89.

Figur 1

Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale och dess undergrupperingar



Social Motivation för Användning av Twitch.tv

I de Wit et al. (2020) studie undersöktes det varför deltagarna använde sig av Twitch.tv. Detta gjordes genom skalan “Main motivations for watching Twitch”. Skalan användes i syfte för denna studie att vara ett komplement för de sociala behoven. Dessa sociala behov visar hur deltagarnas grundläggande psykologiska behov uppfylls generellt, medans skalan “Main motivations for watching Twitch” användes för att se deltagarnas sociala motivation för att använda Twitch.tv och hur deltagarnas sociala behov uppfylls av att använda sig utav Twitch.tv specifikt.

Skalan innefattar ursprungligen 14 items, men åtta av dessa items togs bort då det enbart är items gällande social motivation som är passande för denna studies syfte. Denna skala översattes till svenska för att deltagarna skulle kunna besvara den. Ett exempel på den svenska översättningen av skalan “Main motivations for watching Twitch” är frågan (Varför kollar du på Twitch) “För att undvika att vara uttråkad”. Skalan användes för att se deltagarnas medelvärde gällande deras poäng på skalan. Låga poäng indikerar högre nivå av motivation för att använda Twitch.tv medans höga poäng indikerar lägre nivå av motivation för att använda Twitch. Gällande skattningen använder “Main motivations for watching Twitch” en femgradig Likertskala där 1 = *Håller starkt med*, 2 = *Håller med något*, 3 = *Håller varken med eller inte med*, 4 = *Håller inte riktigt med* och 5 = *Håller inte alls med*. För skalan “Main motivation for watching Twitch” visade Cronbach’s alfa ett värde på 0.89.

Celebrity-Persona Parasocial Interaction Scale

Celebrity-Persona Parasocial Interaction Scale (CPPI) användes för att mäta deltagarnas nivå av parasocial interaktion. Skalan är enligt Bocarnea och Brown (2007) ett mätinstrument som fungerar effektivt för att predicera teoretiska och hypotetiska resultat. Utöver detta påpekar författarna även att skalans items konsekvent predicerar PSI med kändisar och personer som syns inom media (Bocarnea & Brown, 2007). Bocarnea och Brown (2007) lägger ytterligare vikt vid att skalans enkla design gör den möjlig att sätta ihop med andra mätvariabler och att mindre justeringar möjliggör att mätinstrumentet anpassas till andra sorters kändisar eller media-persona.

Dessa justeringar har gjorts då skalan för CPPI utgår från media-kändisar men inte specifikt livestreamers, vilket har medfört att förändringar har gjorts i skalan genom att ändra orden “celebrity” och “persona” till “streamer”. Ytterligare förändringar som gjordes var att ändra ordet “tv-program” till “livestream”. Dessa förändringar har gjorts för att kunna besvara studiens syfte då den gäller livestreamers och inte media-kändisar. De slutgiltiga förändringarna som gjorts med skalan för CPPI är att ta bort två av dess initiala 20 items. Detta då dessa två frågor efter korrigeringarna som gjort till skalan svarade på samma sak som andra frågor. Slutledningsvis ändrades ett item i form av terminologi, där ordet “seeing” ersattes med “watching”, då det är rätt terminologi för att kolla på en livestream. Även CPPI översattes till svenska för att deltagarna skulle kunna besvara den. Ett exempel på den svenska översättningen av skalan CPPI är frågan “Jag känner att jag har en stark förståelse för streamern som person”.

CPPI användes genom detta ramverk för att se deltagarnas medelvärde gällande deras poäng på skalan. Höga poäng indikerar högre nivåer av parasocial interaktion medan låga poäng indikerar lägre nivåer av parasocial interaktion. Gällande skattningen använder CPPI en femgradig Likertskala där 1 = *Håller inte alls med*, 2 = *Håller inte med*, 3 = *Neutral*, 4 = *Håller med* och 5 = *Håller starkt med*. För skalan CPPI visade Cronbach’s alfa ett värde på 0.89.

General Health Questionnaire 12

General Health Questionnaire 12 (GHQ-12) skapades ursprungligen av Goldberg och Williams (1988) med syfte att vara ett instrument för att mäta psykisk ohälsa i primärvården. GHQ har flertalet olika skalor som varierar i längd, där GHQ-60 är ett exempel på en längre variant och GHQ-20 och GHQ-12 är exempel på kortare varianter. GHQ-12 har enligt Lundin och Dalman (2020) använts på en global nivå utanför kliniska populationer. När det kommer till validitet och reliabilitet för GHQ-12 har resultaten av studien (Lundin & Dalman, 2020) visat att GHQ-12 bedömer psykisk ohälsa utifrån de valda referensstandarderna på en pålitlig nivå. Slutledningsvis poängteras även skalans kapacitet till att identifiera och utesluta psykisk ohälsa utan markanta felkällor på grupper indelat genom antingen kön eller ålder. Syftet med att använda GHQ-12 för denna studien är dess användningsområde som ett icke-specifikt mått på psykisk ohälsa. Detta möjliggör att denna studie får ut en generell nivå av deltagarnas psykiska ohälsa som kan användas för att besvara frågeställningarna.

GHQ-12 har 12 items med frågor som “(har du) Ständigt känt dig spänd?” och “(har du) Känt att du kunnat uppskatta det du gjort om dagarna?”. Svartalternativen varierar beroende på vilken fråga det är men skattningen är skapad på så sätt att högre värden indikerar psykisk ohälsa och lägre värden indikerar dess avsaknad. Skalan är konstruerad på så sätt att hälften av alla item är negativt formulerade och den andra hälften är positivt formulerade (Lundin & Dalman, 2020). Gällande skattningen använder GHQ-12 i denna studie en fyrgradig GHQ-Likert (0-1-2-3). För GHQ-12 visade Cronbach’s alfa ett värde på 0.90.

Procedur

Datainsamlingen gjordes genom att publicera enkäten på svenska gaming- och streamingcenterade internetforum, facebookgrupper och discordservrar. Enkäten publicerades på totalt fem internetforum, fyra facebookgrupper och 30+ discordservrar. För att kunna publicera enkäten på dessa platser krävdes olika typer av godkännande, på flera forum behövdes ett registrerat konto som funnits i över ett dygn och som följer forumets regelverk. För att motverka att enkätens publicering blev borttagen etablerades kontakt med moderatörer på två olika forum för att säkerställa att enkäten kunde publiceras.

Deltagarnas anonymitet säkerställdes genom att anonyma responser aktiverades i qualtrics, vilket medförde att deltagarnas IP-adresser, plats-data och kontaktinformation inte sparades. Eftersom att enkäten publicerades på öppna forum aktiverades även alternativet att registrera "bots" som svarade på enkäten. Ett svar flaggades för att vara en bot och togs automatiskt bort. Spridningen av enkäten gjordes med syfte att nå ut till den största möjliga andelen av studiens efterfrågade population, men tekniska problem har däremot orsakat att vissa potentiella deltagare inte kunde nås. Dessa problem var att enkäten togs bort i vissa discordservrar som inte tillät länkar, vissa discordservrar flaggade enkäten som spam samt att enkäten togs bort av flera moderatörer som misstänkte att länken till enkäten i själva verket var ett försök att få tag i deltagarnas IP-adresser. På grund av dessa svårigheter publicerades även enkäten i facebookgruppen BiL:s medlemmar, en grupp för studenter som studerar eller har studerat på Beteendevetenskapsprogrammet i Lund, som ett bekvämlighetsurval för att få in flera deltagare. Enkäten var öppen för deltagare under 22 dagar.

Gällande skalorna som används för datainsamling saknar BPNSFS, CPPI och "Main motivations for watching Twitch" en svensk översättning och normering, vilket krävde att en svensk översättning etablerades för att kunna uppfylla studiens syfte. Allmänna riktlinjer för översättning följdes kontinuerligt under denna process, där vikt specificerades på konceptuell ekvivalens. Detta för att undvika att översättningarna blev för direkta och tappade sin ursprungliga mening. Arbetet utfördes även med fokus på att översättningen skulle vara begriplig och kortfattad.

Dataanalys

Efter att datan samlades in via Qualtrics exporterades den till statistikprogrammet Jamovi (version 2.2.5) som användes för att analysera datan. Utefter de förändringar som gjorts i skalorna återstod sex totala skalor. Dessa var de tre skalorna autonomi, kompetens och tillhörighet, där tillhörighet mäter sociala behov och de resterande agerar som kontrollvariabler, skalan CPPI som mäter nivån av parasocial interaktion, skalan GHQ-12 som mäter nivån av psykisk ohälsa samt skalan social motivation för användning av Twitch.tv som mäter nivån av social motivation för att använda Twitch.tv. Alla svar på de frågor som tillhörde vardera skala samlades ihop för att skapa deskriptiv statistik i form utav sex medelvärden och standardavvikelser samt en korrelationsanalys. För att

säkerställa att dessa sex skalor alla representerade enskilda konstrukt utfördes reliabilitetsanalyser för att se till deras interna konsistens. Utifrån medelvärden och standardavvikelseerna på dessa sex skalor skapades en bivariat regressionsanalys och fyra multipla regressionsanalyser för att besvara frågeställningarna. Eftersom att skalorna är skapade på så sätt att högre siffror indikerar högre nivå av det konstrukt som det mäter behövde detta tas i hänsyn till vid tolkning av resultatet. Denna tolkning är av vikt för att kunna förklara vad negativa eller positiva relationer mellan konstrukten innebär.

Etik

Studien genomfördes utifrån de etiska aspekter som finns i Lag (2003:460) om etikprövning av forskning som avser andra människor. Detta säkerställdes genom en etikdeklaration som uppsatsförfattarna och handledaren tillsammans skrev under för att bekräfta att lagen följdes under studiens arbete. Under deltagandet av studien försäkrades och informerades deltagarna om att de var och förblev anonyma under hela studiens gång samt att deras personliga data och svar inte skulle användas för något annat än studien. Ytterligare behövde deltagarna ge sitt samtycke för att delta i studien, även om studien var helt frivillig och kunde avbrytas utan anledning när som helst under deltagandet. I enkäten krävdes det att deltagarna fyllde i att de samtycker till att vara med i studien för att kunna gå vidare i den, vilket gjorde att det inte fanns någon deltagare i studien som inte samtyckt till sitt egna medverkande. Ännu en viktig aspekt för denna studie är ämnet psykisk ohälsa som en central punkt för enkäten. Detta ämne kan medföra jobbiga känslor för deltagarna, men eftersom att deltagarna har möjligheten att avbryta sitt medverkande när som helst bör denna problematik ha lindrats. En ytterligare aspekt av detta är att deltagarna i slutet av enkäten fick en debriefing om vad de svarat på i enkäten och hur det används för studien. Oavsett hur dessa försök sett ut för att motverka obehag och jobbiga känslor hos deltagarna är det ibland oundvikligt att deltagarna behöver svara på dessa typer av frågor. Deltagarna presenterades till sist med de kontaktuppgifter som krävs för att kunna kontakta någon av uppsatsförfattarna eller handledaren om de skulle ha någon typ av fråga eller tanke gällande studien.

Resultat

Studiens resultat redogörs genom två delar. Initialt sker redogörelsen genom resultatets deskriptiva statistik och avslutas genom resultatets regressionsanalyser.

Deskriptiv Statistik

Deltagarna svarade på hur mycket tid de ungefärligt spenderade på Twitch.tv per vecka, 16 av deltagarna svarade över 0 till 3 timmar i veckan (25%), 23 av deltagarna svarade 4-7 timmar i veckan (35.9%), 8 av deltagarna svarade mellan 8-10 timmar i veckan (12.5%) och 17 deltagare svarade 10+ timmar i veckan (26.6%).

Tabell 1*Medelvärde och standardavvikelse för studiens samtliga variabler.*

Variabel	<i>M</i>	<i>SD</i>
BPNSFS		
Autonomi	3.51	0.67
Tillhörighet	4.14	0.65
Kompetens	3.51	0.71
CPPI	3.00	0.60
GHQ-12	2.00	0.43
Social motivation för användning av Twitch.tv total	3.78	0.88
För att följa en specifik streamer	2.48	1.26
För att vara en del av en gemenskap	3.52	1.32
För att kommunicera med andra tittare	4.13	1.19
För att komma i kontakt med en streamer	4.05	1.07
För vänskap med nya människor	4.17	1.12
För att hitta nya personer att spela med	4.47	0.85

Note. BPNSFS = Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale, CPPI = Celebrity-Persona Parasocial Interaction Scale, GHQ-12 = General Health Questionnaire 12. Medelvärdet syftar till skalan 1-5 för frågorna gällande varje variabel exklusive variabeln GHQ-12, där medelvärdet syftar till dess skala på 1-4.

Tabell 1 visar att deltagarna uppvisar en generellt hög poäng för sina sociala behov vilket indikerar att deras sociala behov uppfylls. Deltagarna visar även en generellt neutral poäng för PSI och en låg poäng för psykisk ohälsa. Deltagarna använder Twitch.tv främst för att följa en specifik streamer, resterande anledningarna hade höga poäng som indikerar att deltagarna inte identifierar sig med dessa anledningar.

Tabell 2*Medelvärde och standardavvikelse för poäng på CPPI och tid på Twitch.tv.*

Tid	<i>M</i>	<i>SD</i>
>0-3	2.76	0.39
4-7	3.03	0.63

Tabell 2 Fortsättning

8-10	3.06	0.63
10+	3.17	0.69

Note: Variablerna innebär antal timmar spenderade på Twitch.tv ungefärligt per vecka.

Tabell 2 visar att deltagarnas tid spenderad på Twitch.tv kan härledas till en generellt högre poäng på CPPI, desto mer tid som spenderas på Twitch.tv desto högre lär nivån av parasocial interaktion vara.

Tabell 3

Korrelationsmatris för studiens samtliga variablers korrelation.

		Autonomi	Tillhörighet	Kompetens	CPPI	GHQ-12	Social motivation Twitch.tv
Autonomi	Pearson's r	-					
	p-värde	-					
Tillhörighet	Pearson's r	0.429	-				
	p-värde	<.001	-				
Kompetens	Pearson's r	0.580	0.449	-			
	p-värde	<.001	<.001	-			
CPPI	Pearson's r	-0.131	-0.076	-0.378	-		
	p-värde	0.301	0.553	0.002	-		
GHQ-12	Pearson's r	-0.585	-0.558	-0.576	0.290	-	
	p-värde	<.001	<.001	<.001	0.020	-	
Social motivation Twitch.tv	Pearson's r	0.009	0.054	0.248	-0.592	-0.109	-
	p-värde	0.944	0.679	0.052	<.001	0.398	-

Regressionsanalyser

Frågeställning 1: Prediktion av Psykisk Ohälsa

För att analysera den första frågeställningen om nivån av psykisk ohälsa prediceras av nivån av parasocial interaktion inom kontexten av Twitch.tv genomfördes en bivariat regressionsanalys. Modellen för detta resultat var signifikant ($F(1, 62) = 5.70; p = 0.020$), vilket i sin tur stöttade den första frågeställningen. Nivån av parasocial interaktion predicerade signifikant nivån av psykisk ohälsa

($\beta=.205$; $p = 0.020$). Eftersom att relationen var positiv visade resultatet av den bivariata regressionsanalysen att högre nivåer av PSI predicerar högre nivåer av psykisk ohälsa.

Eftersom att det finns en väletablerad relation mellan sociala behov och psykisk ohälsa var det även av intresse att undersöka om nivån av parasocial interaktion predicerar psykisk ohälsa när påverkan av sociala behov kontrolleras för. Genom detta genomfördes en multipel regressionsanalys, där modellen var signifikant ($F(4, 59) = 16.0$; $p < 0.001$). Detta stöttade däremot inte upp den första frågeställningen då relationen mellan parasociala interaktioner och psykisk ohälsa inte var signifikant ($\beta=.108$; $p = 0.127$). Nivån av parasocial interaktion predicerade inte nivån av psykisk ohälsa när variablerna för sociala behov kontrollerades för. Detta innebär att nollhypotesen inte kan förkastas när variablerna för sociala behov kontrollerades för. Ytterligare visade resultatet att sociala behov genom tillfredsställelse av tillhörighetsbehovet signifikant predicerade psykisk ohälsa när de tre variablerna tillfredsställelse av autonomibehovet, kompetensbehovet och nivån av parasocial interaktion kontrollerades för ($\beta=-.213$; $p = 0.003$). Eftersom att relationen var negativ visade resultatet av den första multipla regressionsanalysen att högre nivåer av tillfredsställelse av tillhörighetsbehovet var relaterat till lägre nivåer av psykisk ohälsa när tillfredsställelse av autonomibehovet, kompetensbehovet och nivån av parasocial interaktion kontrollerades för. Samma resultat gällde för den stöttande variabeln tillfredsställelse av autonomibehovet ($\beta=-.200$; $p = 0.008$). Samma resultat visades dock inte för den stöttande variabeln tillfredsställelse av kompetensbehov, då resultatet inte var signifikant ($\beta=-.114$; $p = 0.134$).

En till multipel regressionsanalys genomfördes för att undersöka relationen mellan parasociala interaktioner och psykisk ohälsa genom att använda en till mer specifik indikator av sociala behov av Twitch.tv användning. Modellen för denna regressionsanalys var signifikant ($F(2, 59) = 3.22$; $p = 0.047$). Däremot var resultatet inte signifikant ($\beta=.052$; $p = 0.488$). Vilket indikerar att social motivation för att använda Twitch.tv inte var relaterat till psykisk ohälsa.

Frågeställning 2: Interaktionseffekt på Psykisk Ohälsa

För att analysera den andra frågeställningen om det finns en interaktionseffekt mellan sociala behov genom tillfredsställelse av tillhörighetsbehovet och parasocial interaktion på psykisk ohälsa gjordes en tredje multipel regressionsanalys. Modellen för detta resultat var signifikant ($F(5, 58) = 12.6$; $p < 0.001$), men den stöttade inte den andra frågeställningen. Interaktionen mellan nivån av parasocial interaktion och sociala behov genom tillfredsställelse av tillhörighetsbehovet på psykisk ohälsa var inte signifikant när de resterande variablerna för sociala behov kontrollerades för ($\beta=-.0017$; $p = 0.986$). Detta kan betyda att variablerna inte agerar genom varandra eller att nivån av parasocial interaktion och sociala behovs effekt är konstant över alla nivåer av den andra variabeln. Resultatet visar att interaktionen mellan nivån av parasocial interaktion och sociala behov inte leder till en större påverkan på psykisk ohälsa än om variablernas prediktioner tas var för sig.

Det gjordes en sista multipel regressionsanalys för att undersöka om det fanns en interaktionseffekt mellan hur deltagarnas sociala behov kunde uppfyllas genom att använda sig av Twitch.tv och nivån av parasocial interaktion, men då modellen inte var signifikant behövde modellen förkastas ($F(3, 58) = 2.12; p = 0.108$). Resultatet för denna interaktionseffekt mellan hur deltagarnas sociala behov kunde uppfyllas genom att använda sig av Twitch.tv och nivån av parasocial interaktion var inte heller signifikant ($\beta = .0101; p = 0.910$).

Diskussion

Denna studie ämnade att undersöka kopplingen mellan PSI på Twitch.tv och psykisk ohälsa, samt påverkan av sociala behov på denna koppling. Mer specifikt syftar studien till att undersöka om nivån av psykisk ohälsa prediceras av nivån av PSI inom kontexten av Twitch.tv och om det finns en interaktionseffekt mellan sociala behov och PSI på psykisk ohälsa. Det är genom studiens två frågeställningar som den inledande delen av diskussionen kommer presenteras.

Kan Nivån av Psykisk Ohälsa Prediceras av Nivån av Parasocial Interaktion Inom Kontexten av Twitch.tv?

Studiens resultat visar att nivån av psykisk ohälsa signifikant prediceras av nivån av PSI och har således besvarat den första frågeställningen. Eftersom att relationen mellan dessa var positiv kan det innebära att desto mer en person engagerar sig i PSI desto sämre kommer den må psykiskt. Eftersom att relationen mellan PSI och sociala behov sedan tidigare är etablerad (Sherrick et al., 2021) var det även av intresse att undersöka om nivån av psykisk ohälsa signifikant prediceras av nivån av PSI när de sociala behoven kontrollerades för. Detta medgav däremot inte ett signifikant resultat.

Att resultaten av studien visade att PSI predicerade psykisk ohälsa var inte helt oväntat eftersom att det är någorlunda i linje med tidigare forskning. PSI är ett komplext fenomen vilket innebär att det finns alternativa förklaringsmodeller där PSI både kan verka positivt samt negativt i relation till psykisk ohälsa (Hoffner & Bond, 2022). Detta kan även förklara varför studiens resultat gällande den första frågeställningen inte stämde överens med de Wit et al. (2020) undersökning vars resultat innefattade att deltagarna upplevde personlig utveckling av att använda Twitch.tv. de Wit et al. (2020) undersökte enbart deltagare som försöker hantera svåra stunder, medans denna studie däremot inte specifikt undersökte deltagare som försökte hantera svåra stunder. Denna studies deltagare hade ett medelvärde på 2.00 för skalan GHQ-12, vilket påpekar en låg nivå av psykisk ohälsa. Genom att utgå från Hoffner och Bonds (2022) ramverk kan PSI ha minskat psykisk ohälsa för de Wit et al. (2020) deltagare då deras syfte var att hantera svåra stunder, medans PSI predicerar en ökning av psykisk ohälsa för denna studies deltagare då de kan ha andra motivationer för att använda Twitch.tv samt en generellt låg nivå av psykisk ohälsa. Detta betyder inte att det är så att antingen denna studie eller de Wit et al. (2020) är inkorrekt, utan att PSI är ett komplext fenomen med alternativa förklaringsmodeller. Resultatet är därmed fortfarande i linje med tidigare forskning men samtidigt

intressant då det visar att PSI predicerar ökad psykisk ohälsa snarare än den alternativa förklaringen om att PSI kan minska psykisk ohälsa. En ytterligare anledning till detta är att just PSI har använts i denna studie, som konceptuellt skiljer sig åt från PSR som använts i tidigare nämnda studier. Personer som använder PSR kan möjligen få ut mer utav det, den upplevda "face to face" relationen kan möjligen bidra med en känsla av gemenskap och tillhörighet, att personen har en signifikant plats i samhället. I kontrast är PSI självupplevda interaktioner, det finns inget djup i de interaktioner som utförs. Ungefär som att hälsa på en obekant person i det verkliga livet, hur mycket av ens sociala behov kan tillfredsställas av att enbart reagera till sociala implikationer som uppstår. Likt det Horton och Wohl (1956) beskriver är PSI inte mottaglig för gemensam utveckling.

Syftet med studien var att utöka kunskapen om fenomenet PSI i koppling till psykisk ohälsa för användarna på Twitch.tv, vilket den gjort. Detta intresse för Twitch.tv användarnas psykiska ohälsa grundade sig i att utöka kunskapsbasen i området då forskningen på PSI generellt är centrerad på streamerns påverkan på användarna såsom minskad stigma (Lee et al., 2021) eller hur PSI kan användas i försäljnings- och marknadsföringssyfte (Colliander & Dahlén, 2011), denna studie bidrar till det parasociala fältet genom att utöka förståelsen för PSIs hälsoeffekter på individen. Att använda Twitch.tv i detta syfte är även passande då resultatet kan visa på en generell indikation på att ökad tid spenderad på Twitch.tv kan leda till en högre nivå av PSI (se Tabell 2), det krävs dock ytterligare forskning för att säkerställa detta. Gällande utökandet av kunskapsbasen är det även av intresse att se att nivån av psykisk ohälsa signifikant prediceras av nivån av parasocial interaktion vid en enbart svensk population. En spekulation kring vad resultatet har för implikationer kan vara att då internetuppkopplingen och dess användning i samhället ökar finns det en möjlighet att mängden PSI ökar, detta då fler tillfällen för parasociala fenomen att uppstå tillkommer. Denna spekulation av ökande användning av PSI skulle i sin tur kunna leda till en fortsatt ökning av psykisk ohälsa. Studien var således av vikt för att förstå hur PSI används och för att slutledningsvis spekulera kring förklaringar på den ökande psykiska ohälsan i ett samhälle, vars internetanvändande ökar, genom PSI.

Utöver dessa fynd har resultatet av studien även visat att sociala behov signifikant predicerar psykisk ohälsa när nivån av PSI kontrollerades för. Eftersom att relationen mellan dessa var negativ kan det innebära att desto mer dessa sociala behov är uppfyllda desto bättre kommer individen må psykiskt. Detta resultat är i linje med den tidigare etablerade forskningen (Sherrick et al., 2021) och bidrar till forskningsområdet genom att visa att denna koppling även finns i kontexten av en enbart svensk population. Som tidigare nämnt blev resultatet däremot inte signifikant när PSIs relation till psykisk ohälsa undersöktes och sociala behov kontrollerades för. Detta indikerar att PSIs koppling till psykisk ohälsa inte är uppenbar och således kommer framtida forskning behöva klargöra denna nyanserade koppling som finns mellan PSI och psykisk ohälsa.

Finns det en Interaktionseffekt Mellan Sociala Behov och Parasocial Interaktion på Psykisk Ohälsa?

Studiens resultat kunde inte visa att det fanns en interaktionseffekt mellan sociala behov och PSI på psykisk ohälsa då resultatet var icke-signifikant. Trots att resultatet inte var signifikant har den andra frågeställningen ändå besvarats, enligt resultatet är svaret att det inte finns en interaktionseffekt. Eftersom att det inte finns tidigare forskning som undersökt denna interaktion var detta resultat varken väntat eller oväntat. Detta resultat kan eventuellt ha uppkommit av samma anledning som att PSI i denna studie predicerar ökad psykisk ohälsa, alltså studiens användande av PSI istället för PSR. Det skulle möjligtvis kunna vara så att när en individs sociala behov är tillfredsställda saknar PSR några implikationer på psykisk ohälsa, men när dess sociala behov inte är tillfredsställda har PSR betydelse då det kompenserar för denna icke-tillräckliga tillfredsställelsen. När en individ känner ett behov av gemenskap och tillhörighet skulle den kunna kompensera för detta behov genom PSR i den mån att en interaktionseffekt existerar, till skillnad från PSI som inte kunde möjliggöra det.

En möjlig anledning till att vi inte kunde hitta en interaktionseffekt kan även härstamma från våra deltagares användning av Twitch.tv. de Wit et al. (2020) fann i sin studie att deras deltagare använde Twitch.tv för distraktion, coping eller som en plats för gemenskap och tillhörighet. Ser man till hur våra deltagare använde Twitch.tv finns det en tydlig skillnad. Nästintill inga av våra deltagare använde Twitch.tv i gemenskapssyfte, den främsta anledningen till varför de använde Twitch.tv i enlighet med de alternativ vi gav var att de ville följa en specifik streamer. Detta kan tolkas som att de troligtvis följde en specifik streamer i underhållningssyfte, eller i distraktionssyfte likt de Wit et al. (2020) fann. Det vill säga våra deltagare har troligtvis inte något behov av att använda PSI för att tillfredsställa sina sociala behov utan använder Twitch.tv främst som en källa för exempelvis underhållning. Ytterligare en skillnad var att de Wit et al. (2020) undersökte deltagare som gick igenom svåra stunder. Deras resultat visade på att det fanns personer som använde Twitch.tv för gemenskap och tillhörighet. Detta ger implikationer om att det möjligtvis kan finnas en interaktionseffekt mellan PSI och sociala behov men potentiellt enbart hos personer som använder Twitch.tv specifikt för att känna en gemenskap eller tillhörighet.

Att vi använde två olika indikatorer för sociala behov, tillhörighetsbehovet samt deltagarnas motivation till varför de använde twitch, hjälpte även till att stärka resultatet från studien. Det utökade omfånget av den kunskap som kunde genereras vilket ovanstående sektion exemplifierar.

Begränsningar

Kausalitet

Studiens resultat visar på prediktioner såsom att en högre nivå av PSI predicerar en högre nivå av psykisk ohälsa. Gällande prediktioner är det av vikt att klargöra att användningen av ordet prediktion enbart syftar till dess teoretiska formulering. På grund av studiens tvärsnittliga design går

det inte att säkerställa orsakssambandets riktning. Begränsningen av kausalitet kan dock förminska genom faktorer såsom att studiens signifikanta resultat stöts av tidigare forskning. Detta minskar sannolikheten att denna studie presenterar en inkorrekt kausalitet. Trots detta är det däremot viktigt att beakta risken att kausaliteten går i fel riktning eller att alternativa variabler påverkar. Dessa är båda aspekter som kan ha påverkat studiens resultat.

Tidigare Forskning

När det kommer till studiens första frågeställning finns det begränsat med tidigare forskning att utgå ifrån som har undersökt kopplingen mellan PSI och psykisk hälsa. Detta är oavsett något som denna studie kunnat använda sig av, den tidigare validerade och reliabla forskningen har funnits som ett ramverk att utgå ifrån gällande metodologiska val för att kunna besvara den första frågeställningen. Detta är däremot något som saknas för studiens andra frågeställning. Avsaknaden av tidigare validerad och reliabel forskning har medfört begränsningar där det inte finns samma ramverk att utgå ifrån. Slutledningsvis har denna studie istället konstruerat ett eget ramverk för att kunna besvara den andra frågeställningen. Detta kan ha påverkat studiens resultat, mer specifikt den andra frågeställningens icke signifikanta resultat. Genom användningen av tidigare etablerad forskning i mån om denna studies mätinstrument kan det bidra till dess konstruktvaliditet, genom användningen av validerade skalor. Studiens konstruktvaliditet är däremot hotad då flera av skalorna översattes. Dessa översatta skalor undersöktes genom reliabilitetsanalyser för att säkerställa dess internal consistency reliability. Även om allmänna riktlinjer för översättning kontinuerligt följdes under processen av att översätta skalorna är denna faktor viktig att ta i beaktning för resultatets validitet.

Urval

Gällande deltagarna och urvalet som skett för studiens syfte är en tydlig begränsning deltagarnas könsfördelning. Endast 9.3% av studiens deltagare var kvinnor, vilket kan medföra att urvalet som skett inte är representativt för populationen. Även om den globala könsfördelningen på Twitch.tv inte är jämnt fördelad med 65% män och 35% kvinnor som användare (Statista.com, 2021) är 9.3% kvinnor en ännu starkare snedfördelning som inte kan undgå att uppmärksammas. Studiens urval kan därmed ifrågasättas och ses som inte representativt för populationen gällande dess könsfördelning, något som kan ha påverkat studiens resultat. Detta urval kan ses som ett hot mot studiens externa validitet. Om urvalet inte är representativt för populationen är det även svårt att generalisera studiens fynd till övriga populationen. Ytterligare problematik gällande urval är osäkerheten gällande vem som deltar i enkätstudien. Det finns en risk att individer är misstroende mot att länkar som publiceras online inte är vad de utger sig för att vara eller kommer användas på ett fientligt sätt. När enkätstudien publicerades online tillkom en mängd mothugg från såväl moderatorer och medlemmar angående länkens trovärdighet och enkäten togs bort från flera forum vid flera tillfällen på grund av detta. Denna aspekt kan ha påverkat resultatet och medfört att urvalet inte fick

med dessa individer. Slutledningsvis kan även psykisk ohälsa påverka på urvalet. Det kan ha skett ett bortfall av individer som på grund utav sin psykiska ohälsa inte klarar av att medverka i studien, eller att individer självmant väljer att inte delta i enkätstudien då det kan vara känslomässigt påtagligt att besvara en studie som handlar om psykisk ohälsa. Dessa påverkningar på urvalet kan ha påverkats av studiens ansats och procedur. Detta anses däremot som oundvikligt då studien följer vetenskaplig konsensus för vad som passar studiens syfte. En studie som analyseras genom linjära regressioner behöver ett tillräckligt stort urval, vilket gör den kvantitativa ansatsen passande. Detta gör även att val av datainsamlingsmetod, enkät, var mest lämplig för studien.

Social Önskvärdhet

Psykisk ohälsa, PSI och egna behov är alla ämnen som kan vara jobbiga för individer att handskas med. Upplevelser som att exempelvis må psykiskt dåligt, att spendera för mycket tid på Twitch.tv eller att man inte trivs i sin sociala miljö är upplevelser som inte alltid ses som positiva. Enligt Shaughnessy et al. (2012) har människor en tendens att inte svara helt ärligt på frågor utan istället svara det som individen tror är det samhället ser som önskvärt. Detta kan ske som ett försök att framställa sig själv för andra människor eller sig själv som en individ som stämmer överens med samhällets värderingar, tankar och normer. Denna sociala önskvärdhet kan ha påverkat studien då den undersöker ämnen och beteenden som inte nödvändigtvis stämmer överens med det som samhället ser som önskvärt. Att kolla på Twitch.tv, delta i PSI och må psykiskt dåligt kan alla vara sådana företeelser. Deltagarna kan ha svarat det som de tror är socialt önskvärt och det finns en risk att det kan ha påverkat studiens resultat.

Framtida Forskning

Studiens resultat har bidragit med vidare stöttning av den tidigare forskningen samt gett upphov till nya frågor inom området. Gällande studiens andra frågeställning om det finns en interaktionseffekt mellan sociala behov och parasocial interaktion på psykisk ohälsa var resultatet icke signifikant. Det vore däremot av intresse att utöka kunskapen om denna interaktion för att förstå om det är så att interaktionen inte existerar eller om denna studies icke signifikanta resultat var på grund utav dess begränsningar. Ett sätt att utforska detta vidare är att använda PSR istället för PSI och se vad för effekt det kan ha på interaktionen.

Genom att se till studiens resultat i samband med områdets tidigare forskning kan det finnas praktiska implikationer på relationen mellan PSI och psykisk ohälsa som rättfärdigar fortsatt forskning. Med bakgrund i Hoffner och Bonds (2022) studie samt resultatet från denna studie som visar att PSI kan användas på ett sätt som leder till en ökad psykisk ohälsa, finner man en anledning att spekulera om och vidare undersöka PSI och dess implikationer på psykisk ohälsa till grund av det ökande internetanvändandet. Dels för att undersöka möjliga lösningar för att minska mängden PSI som

ökar psykisk ohälsa och dels för att undersöka potentiella möjligheter för att öka den typ av PSI som minskar psykisk ohälsa.

Gällande eventuell framtida forskning inom området är det även av intresse att göra en liknande studie men med en longitudinell design. Detta hade tydliggjort frågan om kausalitet i denna studie, genom att kunna presentera ett tydligt orsakssamband. Genom att exempelvis använda forskningsdesignen repeated measures på så sätt att deltagare som aldrig använt sig utav Twitch.tv undersöks och sedan använder Twitch.tv en period för att vid ett senare tillfälle undersökas igen kan denna fråga besvaras.

Slutsats

Studien har tillfört delvis förväntade men även unika resultat gällande parasociala interaktioner (PSI), sociala behov och psykisk hälsa. Fyndet påpekar vikten av att PSI kan predicera en ökad psykisk ohälsa, samtidigt som studien presenterar en möjlighet för att användningen av PSI istället kan leda till en minskad psykisk ohälsa. Även om studiens resultat av en interaktionseffekt mellan PSI och sociala behov på psykisk ohälsa inte var signifikant förhåller vi oss om att fortsatt forskning om den rättfärdigas för att bidra till en större förståelse av parasociala fenomen och sociala behovs påverkan på psykisk ohälsa. Trenden av att den svenska populationen blir mer och mer uppkopplade samt ser en ökning av psykisk ohälsa är inte något som lär förändras. Det är därmed av stor vikt att fortsatt forskning och agerande sker, där en nyttig användning av PSI kan vara ett verktyg för att lindra trenden av ökad psykisk ohälsa och istället leda till ett ökat välmående i denna uppkopplade värld.

Referenser

- Beutel, E. M., Klein, M. E., Brähler, E., Reiner, I., Jünger, C., Michal, M., Wiltink, J., Wild, S. P., Münzel, T., Lackner, J. K. & Tibubos, N. A. (2017). Loneliness in the general population: prevalence, determinants and relations to mental health. *BMC Psychiatry*, 17(97).
<https://doi.org/10.1186/s12888-017-1262-x>
- Bocarnea, M. C., & Brown, W. J. (2007). Celebrity-persona parasocial interaction scale. In R. A. Reynolds, R. Woods, & J. D. Baker (Eds.), *Handbook of research on electronic surveys and measurements*. 309–312. Idea Group Reference/IGI Global.
<https://doi.org/10.4018/978-1-59140-792-8.ch039>
- Colliander, J., & Dahlén, M. (2011). Following the Fashionable Friend: The Power of Social Media. *Journal of advertising research*, 51(1), 313-320. <https://doi.org/10.2501/JAR-51-1-313-320>
- de Wit, J., van der Kraan, A., Theeuwes, J. (2020). Live Streams on Twitch Help Viewers Cope With Difficult Periods in Life. *Frontiers in Psychology*, 11, 16.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.586975>
- Folkhälsomyndigheten. (u.å.) *Därför ökar psykisk ohälsa bland unga*. Hämtad 24 mars, 2022, från <https://www.folkhalsomyndigheten.se/livsvillkor-levnadsvanor/psykisk-halsa-och-suicidprevention/barn-och-unga--psykisk-halsa/darfor-okar-psykisk-ohalsa-bland-unga/>
- Folkhälsomyndigheten. (2021). *Vad är psykisk hälsa?* Hämtad 3 maj, 2022, från <https://www.folkhalsomyndigheten.se/livsvillkor-levnadsvanor/psykisk-halsa-och-suicidprevention/vad-ar-psykisk-halsa/>
- Goldberg, D., P., & Williams, P. (1988). *A User's Guide to the General Health Questionnaire*. Windsor, UK: NFER-Nelson.
- Hoffner, A., C. & Bond, J., B. (2022) Parasocial relationships, social media, & well-being. *Current Opinion in Psychology*, 45, 6. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101306>
- Horton, D., & Wohl, R., R. (1956). Mass Communication and Para-Social Interaction. *Psychiatry*, 19(3), 215-229. <https://doi.org/10.1080/00332747.1956.11023049>
- Internetstiftelsen. (2021). *Svenskarna och internet 2021*.
<https://svenskarnaochinternet.se/rapporter/svenskarna-och-internet-2021/gambling-nojesspel-och-streamers/>
- Lee, Y. H., Yuan, C. W., & Wohn, D. Y. (2021). How Video Streamers' Mental Health Disclosures Affect Viewers' Risk Perceptions. *Health Communication*, 36(14), 1931–1941.
<https://doi-org.ludwig.lub.lu.se/10.1080/10410236.2020.1808405>
- Liebers, N., & Schramm, H. (2019) Parasocial Interactions and Relationships with Media Characters - An Inventory of 60 Years of Research. *Communication Research Trends*, 38(2), 4-31.
- Lundin, A., & Dalman, C. (2020). *Psykisk ohälsa mätt med the General Health Questionnaire*. En

- validering i Stockholms län* (Rapport 2020:5). Centrum för epidemiologi och samhällsmedicin, Stockholms läns landsting.
- Madison, P., T., & Porter, V., L. (2015) Parasocial Compensation Hypothesis: Predictors of Using Parasocial Relationships to Compensate for Real-Life Interaction. *Imagination Cognition and Personality*, 35(3), 258-279. <https://doi.org/10.1177/0276236615595232>
- Post- och telestyrelsen. (2017). *Svenskarnas användning av telefoni och internet - PTS individundersökning*. Intermetra Business & Market Research Group AB https://statistik.pts.se/media/1301/individundersokning_2017_rapport.pdf
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Publications.
- Shaughnessy, J. J., Zechmeister, E. B. & Zechmeister, J. S. (2012). *Research Methods in Psychology* (9th ed.). McGraw-Hill Companies, Inc.
- Sherrick, B., Hoewe, J. & Ewoldsen, D, R. (2021) Using Narrative Media to Satisfy Intrinsic Needs: Connecting Parasocial Relationships, Retrospective Imaginative Involvement, and Self-determination theory. *Psychology of Popular Media*. 11(3), 266 - 274. <http://dx.doi.org/10.1037/ppm0000358>
- Statista.com. (2021). *Distribution of Twitch users worldwide as of 2nd quarter 2019, by gender*. <https://www.statista.com/statistics/633937/twitch-user-gender-worldwide/>
- Statista.com. (2021). *Number of hour watched on leading gaming live stream platforms worldwide in 3rd quarter 2021*. <https://www.statista.com/statistics/1030795/hours-watched-streamlabs-platform/>
- Twitch.tv. (2022). *About*. Hämtad 24 mars, 2022, från <https://www.twitch.tv/p/sv-se/about/>
- Twitchadvertising.tv. (2021). *Audience*. Hämtad 24 mars, 2022, från <https://twitchadvertising.tv/audience/>
- van der Kaap-Deeder, J., Soenens, B., Ryan, R. M., & Vansteenkiste, M. (2020). *Manual of the Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale (BPNSFS)*. Ghent University, Belgium.

Appendix 1 - Enkätundersökning

BPNSFS

Följande frågor handlar om hur du mår generellt. Välj det alternativ som passar in bäst. För varje fråga finns det fem möjliga alternativ.

Skala

1 Inte alls sant

2

3

4

5 Helt sant

1. Jag känner mig fri att välja de aktiviteter jag gör.
2. Det mesta jag gör, gör jag för att jag måste.
3. De personer som jag gillar, gillar även mig.
4. Jag känner mig utesluten från den grupp jag vill vara en del av.
5. Jag kan göra saker väl.
6. Jag tvivlar ofta på om jag är bra på saker.
7. Jag gör de saker jag gör för att jag verkligen vill göra dem.
8. Jag känner mig tvingad att göra många saker som jag faktiskt inte vill göra.
9. Jag känner mig nära de människor jag bryr mig om.
10. Jag känner att de människor som är viktiga för mig är ovänliga mot mig.
11. Jag är bra på det jag gör.
12. Jag känner mig besviken på många saker jag gör.
13. Jag väljer att göra de saker jag gör för att jag vill göra dem.
14. Jag känner en press att göra för många saker.
15. Jag känner mig nära och anknuten till de människor som är viktiga för mig
16. De människor jag spenderar tid med tycker inte om mig.
17. Jag kan uppnå mina mål.
18. Jag känner mig osäker på vad jag klarar av.
19. Jag tycker att de saker jag gör är väldigt intressanta.
20. Jag gör de saker jag gör varje dag för att jag måste, inte för att jag vill.
21. Jag har varma känslor för de människor jag umgås med.
22. Jag känner att de relationer jag har med andra människor lätt kan brytas.
23. Jag är bra på svåra uppgifter.
24. Ibland känner jag mig som ett misslyckande när jag gör misstag.

CPPI

Utgå ifrån din favoritstreamer och baserat på en skala från 1-5, svara huruvida du håller med eller inte håller med på frågorna nedan.

Skala

1. Håller inte alls med
2. Håller inte med
3. Neutral
4. Håller med
5. Håller starkt med

1. Streamern får mig att känna som att jag är med någon jag känner väl.
2. Om streamern dök upp på en livestream skulle jag kolla på den.
3. Jag ser streamern som en jordnära person.
4. Om jag såg en tidning eller en tidskrift om streamern skulle jag läsa den.
5. Jag skulle vilja träffa streamern i verkligheten.
6. Jag känner att jag förstår känslorna som streamern upplever.
7. Jag märker att jag regelbundet tänker på streamern.
8. Jag gillar att kolla på streamern på deras livestream.
9. När jag inte kan få nyheter/uppdateringar om streamern så saknar jag verkligen det.
10. Att lära mig om streamern är viktigt för mig.
11. Jag går ibland ut på nätet för att få mer information om streamern.
12. Ibland känner jag för att kommunicera med streamern (exempelvis genom twitch-chat).
13. Streamern förstår den typ av saker som jag vill veta.
14. Ibland gör jag anmärkningar om streamern när jag tittar på en livestream.
15. Jag är väldigt medveten om detaljerna i streamerns liv.
16. Jag känner att jag har en stark förståelse för streamern som person.
17. Jag ser fram emot att kolla på streamern.
18. Jag är väldigt intresserad av streamern.

GHQ-12

Välj det alternativ som passar in bäst. För varje fråga finns det fyra möjliga alternativ. Har du senaste veckorna

Skala

1. Bättre än vanligt
2. Som vanligt
3. Sämre än vanligt
4. Mycket sämre än vanligt

1. Kunnat koncentrera dig på allt du gjort?
2. Kunnat fatta beslut i olika frågor?
3. Kunnat ta itu med dina problem?

1. Inte alls
2. Inte mer än vanligt
3. Mer än vanligt
4. Mycket mer än vanligt

1. Haft svårt att sova på grund av oro?
2. Ständigt känt dig spänd?
3. Känt att du inte kunnat klara dina problem?
4. Ständigt känt dig olycklig och nedstämd?
5. Förlorat tron på dig själv?
6. Tyckt att du varit värdelös?

1. Mer än vanligt
2. Som vanligt
3. Mindre än vanligt
4. Mycket mindre än vanligt

1. Upplevt att du gjort nytta?
2. Känt att du inte kunnat klara dina problem?
3. På hela taget känt dig någorlunda lycklig?

Social Motivation för Användning av Twitch.tv

Varför använder du Twitch.tv?

Skala

1. Håller starkt med

2. Håller med något
3. Håller varken med eller inte med
4. Håller inte riktigt med
5. Håller inte alls med
 1. För att följa en specifik streamer
 2. För att vara en del av en gemenskap (community)
 3. För att kommunicera med andra tittare
 4. För att komma i kontakt med en streamer
 5. För vänskap med nya människor
 6. För att hitta nya personer att spela med

Tid Spenderad på Twitch.tv

Hur många timmar spenderar du ungefärligt på Twitch per vecka?

1. >0-3
2. 4-7
3. 8-10
4. 10+