



Socialhögskolan
LUNDS
UNIVERSITET

”Gaming now officially a disease! Hide yo kids”

**En netnografisk studie av Reddit-användares syn på
gamingberoende och problematiskt spelande**

Saga Lundhgren & Jessica Gottfridsson

Kandidatuppsats SOPB63

HT22

Handledare: Dawan Raof

Abstract

Authors: Saga Lundhgren and Jessica Gottfridsson

Title: "Gaming now officially a disease! Hide yo kids." - A netnographic study of Reddit-users view of gaming addiction and problematic gaming

Supervisor: Dawan Raoof

Assessor: Malin Nilsson

The aim of this study was to illustrate the phenomena of gaming addiction and problematic gaming. In order to achieve this, we have examined how people on the internet forum Reddit comprehend gaming addiction and problematic gaming, and how they construct gaming as a social problem/non problem. This study is a qualitative netnographic study, which means that we have conducted our research exclusively online to gain a deeper understanding of Reddit-users' thoughts and ideas in regards to gaming addiction and problematic gaming. In this study we applied a social constructive perspective to, by using a thematic analysis method, dig deeper into how the language used by the Reddit-users helps us understand how they comprehend and construct gaming as a social problem, alternatively a non problem. The results of this study indicate that the way Reddit-users comprehend and construct gaming addiction and problematic gaming is due to a, for the most part, common interpretation of the words used to describe the phenomena. Other results found indicate that gaming and problematic gaming is subjective in regards to who is regarding the phenomena; depending on that person's social world, views and previous understanding of the phenomena.

Keywords: gaming addiction, problematic gaming, Reddit, netnography, social constructivism, social problems

Förord

Först och främst vill vi tacka vår handledare Dawan Raoof för feedback och stöttning genom arbetets gång, samt hans i största allmänhet stora entusiasm för vår studie. Vi vill även rikta ett tack till Julia Holstein och Ivar Brandin för korrekturläsning och kloka kommentarer. Tack till Sara Jansson som delat sin kunskap med oss. Tack till Alfons Sahlberg och Johannes Lundhgren för hjälp med översättning av gamingvärldens alla förkortningar och akronymer. Avslutningsvis vill vi tacka varandra för ett gott samarbete och mental stöttning, och ser fram emot att framöver umgås som vanliga vänner igen snarare än uppsatspartners.

Saga Lundhgren och Jessica Gottfridsson
Malmö, 2023

Innehållsförteckning

1. Inledning	5
1.2 Syfte och frågeställningar	7
2. Bakgrund	8
2.1 Reddit	8
2.2 Gaming som beroende	9
2.2.1 Definitioner av beroende	9
2.2.2 Kognitivt behavioristiskt beroende.....	10
3. Tidigare forskning	12
3.1 Konstruktionen av en gamer.....	12
3.2 Sociala konsekvenser av problematiskt spelande	13
3.2.1 Riskfaktorer bland unga.....	14
3.3 Kritik mot konstruktionen av gamingberoende som en diagnos	15
4. Teoretiskt ramverk	17
4.1 Socialkonstruktivism	17
4.2 Konstruktionen av sociala problem och moralpanik	18
4.2.1 Sociala problem	18
4.2.2 Moral och moralpanik	19
4.2.3 Kategorier och typifieringar	21
4.2.4 Ställningstagare och publik	22
5. Metod	23
5.1 Metodologiska överväganden.....	23
5.2 Urval	24
5.3 Etiska överväganden.....	25
5.4 Studiens tillförlitlighet.....	27
5.5 Analysförfarande	28
5.6 Arbetsfördelning.....	29
6. Resultat och analys	30
6.1 Reddit-användarnas förförståelse om problematiskt spelande	30
6.1.1 Fysiologiska aspekter av problematiskt spelande.....	30
6.1.2 Ställningstagare – vem säger vad om problematiskt spelande?	31
6.1.3 Varför gaming? Eskapism och olika sociala verkligheter	34
6.2 Reddit-användarnas fördomar om problematiskt spelande	36
6.2.1 Den stereotypa gamern	36
6.2.2 Konstruktionen av de onda spelskaparna	38
6.3 Konstruktionen av gamingberoende som ett socialt problem	40
6.3.1 Gaming som beroende eller hobby?	41
6.3.2 Gaming som orsak eller konsekvens?	45
7. Avslutande diskussion	49
8. Referenser	51

1. Inledning

”Do you ever feel a strange sadness as dusk falls? They say it's the only time when our world intersects with theirs... [...] That is why loneliness always pervades the hour of twilight.”

– The Legend of Zelda: Twilight Princess

Citatet är hämtat från det ikoniska äventyrsspelet The Legend of Zelda, vilket är ett av spelföretaget Nintendos mest framgångsrika franchises och bland världens mest populära spel (Nintendo 2022). Enligt vår tolkning syftar citatet till ensamhet och känslor av utanförskap, då karaktärerna i spelet reflekterar över att få insyn i en värld som skiljer sig från deras egen och sorgen över att inte tillhöra. Precis som i ”The Legend of Zelda: Twilight Princess” existerar det även i vår verklighet multipla universum, där olika onlineforum samt dator- och TV-spel figurerar som mikrokosmos vilka miljontals människor befinner sig i dygnet runt, varje dag.

Varje dag spelas dator- och TV-spel av flera miljoner användare världen över. Det finns en stor mängd olika typer av spel med varierande utmaningar och syfte, och detta innebär i sin tur att gamers är en lika heterogen grupp som spelen de nyttjar (King & Delfabbro 2018: 3). En närmare definition av vad en gamer är presenteras i avsnittet tidigare forskning. Studier visar att digitalt spelande har en rad olika positiva aspekter, då gamers bland annat genom spelandet upplever en känsla av tillhörighet, att de mår bra och utvecklar positiva attribut hos sig själva, samt att spelandet förser dem med möjligheter att ventileras svåra känslor och lära sig nya saker (Bourgonjon et al. 2015; Cade & Gates 2017).

Trots att digitalt spelande enligt de flesta gamers anses vara något positivt och ett roligt fritidsintresse har det på senare tid uppmärksammats allt fler fall av gamers som verkar bli beroende av spelandet. När spelandet går över till att bli ett problem innebär detta att gamern lägger ner all sin vakna tid på spelandet och därmed försummar exempelvis sin skolgång, sociala relationer, sömn och personliga hygien. Detta kan i sin tur leda till en uppsjö av sociala problem, såsom exempelvis försämrade skol- och arbetsresultat, ensamhet samt fysiskt och/eller psykisk ohälsa (King & Delfabbro 2018: 56).

Enligt Världshälsoorganisationen WHO (2020) kom ”gaming disorder” att klassas som en sjukdom för första gången i den elfte upplagan av ”International Classification of Diseases” (ICD-11). ICD-11 syftar till att skapa en global uppteckning över, och rapportera om, hälsa och hälsorelaterad information. ICD-11 baseras på statistik och forskning, och för att ett fenomen ska kunna klassas som en sjukdom och/eller diagnos i ICD-11 krävs det att en fullgod mängd forskning gjorts på fenomenet, samt att en klassificering av fenomenet som sjukdom och/eller diagnos fyller en funktion globalt sett.

Gaming disorder har tagits med i ICD-11 eftersom det enligt WHO råder konsensus hos experter att ett standardiserat mätinstrument behövs för att hjälpa professionella inom hälso- och sjukvård att upptäcka, åtgärda samt förebygga gamingberoende (ibid.). ”Internet gaming disorder” (IGD) har utöver detta även omnämnts i den femte upplagan av ”Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders” (DSM-5) som ett område väl värt att forska mer om, och som eventuellt kan komma att klassas som ett beroende också i DSM-5 (American Psychiatric Association 2013). Hädanefter kommer vi, istället för gaming disorder och internet gaming disorder, använda oss av begreppen *gamingberoende* samt *problematiskt spelande*.

Konsekvenserna av gamingberoende skiljer sig från andra beroenden, då gamern exempelvis inte lider de fysiska men alkohol- och narkotikaberoende kan leda till, och inte heller de ekonomiska svårigheter som kan uppstå ur att vara beroende av hasardspel (King & Delfabbro 2018: 55). Gamingberoende kan bland annat leda till ångest och depression, men gamingberoende kan också vara en *konsekvens* av ångest och depression (Gao, Wang & Dong 2022). Flera forskare anser dock att benämna gaming som något beroendeframkallande eller patologiskt är problematiskt, då det dels inte finns tillräckligt med forskning på området, dels att de diagnoskriterier som existerar för gamingberoende är mycket diffusa och riskerar att leda till feldiagnostiseringar samt falska positiva resultat (Bean et al. 2017; Billieux et al. 2015). Inom fältet för socialt arbete kan det vara problematiskt att inte ha förvisning om de bakomliggande orsakerna till varför problematiskt spelande och sociala problem tenderar att hänga ihop.

Griffiths (2014: 195) menar, tvärtemot det WHO (2020) säger, att det *inte* råder konsensus inom forskarvärlden huruvida gamingberoende ens existerar. En del forskare ställer sig också frågan om huruvida en sjukdomsstämpling av gaming och eventuellt medföljande beroenden snarare är ett tecken på samhällets krav på att dess medborgare ska vara produktiva och närvarande för att anses som fullgoda (Gelūnas 2019). Det är heller inte säkert att just termen *beroende* är den mest lämpliga för att beskriva fenomenet, varför det istället ibland beskrivs som problematiskt, patologiskt, tvångsmässigt eller excessivt spelande (Griffiths 2014: 195).

Hur man väljer att benämna något, vilken terminologi som används samt i vilken kontext, har stor betydelse för hur fenomenet konstrueras samt uppfattas (Wennerberg 2001: 12). Om gaming sägs vara beroendeframkallande i en medicinsk kontext kommer det av de som tar del av denna information uppfattas som sådant, medan om gaming istället beskrivs som ett fritidsintresse vilket kan läggas åt sidan när som helst kommer det inte tolkas som lika problematiskt. Med denna studie önskar vi bidra till ökad förståelse av hur gaming språkligt kan konstrueras som ett socialt problem. Vi vill med detta göra gällande vikten av att inom socialt arbete ställa sig frågande till begrepp som kanske annars tas för givna, och inte anta att ett fenomen är negativt/positivt enbart eftersom det språkligt konstrueras som sådant.

1.2 Syfte och frågeställningar

Syftet med den här studien är att åskådliggöra fenomenet gamingberoende och problematiskt spelande. Detta kommer göras med hjälp av följande frågeställningar:

- Hur begripliggör användare av forumet Reddit fenomenet gamingberoende och problematiskt spelande?
- Hur konstrueras gamingberoende och problematiskt spelande som ett socialt problem på forumet Reddit?
- Hur konstrueras gamingberoende och problematiskt spelande som ett icke-problem på forumet Reddit?

2. Bakgrund

I följande kapitel presenteras internetforumet Reddit, vad det är och hur det används. Vi kommer även beskriva hur ett beroende definieras, samt definitionen av kognitivt behavioristiskt beroende. Detta för att underlätta förståelsen av vårt arbete och gaming som ett beroende.

2.1 Reddit

Reddit är ett digitalt onlineforum med syfte att i realtid kunna läsa om och diskutera tusentals olika ämnen. Reddit består av så kallade ”subreddits”, vilket är kanaler dedikerade till olika specifika ämnen, exempelvis sport, nyheter, vetenskap, mode etcetera. Inom en subreddit skapar användare trådar, i vilka de kan ställa frågor eller skapa diskussion kring något som hör till kanalens förbestämda ämne. Ofta är det som ska, och får, diskuteras specifikt nedtecknat i kanalens egen uppsättning regler. Kanalen hanteras av moderatorer, vilka ansvarar för att reglerna efterföljs samt att varna eller blockera användare som bryter mot dem. Alla användare på Reddit uppmanas att förbli helt anonyma, och det finns även möjlighet att delta i diskussioner utan att vara kopplad till ett konto (Reddit Inc. 2022).

På Reddit finns det flera kanaler och trådar vilka berör ämnen som gamingberoende, problematiskt spelande och andra typer av svårigheter kopplade till gaming. Reddit verkar i många fall fungera som ett privat samtal snarare än ett publikt onlineforum – personerna som skriver i trådarna ber om hjälp, delar med sig av djupt personliga skildringar om isolering och utanförskap, samt söker stöd hos personer med liknande erfarenheter av excessivt eller problematiskt spelande. Många av användarna verkar dela en känsla av att inte kunna göra sig förstadda någon annanstans än i gaming- och internetvärlden. Anonymiteten på Reddit i kombination med möjligheten att diskutera nästan vad som helst gör Reddit till en unik plats; ett universum i många mån skiljt från vårt eget, med unika förutsättningar, regler och berättelser. Det är med hjälp av Reddit och det språk som finns där vi i denna studie har undersökt hur gaming som ett socialt problem konstrueras.

2.2 Gaming som beroende

I följande avsnitt presenteras olika definitioner av termen beroende, med särskilt fokus på gaming samt vad det är som gör gaming potentiellt beroendeframkallande.

2.2.1 Definitioner av beroende

Vad som anses vara ett beroende varierar från fall till fall och är, liksom mycket annat, en social konstruktion för att kategorisera människor med en oförmåga att avbryta ett beteende trots potentiellt skadliga konsekvenser. En hel del forskning menar att beroende, på grund av dess potentiella inverkan på hjärnans strukturella uppbyggnad, bör klassas som en sjukdom. Andra menar att beroende är en konsekvens av dåliga beslut och oförmåga att stå emot impulser (King & Delfabbro 2018: 25). Beroende har beskrivits som förlust av kontroll och som ett sätt att finna njutning och minska inneboende stress och ångest, samt en kombination av båda ovan nämnda exempel där det ena leder till det andra, och vice versa (ibid.).

När vi i denna studie skriver om gaming som ett *beroende* syftar vi härvidlag på de sex huvudkomponenter King och Delfabbro (2018) menar kan användas för att sammanfatta beroende. Dessa lyder som följer: saken som föranlett beroendet anses vara det *viktigaste* i den beroendes liv, ökad *tolerans* mot det som givit upphov till beroendet, upplevd *abstinens* när den beroende inte längre har tillgång till det den är beroende av, *återfall* i det beroendeframkallande beteendet, *förändrat känslotillstånd* på grund av det beroendeframkallande beteendet, samt att det som gett upphov till beroendet inverkar *skada* på den beroendes liv och hälsa (King & Delfabbro 2018: 26).

Gamingberoende kan inte enbart mätas i antal spelade timmar, eftersom den punkt då spelandet kan börja ses som skadligt är subjektivt i förhållande till vem det är som spelar, vad den spelar, i vilken social kontext den spelar och varför den spelar. Viss forskning antyder att personer som spelar mer än 30 timmar per vecka riskerar negativa konsekvenser, men många forskare ställer sig kritiska till dessa siffror då den eventuella skadligheten är helt beroende på individens situation, och därmed inte mätbar i någon relevant bemärkelse (King & Delfabbro 2018: 29 f.).

2.2.2 Kognitivt behavioristiskt beroende

Många forskare är oense huruvida problematiskt och/eller excessivt spelande kan anses vara ett beroende, i liknande bemärkelse som exempelvis alkohol- eller narkotikaberoende. Forskningen på gaming som beroende tar i många fall avstamp i teorin om den kognitiva behaviorismen, vilken innebär att mänskliga handlingar är en kombination av tankar, känslor, omgivning och miljö (Karlsson 2017: 82 f.).

Människan är varken en produkt av sin omgivning eller en produkt av sitt eget rationella tänkande, utan en kombination av båda. Omgivningen påverkar hur människan tänker, vilket får henne att agera på ett visst sätt, vilket i sin tur påverkar omgivningen omkring henne... Och vice versa (ibid.).

Det kan vara svårt att sätta fingret på exakt vad det är med spel som gör dem potentiellt beroendeframkallande, då spel skiljer sig extremt mycket från varandra och utöver detta upplevs olika av alla som spelar dem. Gaming ställer en hel del krav på de som spelar, att de ska ha gott minne, vara bra på problemlösning och ha god spatial förmåga. Den konstanta mentala stimulansen i spelen innebär bidrar till stora kognitiva påfrestningar för den som spelar mycket eller ofta (King & Delfabbro 2018: 79), vilket kan leda till att gamern helt enkelt känner sig för utmattad för att återgå till det "verkliga" livet när spelsessionen är över.

Spel är konstruerade för att hålla gamerns hjärna så ockuperad som det bara går (King & Delfabbro 2018: 86), och de snabba dopaminkickarna spelens belöningssystem innebär kan leda till att gamers ständigt söker tillfälliga belöningar snarare än långvarig utdelning (Brand et al. 2019; Dong & Potenza 2014). På grund av detta blir gamerns hjärna konstant ockuperad, även när denne inte spelar aktivt. Det kan handla om att gamern självmanter frammanar tankar om spelet eller blir distraherad av dem, att gamern drömmer om sitt spel eller tänker på spelet för att undvika andra tankar och funderingar (King & Delfabbro 2018: 80). En del forskning tyder på att konstant kognitivt uppehälle vid spelande kan komma att påverka hjärnans kognitiva processer (Dong & Potenza 2014).

Att fatta beslutet att spela, trots kortvariga belöningar och långvariga konsekvenser, har att göra med att gamern upplever ett intensivt begär (s.k. *craving*) att ta del av de upplevda positiva aspekterna av gaming. Upplevda positiva aspekter av gaming kan vara känslor av välbehag och stresslindring, men också positiv förstärkning i form av prestation och social tillhörighet. Förväntningarna på de positiva aspekterna kan komma att eskalera i takt med att spelandet ökar, vilket leder till att gamern måste spela mer och mer för att komma åt de positiva känslorna (Brand et al. 2019; King & Delfabbro 2018: 88; 96). Valet att spela kanske kommer från gamern själv, men *begäret* kan uppstå som en reaktion på omgivningen; en plats, ett samtalsämne eller en person kan få den som är beroende av gaming att uppleva ett överväldigande behov av att spela (Brand et al. 2019).

Viss forskning tyder på att det är hur spelen får gamern att känna som är grunden till dess beroendeframkallande egenskaper. Spel kräver liksom tidigare nämnt särskilda förmågor hos de som spelar, och detta i kombination med den övning excessivt spelande leder till kan få många att uppleva att spel är det enda de är riktigt bra på (King & Delfabbro 2018: 87). Till skillnad från ”verkliga livet” går spel att starta om när något går fel, vilket skapar ett narrativ av gamern som ofelbar och oslagbar (ibid.).

3. Tidigare forskning

I följande avsnitt presenteras ett urval av den forskning som tidigare gjorts på gaming, gaming som diagnos samt beroendeframkallande aspekter av gaming. Inledningsvis kommer vi, med hjälp av forskningen, beskriva vem som gamear samt varför gaming blivit så pass populärt. Efter detta kommer negativa konsekvenser av problematiskt spelande samt riskfaktorer för att hamna i problematiskt spelande redogöras för, då med särskilt fokus på de sociala problem och konsekvenser fenomenet kan leda till eller vara en konsekvens av. Avslutningsvis presenteras forskning vilken definierar gaming som ett beroende, samt kritik mot denna. All tidigare forskning har inhämtats via LubSearch samt Google Scholar. Vi har använt oss av metoden kedjesökning, samt avgränsat oss med hjälp av sökord och ämnesord såsom *Gaming addiction*, *Gaming disorder*, *Internet gaming disorder*, *IGD*, *Pathological gaming*, *Problematic gaming*, och *Excessive gaming*.

3.1 Konstruktionen av en gamer

Videospel lanserades på 1970-talet som en ny rolig hobby att underhålla sig med (Cade & Gates 2017; Miriyagalla 2022). Personer som spelade mycket videospel, så kallade gamers, förknippades då starkt med stereotypen att det är en opopulär och socialt dysfunktionell grupp (Miriyağalla 2022). Videospel vidareutvecklades till dagens datorspel (Cade & Gates 2017) och idag är datorspel en populär aktivitet världen över. Varje dag spelar miljontals gamers datorspel (Hussain, Griffiths & Baguley 2012; King & Delfabbro 2018: 3). Gruppen gamer har blivit en heterogen grupp. Detta tack vare dagens breda utbud av datorspel; en stor blandning datorspel lockar en stor blandning av gamers (King & Delfabbro 2018: 3). Datorspelsvärlden är fylld av olika subkulturer och i stort sett varje spel har sin egen skara fans. Dessutom finns inom datorspelsvärlden ett eget språk med olika slangord och förkortningar som har skapats för att gamers lättare ska förstå varandra (Cade & Gates 2017; King & Delfabbro 2018: 4 ff.).

Gamers förknippas inte längre i samma utsträckning med 1970-talets stereotyper - en gamer kan vara vem som helst (Miriyağalla 2022). Vad gäller köns- och åldersfördelning spelar män i snitt fler timmar datorspel per dygn än kvinnor, och allra mest spelar män i ungdomsåren (King & Delfabbro 2018: 57 f.). Datorspelans snabba utbredning och popularitet har fångat forskningsvärldens intresse och blickarna vänds mot personer som lider av så kallat problematiskt spelande och de negativa (sociala, psykiska och fysiska) konsekvenser detta kan leda till (Urbán, Demetovis & Maraz 2012).

3.2 Sociala konsekvenser av problematiskt spelande

Problematiskt spelande handlar inte enbart om hur många timmar som spelas; en person kan lägga ett stort antal timmar på datorspel men ändå klara av att sköta sitt arbete, sociala liv och jobb (King & Delfabbro 2018: 30; Király et al. 2017).

Problemet uppstår när spelandet går ut över dagliga aktiviteter och rutiner vilket kan leda till negativa sociala och psykiska konsekvenser för gamern, såsom exempelvis ensamhet och isolering, försämrad arbetsprestation och psykisk ohälsa (King & Delfabbro 2018: 56).

Forskare menar att för mycket datorspelande kan leda till bortprioritering av bland annat sömn, hygien och/eller kost (King & Delfabbro 2018: 56 ff.). Exempelvis finns det gamers med problematiskt datorspelsanvändning som spelar långt in på nätterna, går upp tidigt för att hinna spela innan skolan/jobbet, struntar i att duscha, samt hoppar över måltider för att inte behöva ta tid från eller avbryta spelandet (ibid.). För mycket datorspelande kan även leda till försummelse och bortprioritering av ansvarsområden och sociala relationer i verkliga livet. En del gamers avstår från att umgås med vänner och familj för att istället spela. Gamers kan även komma att sjukanmäla sig från jobbet/skolan för att istället sitta hemma och spela (ibid.).

Personer med problematiskt spelande lägger ner mycket energi och tankeverksamhet på spel även när de inte spelar; tankar kring spel och framtidens spelmöjligheter är ofta närvarande. Detta leder till mindre uppmärksamhet/intresse gentemot icke-spelrelaterade saker, vilket i sin tur kan leda till misskötsel av läxor/arbetsuppgifter och relationer (King & Delfabbro 2018: 56 ff.). Ett extremt spelande kan även leda till negativ påverkan på humöret i form av irritation och nedstämdhet, samt ångest och depression (ibid.). Samtliga ovan nämnda faktorer kan komma att inverka negativt på gamerns sociala välbefinnande, vilket kan leda till sociala problem såsom förlust av rutiner, försämrade fysiskt och psykisk hälsa, försämrade skol- och arbetsprestationer, inkomstförlust, försämrade sociala relationer etcetera.

3.2.1 Riskfaktorer bland unga

Ungdomar löper störst risk att hamna i problematiskt spelande (Gao, Wang & Dong 2022; King & Delfabbro 2018: 58; Liao et al. 2022). Forskning pekar på tre olika aspekter som tros bidra till detta. Den första aspekten är att prefrontala cortex, delen i hjärnan där beslutfattande och impuls kontrollen sitter, inte är färdigutvecklad hos ungdomar (King & Delfabbro 2018: 58). Den andra aspekten är ungdomars behov av social tillhörighet och identitet; att vara ungdom innebär indirekt en tid att försöka hitta sig själv och passa in (King & Delfabbro 2018: 58; Liao et al. 2022). En tredje aspekt är att ungdomsåren är en både fysisk och psykiskt stressig tid med både kroppsliga och sociala förändringar, nya ansvarsområden och större självständighet (ibid.). Resultatet från en tvärsnittsstudie på 499 högstadieungdomar i Bakırköy, Istanbul visade att ungdomar med problematiskt spelande i högre grad även led av stress, ångest och depression (Yeşilyurt 2020). Forskning pekar även på olika riskfaktorer bland ungdomar som kan leda till problematiskt spelande. Bland annat lyfts psykisk ohälsa, stress, familjeproblematik, mobbning och besvär i skolan (Gao, Wang & Dong 2022; Yin-yau Tsui & Cheng 2021).

3.3 Kritik mot konstruktionen av gamingberoende som en diagnos

Att gaming sedan införandet i ICD-11 år 2018 numera kan anses vara en officiell diagnos har mött stort motstånd inom forskarvärlden. Forskare menar dels att det inte finns tillräckligt med forskning på gaming som fenomen, dels att kriterierna för diagnosen i sig är alltför diffusa (Bean et al. 2017; Billieux et al. 2015). Diffusa kriterier kan i sin tur leda till att de experter som förväntas diagnostisera personer med Internet Gaming Disorder (IGD) lämnas allt för mycket utrymme att överföra sina egna, privata åsikter om gaming i diagnostiseringen (Ferguson & Colwell 2020). Mycket forskning tyder på att excessivt spelande kan vara en indikation på exempelvis depression, och med gaming som officiell diagnos föreligger det risk att ingen ansträngning kommer göras av professionella att skilja på direkt skadligt spelande och spelande som en konsekvens av annan problematik (Bean et al. 2017; Ferguson & Colwell 2020). Att göra gaming till en psykiatrisk diagnos kan leda till tunnelseende hos experter, i vilket gaming blir den ultimata boven som behöver stoppas snarare än ett eventuellt symptom på andra, underliggande problem (Bean et al. 2017).

I en artikel skriver Billieux et al. (2015) att det just nu pågår en nästan tvångsmässig patologisering av vanliga, mänskliga beteenden. Detta, menar författarna, är en följd av insikten att beroenden inte enbart är sprungna ur substanser, utan att de även kan vara behavioristiska sådana. Det finns exempelvis mycket forskning som tyder på att excessivt hasardspel, eller *gambling*, har liknande neurobiologisk inverkan på hjärnan som substansberoenden (Billieux et al. 2015). Dock har det för tillfället inte tillnärmelsevis gjorts lika mycket forskning på gaming som på gambling (ibid.), varför det är viktigt att skilja på gaming som ett fritidsintresse och gaming som ett faktiskt, patologiskt problem (Bean et al. 2017). Av någon anledning är också gaming (förutom gambling) det enda behavioristiska beroendet som har erhållit sina egna diagnoskriterier, trots att forskning tyder på att exempelvis sex, träning, mat, arbete och shopping kan vara beroendeframkallande i liknande bemärkelse som gaming (Ferguson & Colwell 2020).

Ferguson (2015) menar att professionella och experter kan uppleva något författaren kallar för *warning bias* i och med införandet av gamingberoende som psykiatrisk diagnos. Med *warning bias* menas härvidlag tendensen att så snabbt som möjligt vilja varna allmänheten för nya farliga fenomen, utan att för den sakens skull ha tillräckligt med forskning och data som bevisar att fenomenet verkligen är eller kan komma att bli skadligt (ibid.). Ovan nämnda studie visade också att äldre personer, kvinnor, icke-gamers och de med en i största allmänhet negativ inställning till unga och ungas intressen var mer benägna att visa en negativ inställning gentemot gaming samt oro över dess eventuella konsekvenser. Detta kan i sin tur bli problematiskt i nedtecknandet av diagnoskraven för gamingberoende i ICD-11 och DSM-5, då dessa i hög utsträckning formuleras av äldre, icke-spelande personer (Ferguson 2015).

4. Teoretiskt ramverk

Då denna studie önskar undersöka hur gamingberoende och problematiskt spelande konstrueras som socialt problem, alternativt icke-problem, på internetforumet Reddit har ett socialkonstruktivistiskt perspektiv anlagts. I följande kapitel kommer vi gå igenom Wennerbergs (2010) beskrivning av socialkonstruktivistisk teori, vilken kommer genomsyra hela avsnittet. Vi tar avstamp i socialkonstruktivismen för att beskriva hur sociala problem samt moral kan anses vara socialt konstruerade. Vi kommer använda oss av texter från Loseke (2003; 2017) samt Goode och Ben-Yehuda (1996) för att mer ingående begripliggöra begreppen *sociala problem*, *moral* och *moralpanik*, *kategorier* och *typifiering* samt *claims-makers* och *publik*.

4.1 Socialkonstruktivism

Socialkonstruktivismen handlar om att försöka se verkligheten, såsom den verkligen ter sig *bakom* den omedelbart givna, objektiva världen. Socialkonstruktivisten menar att ingenting vi gör kan tas för givet eller anses vara naturbestämt, utan att allt vi gör, våra handlingar och reaktioner, är *socialt konstruerade* utifrån kultur, relationer, förväntningar etcetera (Wennerberg 2001: 10 ff.). Vår sociala verklighet består av en mängd olika institutioner, system och normer som existerar enbart eftersom vi gemensamt har bestämt att de ska existera. Guld är värdefullt eftersom vi kollektivt har konstruerat det som sådant, inte för att det egentligen har något värde i en rent naturlig bemärkelse. Hur vi uppfattar och tolkar den objektiva världen runt omkring oss kan också anses vara socialt konstruerat. Vissa skulle påstå att en lampa existerar rent objektivt ”i verkligheten”, medan socialkonstruktivisten menar att lampan inte existerar som en lampa förrän vi tolkar och förstår den som sådan (ibid.).

Det är i tolkningen av världen runtomkring oss som *språket* kommer in som en av de viktigaste delarna av socialkonstruktivismen, eftersom vi utan vårt gemensamma, socialt konstruerade språk skulle vara oförmögna att tillskriva omgivningen värde och mening (Wennerberg 2001: 12). Det finns ingen given eller naturlig koppling mellan orden och dess innebörd, utan orden och de ting de refererar till får mening eftersom människan konstruerar verkligheten genom språket (Wennerberg 2001: 61). Det är också språket som gör att vissa omständigheter klassas som *sociala problem*, medan andra inte gör det. Det är språket som gör att den stora massan i samhället förstår och upplever sociala problem, och de människor som drabbas av dem, på mer eller mindre samma sätt. Sociala problem, och hur vi förstår dem, skapas av språket vi använder (Loseke 2003: 18).

4.2 Konstruktionen av sociala problem och moralpanik

Spector och Kitsuse myntade teorin om sociala problem som socialt konstruerade under 1970-talet, vilket ledde till publiceringen av boken *Constructing social problems* (1977) (Spector 2019). Syftet med teorin var att skapa ett nytt synsätt att studera och förstå sociala problem utifrån ett sociologiskt perspektiv (ibid.). Ungefär samtidigt uppstod teorin om moralpanik som ett svar på makthavarnas, ibland godtyckliga, användande av kategoriseringar såsom brottslig, avvikande och farlig för att beskriva subjektiva fenomen som objektiva fakta, och genom detta bidra till görandet av vissa människor som särskilt farliga eller avvikande (Young 2008).

4.2.1 Sociala problem

Ett socialt problem definieras som något som är fel, drabbar flera personer, går att förändra och bör förändras (Goode & Ben-Yehuda 1996: 151; Loseke 2003: 6). Sociala problem är kopplade till tid och rum; sociala problem för 100 år sedan är inte desamma som idag, de kan vara annorlunda, benämnas annorlunda eller vara icke-existerande. Sociala problem kan även se olika ut i olika kulturella sammanhang (Loseke 2003: 4). Samhället kan börja uppmärksamma och bry sig om fenomen som under längre tid redan existerat, men som inte tidigare har setts som ett socialt problem. Exempelvis barnaga, vilket blev olagligt först på 60-talet men som existerat och gjort skada långt innan dess; nu ses det som barnmisshandel, tidigare som uppfostran. Oron är ny trots att beeteendet inte är det (Loseke 2003: 8).

Inom socialkonstruktivismen undersöker man hur vi *förstår* och *begripliggör* den objektiva världen, snarare än den objektiva världen i sig (Loseke 2003: 13 f.). Socialkonstruktivisten undersöker hur subjektiva definitioner skapar sociala problem. De objektiva indikationerna för ett socialt problem kan finnas där, men såvida samhället inte klassar omständigheterna som fel och i behov av att lagas existerar det inte som ett socialt problem. Vi kan återigen ta exemplet med barnaga; det blev inte ett socialt problem förrän samhället genom språket konstruerade det som ett sådant (Goode & Ben-Yehuda 1996: 151; Loseke 2003: 13).

4.2.2 Moral och moralpanik

Goode och Ben-Yehuda (1996) menar att konstruktionen av sociala problem i många fall kan jämföras med *moralpaniken* (jfr. *warning bias*, Ferguson 2015). Moralpanik är en kollektiv rädsla eller oro, sprungen ur människor eller mänskliga handlingar som socialt anses vara farliga eller avvikande (Goode & Ben-Yehuda 1996: 2). Moralpaniken behöver inte ha någon som helst förankring i fakta eller objektiva hot för att existera, utan uppkommer inte sällan ur rykten och hörsägen. Rykten sprids och blir betrodda även utan faktiska bevis, eftersom de som sprider ryktena själva tror på att de är sanna (Goode & Ben-Yehuda 1996: 131). Det förekommer också stor diskrepans mellan hur stort hotet upplevs vara och hur stort det är i ”verkligheten”. Det kan utöver detta sägas att moralpanik tenderar att trenda; det som upplevs som ett socialt problem kommer och går eller återupptäcks om och om igen (Goode & Ben-Yehuda 1996: 165).

För att förstå moralpaniken måste vi dock först begripliggöra vad vi menar med begreppet *moral*. Moral kan ses ur två olika perspektiv: antingen som något objektivt givet, eller som något subjektivt¹. Objektivt given moral innebär att om något anses vara fel, så *är* det fel, oavsett tid, plats, person, grupp, omständigheter eller social kontext. Objektivt given moral är vanlig inom exempelvis religiösa samfund, inom vilken den omoraliske alltid kommer straffas av en högre makt i slutändan (Goode & Ben-Yehuda 1996: 110).

¹ jfr. absolutism och relativism

Subjektiv moral kan, precis som inom socialkonstruktivismen, ses som en social konstruktion snarare än en objektiv verklighet. Enligt ett subjektivt perspektiv existerar det ingen objektiv felaktighet i några handlingar, varken mord, pornografi, abort eller otrohet, eftersom ondska och omoral alltid är subjektivt i förhållande till den grupp eller kontext som handlingen tolkas inom. "[...] *how do we know that adultery is immoral, killing is evil, abortion is murder? Who says? According to whose perspective? What measurable criteria will allow us to establish these positions?*" (Goode & Ben-Yehuda 1996: 112). Att vissa personer och handlingar görs till omoraliska är inte något allmängiltigt, utan är beroende på externa observatörer (Goode & Ben-Yehuda 1996: 111 f.).

Konstruktionen av sociala problem hör ihop med konstruktionen av moral och omoral, eftersom sociala problem per definition innebär att något är *fel* (Loseke 2003: 9 f.). Att se på sociala problem som starkt kopplade till moral medför problem, då samhället består av individer med olika erfarenheter, världsbilder, ideologier och moraler. Vi håller inte med varandra om vad som är rätt eller fel, och det går därför inte att bestämma vems moral som avgör vad som är rätt, fel eller ett socialt problem (ibid.).

Moralpaniken växer alltså fram ur en kollektiv, irrationell rädsla för fenomen och personer som kan anses vara omoraliska, i vår översättning så kallade *avvikare*. Moralpanik uppstår ur människor och mänskliga handlingar vilka i en social kontext konstrueras som avvikande från normen, och det är inte heller ovanligt att samhället under perioder av kris framställer dessa avvikare som syndabockar för allt som krisen är ett resultat av. Detta för att slippa vända blicken mot de verkliga, allvarligare och mer förestående problemen än de moralpaniken kan härledas till (Goode & Ben-Yehuda 1996: 116 f.).

4.2.3 Kategorier och typifieringar

Kategorier hjälper människor att förstå världen. Med kategorier menas härvidlag de etiketter vi undermedvetet sätter på saker och ting, med andra ord den mening vi tillskriver dem (Loseke 2003: 13 f.). Kategorier och meningar är socialt konstruerade; kategorier som vi själva är vana vid kan se annorlunda ut eller vara icke-existerande utanför vårt samhälle. Kategorin sociala problem innehåller, beroende på tid och plats, bestämda egenskaper och omständigheter, och socialkonstruktivisten undersöker vad dessa bestämda egenskaper och omständigheter *betyder* (ibid.). Vad betyder egentligen sexism, rasism, fattigdom, barnmisshandel, missbruk? Hur vet vi vem eller vilka beteenden som passar in i dessa kategorier? Socialkonstruktivisten lägger fokus vid språk och vill att vi ska se närmare på kategorier som vi använder oss av för att förstå erfarenheter, fenomen, omständigheter och människor (ibid.).

Socialkonstruktivism innebär att den betydelse vi tillskriver fenomen påverkar hur vi förstår dem (Loseke 2003: 15 f.). Samma fenomen kan få olika namn, vilket får oss att förstå och reagera på fenomenet på olika sätt. Om vi exempelvis väljer att kalla datorspel för en hobby reagerar vi på det som något positivt och kul. Om vi istället kallar datorspel för ett beroende reagerar vi negativt (ibid.). Kategorisering hjälper oss att se likheter och skillnader, något som kan vara svårt inom något så komplext som sociala problem och dess mångfald. Vi människor har inte en subjektiv upplevelse av allt och därför kategoriserar vi i många fall efter typifiering. Vi kategoriserar efter hur vi anser att något *typiskt* är genom förutfattade meningar. Att typifiera hjälper oss att enklare förstå vår komplexa värld och situationer vi själva inte varit med om (ibid.). Även moralpaniken uppstår ur en kategorisering och typifiering av människor och fenomen som omoraliska och socialt avvikande (Goode & Ben-Yehuda 1996: 116).

4.2.4 Ställningstagare och publik

För att ett socialt problem ska uppstå, och tolkas som sådant, krävs det dels att någon påstår det sociala problemet, så kallade *claims-makers* (i vår översättning *ställningstagare*), dels att det finns en publik som tar emot och gör en moralisk bedömning av påståendet (Loseke 2003: 20 f.). Detsamma gäller vid konstruerandet av moralpanik; moral och omoral kan inte existera fritt ”där ute”, i verkligheten, utan kräver en publik som antingen hyllar eller motsätter sig fenomenet. Någon eller några måste se eller höra talas om fenomenet samt utvärdera det för att saken ska kunna anses vara moralisk eller omoralisk (Goode & Ben-Yehuda 1996: 115). En publik kan inte oroa sig över alla världens sociala problem samtidigt, vilket är varför ställningstagare tävlar om publikens uppmärksamhet. Olika publikerna kommer också välja att oroa sig över olika saker (Loseke 2017: 39).

Vem som helst kan vara en ställningstagare, det enda som krävs är att vi verbalt, visuellt eller genom vårt beteende försöker övertyga någon annan om att ett socialt problem existerar (Loseke 2017: 39 f.). Ställningstagare har makten att socialt konstruera sociala problem vilka ligger i linje med publikens kulturella övertygelser, men också lösningarna på sagda problem. Ställningstagare använder sig av tidigare nämnda kategorier och typifieringar för att förse publiken med offer och förövare att oroa sig för eller förfasa sig över (Loseke 2003: 21).

Även om vem som helst kan vara en ställningstagare är det vanligast att experter, exempelvis människor som forskar på eller arbetar med socialt arbete, och media står för tolkningen av vad som kan anses vara ett socialt problem. Detta handlar i grunden om *hur* vi vet det vi vet, samt hur vi *tolkar* det vi vet. Hur vet vi att ett socialt problem existerar, rent objektivt, samt vilka subjektiva tolkningar gör fenomenet till ett socialt problem? (Loseke 2003: 10 ff.). En publik kan välja att tolka något som ett socialt problem eftersom experterna säger att det är det, medan en annan väljer att bry sig om omständigheter med väldigt få eller icke-existerande objektiva indikationer. Ett exempel på detta är rädsla över vaccin som påstås orsaka autism, vilket media bidrog till att konstruera som ett socialt problem men också var upprinnelsen till en moralpanik (Goode & Ben-Yehuda 1996: 165; Loseke 2003: 10).

5. Metod

I följande avsnitt kommer vi beskriva samt motivera val av forskningsstrategi och urval. Vidare kommer vi återge de etiska överväganden vilka legat till grund för hela studiens utförande, efter vilket analysförfarandet kommer återges och studiens tillförlitlighet beskrivas. Avslutningsvis presenteras en kort återgivning av hur arbetet med studien har fördelats mellan dess båda författare.

5.1 Metodologiska överväganden

På grund av studiens syfte, samt dess frågeställningar, har en kvalitativ forskningsansats valts. Studien syftar inte till att utröna eller förklara några mätbara samband, utan söker istället få insikt i och i möjliga mån åskådlig- och begripliggöra fenomenet gamingberoende. En del i den kvalitativa forskningsansatsen är att undersöka och förstå forskningsobjektets sociala verklighet (Bryman 2018: 487), och den sociala verklighet vi söker tillträde till är personer på Reddit som har något att säga om gamingberoende och problematiskt spelande. För att undersöka hur Reddit-användare förstår samt bidrar till konstruktionen av gaming som ett socialt problem har vi valt att göra en *netnografisk* studie. Netnografi har sitt ursprung i etnografin samt deltagande observation, vilket innebär ingående studier samt tolkning av olika sociala kulturer (Kozinets 2011). Netnografi är att applicera etnografi på den sociala verklighet gemenskaper på internet utgör, att se dem som levande, föränderliga och värdefulla att studera i samma bemärkelse som kulturella gemenskaper i ”verkligheten” (ibid.).

Vårt empiriska material har inhämtats från onlineforumet Reddit där vi har sökt, läst och diskuterat trådar vilka alla på något sätt berör ämnet gamingberoende och problematiskt spelande. En av de främsta fördelarna med netnografi är att forskaren inte behöver ge sin närvaro till känna, vilket innebär att empirin inte blir färgad och förändrad vare sig av forskarens närvaro eller eventuella frågor forskaren kan komma att ställa. Det empiriska materialet ter sig sådant som det hade gjort även utan forskarens närvaro (Bryman 2018: 350). Netnografi handlar till stor del om att hitta, ta del av och analysera samtal online (Kozinets 2011), vilket gör metoden högst lämplig i förhållande till denna studies syfte samt frågeställningar.

5.2 Urval

Inom kvalitativa studier, liksom denna, är urvalet till stor del beroende på vilken forskningsfråga som ska undersökas. För att studien ska kunna anses vara relevant och trovärdig är det av stor vikt att det empiriska material som samlas in faktiskt säger något om det studien säger sig undersöka (Eriksson-Zetterquist & Ahrne 2022: 61 f.). Denna studies urval har gjorts utifrån en förhoppning om att urvalsgruppen är den som är bäst lämpad att besvara studiens syfte och frågeställningar, ett så kallat målstyrt urval. Detta innebär dock i sin tur att studien inte kommer vara direkt applicerbar på en mer generell population (Bryman 2018: 496).

Studiens urval har gjorts på internetforumet Reddit, där vi använt oss av ett så kallat *criterion sampling* (Padgett 2017: 68) för att identifiera och urskilja kanaler (subreddits) och trådar med för oss relevant information. De kriterier vi ställt inför insamlandet av vårt empiriska material var att termer såsom ”gaming addiction”, ”internet gaming disorder”, ”pathological gaming” samt ”problematic gaming” skulle finnas med i varje trådstart, men inte nödvändigtvis i varje enskild kommentar. Ett annat kriterium vi ställde var att trådarna skulle vara startade senast år 2018, samt att de skulle bestå av minst tio kommentarer. Detta eftersom vi dels ville försäkra oss om att diskussionen hade förts inom ramarna för när gamingberoende blev en officiellt diagnos i ICD-11 (WHO 2020), dels att tillräckligt många röster hörts för att det hela skulle kunna räknas som ett samtal eller en diskussion.

En sista viktig distinktion vi gjorde var att trådarna *inte inledningsvis* skulle handla om andra typer av beroenden, exempelvis gambling och alkohol, för att försäkra oss om att gaming var det huvudsakliga temat i tråden. Vidare fann vi det dock relevant för studiens syfte att ha med kommentarer som exempelvis jämför gaming med heroin. Då Reddit är ett anonymt forum har vi inte haft möjlighet att göra vårt urval utifrån exempelvis kön, ålder, geografisk plats etcetera, vilket heller inte är relevant för studiens syfte.

Utöver detta har vi valt trådar utifrån ett *intensity sampling* (Padgett 2017: 134), vilket har försett oss med möjligheten att välja ett relativt litet antal trådar vilka vi anser innehåller tillräckligt detaljerade och rika beskrivningar för att materialet ska uppnå mättnad (ibid.). Utifrån den här insamlingsmetoden valde vi också att plocka ut de första hundra kommentarerna i trådar som annars bestod av flera tusentals kommentarer.

5.3 Etiska överväganden

Internet är en relativt ny insamlingsmetod inom forskningsvärlden (Eldén 2020: 117 f.). Det medför en svårighet kring hur forskaren bör förhålla sig utifrån ett etiskt perspektiv. Forskaren bör fråga sig om det insamlade materialet i den tilltänkta studien ses som ett samtal eller en text. Om materialet ses som ett samtal bör forskaren förhålla sig till de vanliga forskningsetiska reglerna där informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet och nyttjandekravet är av vikt (Bryman 2018: 170 ff.). Om forskaren däremot väljer att se det insamlade materialet som en text bör denne förhålla sig till materialet som upphovsrättsskyddat (Eldén 2020: 117 f.). Det kan för forskaren vara en paradox då det finns krav på att referera till upphovsmakaren av en text samtidigt som identiteten av upphovsmakaren behöver skyddas (ibid.).

I vår studie har vi valt att se på vårt insamlade material som ett samtal. Det innebär att vi följt de basala forskningsetiska riktlinjerna (Bryman 2018: 170 ff.). På Reddit behöver användarna inte ha med några personliga uppgifter i sin profil och den större majoriteten av Reddits användare är därför anonyma. Vi har valt att applicera ytterligare anonymitet genom borttagning av användarnamn, namn på tråden, samt vilken subreddit den är publicerad i. Vi har även tagit bort information som berört ålder och plats. Vidare behöver informerat samtycke inte inhämtas om materialet finns offentligt och lättillgängligt, inte är lösenordsskyddat, inte är av känslig natur, samt om det inte finns några specifika regler på sajten gällande just användande av material (Eldén 2020: 117 f.), varför vi inte har efterfrågat samtycke från personerna som publicerat inläggen vi tagit del av.

På grund av studiens natur kommer vi inte uppnå informationskravet, då det för studiens syfte inte fyller någon funktion att informera användarna på Reddit att deras inlägg/kommentarer använts. Allt insamlat material har anonymiserats och förvaras under tiden som studien genomförs på en säker plats, och efter avslutad studie kommer materialet inte användas igen, vilket innebär att nyttjandekravet uppnås (Bryman 2018: 170 ff.).

Ytterligare en svårighet kan uppstå vid användning av direkta citat. Detta eftersom dagens sökmotorer enkelt kan leda till ursprungskällan och därmed personen bakom det publicerade materialet. Forskaren bör därför överväga om denne ska ha med direkta citat i sitt arbete och hur stor skada det kan göra för individen (Eldén 2020: 117 f.). Vi har i vår studie valt att ta med vissa direkta citat trots att dessa eventuellt skulle kunna användas för att hitta inlägget samt dess upphovsmakare, då vi enbart nyttjat inlägg och kommentarer skrivna av anonyma användare. Vår studie utgår från ett konstruktivistiskt perspektiv där språket ligger i fokus, därför anser vi det relevant att ta med vissa direkta citat för att tydligare synliggöra vilket språk som används på Reddit.

På senare tid har inlägg och kommentarer på internetforumet Reddit blivit en populär insamlingsmetod (Proferes et al. 2021). Reddit har allmänna användarvillkor och regler som gäller för alla som använder sig av forumet. Utöver dessa har varje subreddit sina individuella regler. I Reddits allmänna användarvillkor står det inget om att publicerat material inte får samlas in och användas utanför Reddit, däremot finns det subreddits som har regler att inlägg och trådar inte får användas till olika studier eller delas utanför sagd subreddit (Reddit Inc. 2021). Vi har i denna studie valt bort material från subreddits med nedskrivna regler kring delning och användning utanför kanalen och enbart samlat in material från subreddits utan dessa regler. Forskaren bör dock ha i åtanke att material som publicerats i subreddits som saknar regler kring användning av inlägg/kommentarer inte kan antas få användas hur som helst (Proferes et al. 2021), varför vi i denna studie har valt att kontinuerligt förhålla oss till Franzke et al. (2020) publikation av forskningsetik på internet.

Forskaren bör behandla varje inlägg och kommentar som unikt och enskild och därför genom kritiskt tänkande och diskussion, utifrån den egna forskningsetiken överväga om inlägget bör användas i den tilltänkta studien (franzke et al. 2020). I Sverige utgår forskningsetiken utifrån att varje individ är en självständig person som inte får komma till skada eller kränkas (ibid.), varför vi övervägt känsligheten av varje inlägg/kommentar och valt bort sådana med känsligt innehåll i form av gamingberoende kopplat till exempelvis självskadebeteende och/eller suicidtankar. Vi har även valt bort inlägg/kommentarer där användare är väldigt detaljrika i beskrivning av den egna livssituationen då den sammantagna informationen riskerar att avslöja identiteten hos personen bakom kommentaren/inlägget.

5.4 Studiens tillförlitlighet

För att kunna bedöma studiens kvalitet kommer vi i största möjliga mån eftersträva att studien uppnår *tillförlitlighet*, samt dess delkriterier *trovärdighet*, *överförbarhet*, *pålitlighet* samt *möjlighet att styrka och konfirmera*. Anledningen till att forskare bör reflektera om sin studies tillförlitlighet har att göra med att den är en beskrivning av flera möjliga sociala verkligheter (Bryman 2018: 467 ff.). Vår studie söker inte komma fram till en lösning eller en absolut sanning, utan är snarare ett försök att återge den sociala verklighet gamers på Reddit lever i.

För att en kvalitativ studie ska anses vara trovärdig krävs det att den, i den mån det är möjligt, förblir trogen till den sociala verklighet det empiriska materialet beskriver (Bryman 2018: 467). Då Reddit är ett offentligt forum med anonyma användare har vi inte haft möjlighet att dela med oss av våra fynd, och kan därmed inte få det bekräftat att vi förstått Reddit-användarnas verklighet korrekt. För att i den mån det är möjligt säkerställa studiens trovärdighet har vi, med hänsyn till etiska förhållningsregler rörande Reddit-användarnas anonymitet, återgivit de utsagor vi analyserat så noggrant det varit möjligt. Vi har också sökt och analyserat så många olika utsagor det inom studiens ramar varit möjligt, varit noggranna med att låta motstridiga röster höras samt ansträngt oss för att låta materialets komplexitet skina igenom.

Eftersom vår studie syftar till att undersöka en väldigt avgränsad grupp (personer som på något sätt har kommit i kontakt med fenomenet gamingberoende eller problematiskt spelande) på en specifik plats (internetforumet Reddit), är studien en beskrivning av ett unikt, kontextuellt sammanhang. För att läsare som varken har kännedom om gaming eller Reddit ändå ska kunna begripliggöra, och överföra, den verklighet vi önskar beskriva på sin egen har vi redogjort för gaming och Reddit på ett så fylligt sätt som möjligt. Detta för att förse våra läsare med en tillfredsställande grund att utgå från i bedömningen av hur pass överförbara resultaten är på andra miljöer och situationer (Bryman 2018: 468).

För att vår studie ska uppnå kriterierna för pålitlighet har vi genomgående under studiens gång nedtecknat vad vi har gjort, på vilket sätt och varför. Pålitlighet handlar om tillgänglighet och fullständig transparens (Bryman 2018: 468), varför allt det material vi samlat in under studiens gång kommer vara möjligt att ta del av för den som önskar. Möjlighet att styrka och konfirmera en studie innebär att forskaren säkerställer att hon ”handlar i god tro” (Bryman 2018: 470), alltså att forskaren är medveten om att ingen kan vara fullständigt objektiv, men att personliga värderingar inte medvetet tillåtit påverka studiens genomförande och resultat. Vi har genomgående under studiens gång tagit hjälp av handledare, vänner och medstudenter för att garantera studiens kvalitet, pålitlighet och, i den mån det varit möjligt, objektivitet.

5.5 Analysförfarande

Vi har utfört en tematisk analys (Bryman 2018: 707 f.) av vårt empiriska material. Redan vid insamlingen av vårt empiriska material, vilket bestod av sammanlagt 327 kommentarer från åtta olika trådar, pågick ett tankearbete och en diskussion kring eventuella relevanta koder. När vi samlat in allt vårt empiriska material började vi med att läsa igenom allt för att göra oss bekanta med materialet. Sedan skrev vi ut varsin uppsättning av materialet. Därefter markerade vi var för sig allt som vi fann intressant och relevant. Under tiden som vi suttit och markerat har vi även fört en diskussion kring vad vi hittat, varför vi finner det intressant och hur det kan vara relevant för vår studie.

När vi gått igenom allt material kom vi gemensamt fram till ett flertal koder, men insåg snabbt att alla koder vi funnit inte skulle få plats eller var relevanta för vår studie varför vi fick sortera och välja bort vissa koder. Därefter sorterade vi in våra koder i teman som vi själva skapade. Detta för att göra vårt material mer hanterbart och lättförståeligt. Vi skapade 10 teman som vi ansåg relevanta för vår studie. Våra teman döpte vi till begrepp som vi ansåg gick att koppla till vår teori, tidigare forskning, samt var relevanta för studiens syfte, exempelvis; *claims makers*, *jämförande* och *moral*. Vi gick sedan återigen igenom vårt empiriska material och färgmarkerade koder utifrån det tema vi placerat in dem i. Detta för att göra vårt material ytterligare enklare att hantera samt underlätta för oss själva att snabbt kunna hitta meningar och ord inom rätt tema. Då vårt empiriska material är insamlat från internetforumet Reddit är vår analys en analys och tolkning av Reddit-användarnas redan existerande analys och tolkning av fenomenet gamingberoende och problematiskt spelande.

5.6 Arbetsfördelning

Denna studie är resultatet av ett väl och jämnt fördelat arbete mellan dess båda författare. Arbetet med att söka, läsa om och återge tidigare forskning samt teoretiskt ramverk har gjorts gemensamt och med hjälp av varandra. All text som är skriven av den ena författaren har reviderats och korrekturlästs av den andra. Arbetet med att söka och välja ut empiriskt material gjordes gemensamt, varpå vi delade materialet lika mellan oss för att sedan koda var för sig. I slutskedet av bearbetningen av det empiriska materialet gick vi igenom varandras koder och kom gemensamt överens om teman vilka fungerade väl med majoriteten av koderna. Författandet av metod, analys samt all övrig text har genomförts till största del gemensamt, och liksom tidigare nämnt har all text som är skriven av den ena författaren reviderats och korrekturlästs av den andra. Vi har vid genomförandet av denna studie dragit nytta av varandras förmågor, och varit behjälpliga och stöttat upp vid varandras oförmågor.

6. Resultat och analys

I följande avsnitt kommer det empiriska materialet analyseras utifrån ett socialkonstruktivistiskt perspektiv, med särskilt fokus på konstruktionen av sociala problem och konstruktionen av moral. För att besvara frågeställningarna kommer vi inledningsvis undersöka vilken förförståelse och vilka fördomar vi i materialet tror oss se att Reddit-användarna har om gaming och gamers, samt avslutningsvis bryta ner och analysera vad det är som gör att gamingberoende framställs som ett socialt problem alternativt icke-problem.

6.1 Reddit-användarnas förförståelse om problematiskt spelande

För att kunna besvara frågeställningen hur Reddit-användare begripliggör fenomenet gamingberoende och problematiskt spelande måste vi först ta reda på vad Reddit-användarna vet, och tror sig veta, om fenomenet. Då den sociala verkligheten till stor del konstrueras med hjälp av språket (jfr. Wennerberg 2001) har vi i analysen av vårt empiriska material inte bara undersökt *hur* Reddit-användarna skriver om gamingberoende och problematiskt spelande, utan också *vad* de säger.

6.1.1 Fysiologiska aspekter av problematiskt spelande

För att ett fenomen ska kunna konstrueras i en gemensam social verklighet krävs det att det skapas en gemensam förståelse för dess innebörd. Med hjälp av språket fördelas fenomenets likheter och skillnader i olika kategorier, vilket hjälper oss att skapa gemensamma tolkningsramar för vad fenomenet innebär (jfr. Loseke 2003; 2017). Användarna på Reddit har, enligt vår tolkning, en till stor del gemensam förståelse för vad både gaming samt eventuellt gamingberoende innebär. Vi har i det empiriska materialet lagt märke till att många av användarna konstruerar fenomenet med hjälp av fysiologiska termer, såsom dopamin, adrenalin, belöningscentra, stimuli etcetera. Exempelvis menar flera av kommentatorerna, liksom den nedan, att spelen är designade specifikt för att trigga dopamin- och/eller adrenalinpåslag i hjärnan, vilket får gamern att vilja spela mer. Gamers mår bra av dopaminet alternativt känner sig upphetsade av adrenalinet, vilket får dem att vilja spela mer, vilket gör dem bättre på spelet, vilket i sin tur också får dem att vilja fortsätta spela (jfr. Brand et al. 2019; Dong & Potenza 2014; King & Delfabbro 2018).

Games today use everything we've learned about human psychology and brain functioning to make the equivalent of hyper addictive crack cocaine super heroin with a dash of meth.

Andra kommentatorer i Reddit-trådarna påstår att spelskaparna har förståelse för vilka delar av hjärnan som triggas rent psykologiskt av olika stimuli, samt att dess design på ett behavioristiskt vis (jfr. Karlsson 2017) lär ut och uppmuntrar beteenden kopplade till gaming. Ytterligare en i flera fall gemensam tolkning av hur gamingberoende uppstår är att spelens mentala och audiovisuella överstimulering på hjärnan helt enkelt gör gamern oförmögen eller ovillig att tänka på något annat än gaming (jfr. King & Delfabbro 2018).

6.1.2 Ställningstagare – vem säger vad om problematiskt spelande?

För att ett socialt problem ska uppstå, samt tolkas som ett sådant, krävs det för det första att någon med viss auktoritet gör påståendet, och för det andra någon lyssnar, så kallade claims-makers (hädanefter kallade *ställningstagare*) och publiker (jfr. Loseke 2003; 2017). Enligt vad vi har kunnat se i användarna på Reddits kommentarer finns det en uppsjö av olika ställningstagare vilka antingen menar att gamingberoende och problematiskt spelande existerar och är ett problem, men också de som säger att det inte gör det.

I vårt empiriska material har vi hittat flertalet trådar och kommentarer vilka påstår att det är läkare och psykologer som är de främsta ställningstagarna för gaming som ett beroende. Vår tolkning av Reddit-användarnas kommentarer är att de tror att gaming konstrueras av medicinska professionella som ett beroende av två skäl: dels för att det nuförtiden är både vanligt och trendigt att patologisera mänskliga beteenden (jfr. Billieux et al. 2015), dels för att läkemedelsindustrins intäkter ska öka med hjälp av att fler uppmuntras ta mediciner för att hantera sina diagnoser vilket vi kan se i kommentarerna nedan:

[...] the medical professionals who want to turn it [gaming] into one [addiction] are trying to cash in on a trend.

Is this to get people to take more pharma drugs? At this point I'm ready to grasp at conspiracy theories.

Genom att ägna sig åt den här typen av överpatologisering av mänskliga beteenden riskerar forskare och medicinska professionella att hitta gamingberoende där det inte finns, så kallat falska positiva resultat. Att gaming numera är en officiell diagnos kan också leda till att uppföljande forskning kommer söka att bekräfta tesen snarare än att utforska den (jfr. Bean et al. 2017; Billieux et al. 2015).

Till medicinska experter som ställningstagare hör även organisationer som står bakom de faktiska klassificeringarna av gaming som en diagnos, exempelvis Världshälsoorganisationen WHO. En trend vi kunnat utröna i kommentarsfälten på Reddit är att många ställer sig kritiska till WHO, samt de experter WHO består av, som ställningstagare. Reddit-användarna ifrågasätter inte experterna i sig, utan snarare vilken insikt och/eller förståelse experterna egentligen har för gaming, spelutveckling och digital kultur. Detta stämmer även överens med tidigare nämnda warning bias, jämförelsevis moralpanik, vilket innebär att forskare och experter upplever ett behov av att varna allmänheten för nya farliga fenomen, utan att för den sakens skull ha tillbörlig forskning på eller kunskap om problemet (jfr. Ferguson 2015). För att illustrera detta skriver en användare:

What's scary is that the people drafting such legislation will probably have zero insight into gaming development and won't be capable of distinguishing something repetitive from something intended to be addictive.

En annan ställningstagare vi sett i materialet är politiker och makthavare. Flera Reddit-användare antyder att politiker liksom media just nu ägnar sig åt en häxjakt av gaming och de som är intresserade av det, samt att de driver en agenda för att utmåla gaming som något farligt och dåligt. Andra verkar dock anse motsatsen, vilket innebär att kommentarerna utmålar politiker och makthavare som handfallna inför problemet samt oförmögna att i någon väsentlig mening varna samhället för den fara gaming innebär. Det faktum att gaming å ena sidan ses som ett problem vilket har förstörats in absurdum, samt å andra sidan beskrivs som ett problem det inte varnas för och sprids tillräckligt med kunskap om, får oss att misstänka att gaming är på god väg att ge upphov till en moralpanik (jfr. Goode & Ben-Yehuda 1996).

Att kommentatorerna på Reddit utöver detta verkar tänka så olika om det som i grunden är samma sak ligger också väl i linje med hur ställningstagare och publikert uppstår. Olika publikert kommer oro sig för olika saker och lyssna på olika ställningstagare, men det handlar också om vilket subjektivt värde de tillskriver objektiva fenomen (jfr. Loseke 2003; 2017). Nedan illustreras dessa motpoler med två citat:

Politicians are looking for every excuse they can get to run campaigns against gaming [...]

There is a serious need for political movement which warns us about this, which tells children at school and parents about this. [...] Just imagine what would happen if atleast part of people who play was informed about these effects and quit.

En tredje och sista ställningstagare vi uppmärksammat under analysen av vårt empiriska material är media. Kommentarererna som berör just media är genomgående negativa i vårt empiriska material, och media framställs som en av de främsta drivkrafterna bakom konstruktionen av gaming som ett socialt problem. En intressant upptäckt vi gjorde i materialet är att många kommentatorer verkar anse att ”någon måste göra något” för att sprida information om gaming och dess potentiellt skadliga konsekvenser, men ingen föreslår att media ska vara denna ”någon”. Detta tolkar vi som att media förstås som en kraft att räkna med vid spridande av information, men också som bidragande till konstruktionen av gaming som ett socialt problem alternativt icke-problem.

Reddit-användarnas kommentarer antyder att de anser media som bidragande till en bild av gaming som ett större problem än det är i verkligheten, vilket också är ett led i hur moralpanik uppstår (Goode & Ben-Yehuda 1996). Flera Reddit-användare menar att media ofta gör sig skyldiga till så kallade ”click-baits”, alltså att de skriver uppseendeväckande artiklar med sensationslystna rubriker för att få så många som möjligt att läsa deras texter. Andra användare antyder att media helt enkelt gjort det till sitt uppdrag att förstöra för gamers och hela den industri som står bakom dem. Två Reddit-användare skriver angående detta:

Yet I can actually see the sensational headlines already: **Gaming now officially a disease!** *Hide yo kids etc...* [...] there are still people who will totally buy it. (Thinking about you there, grandma.)

[...] how much the media dislikes video games and how mainstream news outlets will create frequent fear mongering articles and segments dedicated to putting the medium of gaming down to a childish, violent hobby that plagues the minds of children.

6.1.3 Varför gaming? Eskapism och olika sociala verkligheter

Ett distinkt tema vi kunnat urskönja i analysen av vårt empiriska material är att användarna på Reddit skiljer den ”verkliga” verkligheten från den verklighet som existerar i spelvärlden. Gaming blir i sin tur en flykt från en verklighet till en annan, så kallat eskapism, när den ”verkliga” verkligheten blir för svår eller tung.

Människans förmåga att skapa sig olika sociala verkligheter ligger i linje med teorin om socialkonstruktivism, då det enligt socialkonstruktivisten inte bara finns en objektivt given verklighet, utan verkligheten är subjektiv i förhållande till vem som tolkar den, vilka värderingar den tillskrivs, hur vi pratar om den etcetera (jfr. Wennerberg 2001).

Vår tolkning av Reddit-användarnas kommentarer är att de som väljer att fly verkligheten med hjälp av spel gör detta av främst två skäl: antingen för att de känner att de inte kan göra sig förstådda eller upplever sig inte höra hemma någon annanstans än i spelvärlden, eller för att den ”verkliga” världen är ond och trasig så till den milda grad att de helt enkelt inte ser poängen med att fortsätta leva i den. Verkligheten vi lever i beskrivs som ett sjunkande skepp; allt blir dyrare trots att lönerna inte går upp; miljöförstörelsen konsekvenser går inte längre att stoppa; världen styrs av några utvalda få med hjälp av korrupta politiker etcetera. Detta illustreras med följande citat:

Every single indicator points to the future being worse than the present. Why wouldn't you want to escape, any way you can?

Flera av Reddit-användarna antyder att det är bättre att vara beroende av verklighetsflykten än att behöva handskas med den verkliga världens många tillkortakommanden. De menar att det inte är verklighetsflykten, vare sig det är spel eller droger, i sig som är problemet, utan det faktum att ”verkligheten” är uppbyggd på ett sådant sätt att så många känner ett behov av att fly från den (jfr. Gao, Wang & Dong 2022; Kowert et al. 2015; Liao et al. 2022). I följande citat menar en användare att ”verkligheten” är roten till alla våra problem:

[...] seems like this whole ‘reality’ thing isn’t all it’s cracked up to be. Things like the war on drugs are foolish because you’re just attacking a means, not the source of the problem. I think we need to have a War on Reality or War on Modern Life.

Spelvärlden konstrueras som en social verklighet alla har tillgång till (jfr. Miller 2020), vilket annars inte alltid är fallet för personer som är exempelvis sjuka, deprimerade eller normativt avvikande. Reddit-användarna beskriver också gaming som ett sätt för dem att kunna slappna av och ta udden av stressen och kraven den ”verkliga” världen ställer på dem. Andra Reddit-användare tillskriver dock gaming som verklighetsflykt ett helt annat värde, då de verkar anse att eskapism är för människor som inte är starka eller motståndskraftiga nog att hantera den ”verkliga” världen. Detta stämmer i sin tur överens med hur sociala problem konstrueras genom kategorisering av handlingar som moraliska och omoraliska (jfr. Goode & Ben-Yehuda 1996; Loseke 2003; 2017), då de människor vilka möter verkligheten på ett stryktåligt sätt gör något *bra*, medan de som istället väljer att feget fly från den gör något *dåligt*. Moraliserandet kring gamers val av hobby blir särskilt tydligt i följande citat:

They don’t want to grow up, the real world isn’t for them. The virtual world they abide to because they liked their numbed down feelings to a T cause in the real world it hurts.

6.2 Reddit-användarnas fördomar om problematiskt spelande

Fortsättningsvis kommer vi, för att analysera hur Reddit-användare begripliggör fenomenet gamingberoende samt problematiskt spelande, undersöka de inlägg vilka vi tolkar som fördomar och förutfattade meningar rörande gamers, gaming och spelindustrin.

6.2.1 Den stereotypa gamern

För att förstå hur Reddit-användarna begripliggör fenomenet gamingberoende och problematiskt spelande har vi i analysen av vårt empiriska material sökt klarlägga vilka förutfattade meningar och fördomar vi tror att Reddit-användarna har om excessiva gamers. Liksom tidigare nämnt är kategorisering i allmänhet, och typifiering i synnerhet, en naturlig konsekvens av att försöka begripliggöra och förstå sociala verkligheter som sträcker sig bortom ens egen. Vi menar att Reddit-användarna ser personer vilka hemfallit åt gamingberoende och problematiskt spelande som i grunden djupt olyckliga människor, inte sällan deprimerade och/eller ansatta av annan psykisk ohälsa. En Reddit-användare beskriver sig själv som trasig i förhållande till sitt spelande:

I know real life is the real thing, and games aren't real. [...] I know all that. But the feeling has never gone away. It hasn't even ever felt -less- strong. My brain is broken.

Andra ord som Reddit-användarna använder för att beskriva gamingberoende personer är tjock, trött, lat och illaluktande. Reddit-användarnas typifiering av personer som ägnar sig åt problematiskt spelande är till största del uttryckt i negativa termer. Vi menar att detta hänger ihop med att för att något ska kunna konstrueras som ett socialt problem måste samhället först övertygas om att det är något *dåligt*, varför Reddit-användarna som är kritiska till excessivt spelande tenderar att moralisera kring bra och dåliga, värdefulla och värdelösa, hobbies. Att socialt konstruera något som omoraliskt innebär i förlängningen att det konstrueras som något sämre än normen (jfr. Goode & Ben-Yehuda 1996; Loseke 2003; 2017).

Flera av de användare som är kritiska till excessivt spelande säger också att gaming som hobby har normaliserats så pass mycket att det inte längre går att skilja på normalt och onormalt spelande. De beskriver också gaming som något barn kanske ägnar sig åt, men som inte lämpar sig för vuxna personer med vuxna åtaganden och ansvarsområden.

The problem is that we normalized gaming addiction as a hobby/passion/valid way of spending your free time, which is insane when you look at the effects. You are only considered gaming addict when you become fat neckbeard loser who plays 10+ hour a day.

Ytterligare ett led i Reddit-användarnas typifiering av gamers som onormala och omoraliska är att spelandet konstrueras som ett *slöseri med tid*. Kommentatorerna återkommer till termer såsom icke-produktivitet, slöseri, att inte vara en tillgång till samhället, felprioriteringar samt oförmåga till självförbättring för att konstruera excessivt spelande som något moraliskt underlägset, vilket även blir tydligt i följande citat:

[...] it's actually better to be an outright 'addict' who is playing hours and hours and destroying your life because you have a much better chance of waking up and becoming someone worth being

Take the time you would spend on the game and put it into something meaningful and better yourself. Go learn Code, Education, or a hobby you may enjoy and get value from in the real world.

Ytterligare exempel på hur vi menar att Reddit-användarna bidrar till konstruktionen av gaming som en dålig eller omoralisk hobby är flera kommentarer som syftar till att det inte är normalt att ha gaming som enda hobby, att lägga all sin fritid och mycket pengar på gaming, att ha starka känslor inför gaming eller att bara vilja prata om gaming. De antyder att det inte finns något utrymme till produktivitet eller självförbättring i gaming, samt att gaming är ett exempel på när det kan bli "för mycket av det goda"; att gaming kanske är roligt till en viss gräns, men blir skadligt i excess.

[...] most certainly isn't living a healthy lifestyle. No daily hour of exercise, no social activities or productive hobbies, no sports etc and little time for bonding.

Vi vill med ovan nämnda citat särskilt rikta uppmärksamhet till kommentatorns användande av ordet *produktiv* (jfr. Gelūnas 2019). Vad räknas egentligen som en produktiv hobby? Är en hobby produktiv om något objektivt skapas av den, som exempelvis stickning eller matlagning, eller är den produktiv om den har fysiska fördelar, som exempelvis sport och träning? Är att läsa böcker icke-produktivt? Vad som anses vara värdefullt, eller i det här fallet produktivt, är subjektivt i förhållande till vem som gör ställningstagandet samt dennes verklighet.

Problematiskt eller excessivt spelande är enligt flera Reddit-användare en direkt konsekvens av gamerns *val* att spela, men rent kognitivt är det sällan så enkelt som att påstå att personer med gamingberoende har skapat sina egna problem, vilket heller inte stämmer överens med gamingberoende personers egna upplevelser av tvång och förlust (jfr. King & Delfabbro 2018). Vad får oss egentligen att göra saker? Är allt ett aktivt och medvetet val, eller gör vi vissa saker som en direkt och undermedveten respons på något vår hjärna säger åt oss att göra? Kan man vara bättre eller sämre på att ignorera alternativt hänge sig åt det hjärnan ber en om? Eller är val en konsekvens av sociala förväntningar på hur vi bör förhålla oss till varandra och hur vi bör respondera på särskilda input?

6.2.2 Konstruktionen av de onda spelskaparna

För att en ställningstagare ska kunna påstå att ett socialt problem existerar måste publiken som tar emot påståendet också tolka det som ett socialt problem. Detta innebär att sociala problem är subjektiva i förhållande till den publik som tolkar dem; alla publikerna kommer inte oroa sig över samma saker (jfr. Goode & Ben-Yehuda 1996; Loseke 2003; 2017). Den publik på Reddit vilka förstår gaming som ett socialt problem verkar vara överens om en sak – att upphovsmakarna till spelen är de som bär skulden för att människor blir beroende av dem. Vid konstruktionen av sociala problem krävs det att någon kategoriseras som offer för problemet, i det här fallet de som ofrivilligt blir beroende, men också att någon bär skulden för problemets uppkomst, i det här fallet spelskaparna (ibid.). Detta görs tydligt i följande citat:

Gaming or mass media in general is the new opium and game companies are the new pill mills.

These companies knowingly try to turn us into zombielike addicts with reward systems that require daily play [...]

De användare vilka ställer sig kritiska till spelskaparna verkar ha en i stort genomgående teori om att det med flit implementeras funktioner i spelen vilka ska göra dess gamers beroende. Dessa spelfunktioner fyller två olika syften: att få gamers att lägga ner allt mer tid på spelet, samt spendera allt mer pengar på spelet. Båda dessa syften kommuniceras av Reddit-användarna i termer av *valuta*, alltså något som kan handlas med, skänkas bort och förloras. Flera kommentatorer menar också att gamers själva blir en form av valuta för spelföretagen; de slutar vara människor och blir istället något som ska generera pengar.

[...] games don't care about you. They care about your wallet and time.

Många av de Reddit-användare vilka säger sig ha ägnat sig åt problematiskt och/eller excessivt spelande verkar också forma någon form av lojalitet gentemot spelet och spelskaparna. Vår tolkning av dessa kommentarer är att eftersom de gett så mycket av sig själva, i form av tid och pengar, förväntar de sig att utdelningen från spelet ska eskalera i samma takt som användandet (jfr. Brand et al. 2019). En av kommentarerna beskriver relationen mellan spel och gamers som ett stockholmssyndrom, att gamern älskar och är lojal gentemot spelet trots att denne i all relevant bemärkelse hålls fången av spelet på orättvisa villkor. En annan gamer ger exempel på dessa känslor i följande citat:

I feel like I've given everything to this game and this company just to end up feeling disrespected and ignored despite being loyal to this company, spending money and giving 4 years of my actual life to staring at a screen [...]

6.3 Konstruktionen av gamingberoende som ett socialt problem

I följande avsnitt kommer vi på djupet analysera hur Reddit-användare bidrar till konstruktionen av gaming som ett socialt problem, alternativt ett icke-problem, och vi kommer särskilt fokusera på olika språkliga nyanser och terminologi. Den språkliga konstruktionen av gaming som ett socialt problem kan sägas ha påbörjats redan under formuleringen av gamingberoende i ICD-11 (WHO 2020), då terminologin som används för att beskriva gamingberoende har fått kritik för att vara snarlik den som används för att beskriva substansberoenden, exempelvis alkohol och droger. De kriterier som behöver uppnås för att anses vara beroende av gaming är en nästintill direkt kopia av de som ställs på substansberoenden, vilket enligt oss kan ge upphov både till orealistiska föreställningar om vad det är som gör ett beteende skadligt, men också bidra till synen på gaming som något automatiskt skadligt (jfr. Bean et al. 2017).

Liksom tidigare nämnt definieras ett socialt problem som något som är fel, drabbar flera personer, går att förändra och bör förändras. Sociala problem är också kopplade till tid, social kontext samt kulturell kontext (jfr. Goode & Ben-Yehuda 1996; Loseke 2003; 2017). I vårt empiriska material har vi kunnat se exempel på alla dessa kriterier, då Reddit-användarna dels bidrar till uppfattningen av gaming som ett moraliskt ofördelaktigt beteende, dels enligt vår tolkning menar att det är ett närapå epidemiskt problem som behöver förhindras. Vi tolkar också Reddit-användarnas kommentarer som att synen på gaming som ett socialt problem, alternativt icke-problem, inte är sprunget ur luften utan är ett resultat av egna erfarenheter, allmän kunskap och ställningstagares olika påståenden, samt ser olika ut beroende på social kontext och är föränderligt över tid.

6.3.1 Gaming som beroende eller hobby?

Ett återkommande tema vi kunnat se i vårt material är hur användarna språkligt *jämför* gaming med andra beroenden, framförallt substansberoenden, samt med andra hobbies. Genom att kategorisera gaming som antingen ett beroende eller en hobby tillskriver Reddit-användarna olika mening på fenomenet, samt bidrar till konstruktionen av gaming som ett socialt problem (jfr. Loseke 2003; 2017). Ord som *hobby* och *beroende* har olika redan tillskrivna egenskaper och mening, och beroende på vilken kategori vi placerar gaming i kommer vi att reagera på ett visst sätt.

I vårt empiriska material har vi vid upprepade gånger sett hur gaming jämförs och likställs med framförallt enligt oss tyngre droger, exempelvis heroin, crack och kokain. Exempelvis beskriver en Reddit-användare ingående hur spelandet tagit över dennes liv, kallar sig själv för en "Gaming addict" och skriver att enda lösningen har varit att avinstallera alla spel som denne haft på sin dator. Användaren jämför sitt spelande med ett heroinmissbruk:

Gaming is my heroin. It really does feel like I'm a junkie getting [their] next fix everytime I play.

En annan användare jämför sitt mest spelade spel som crack:

[specific game] is crack cocain for exactly the same reasons.

Vad tänker vi på när vi hör ordet *heroin* eller *crack*? För oss är det ord som kommer med negativa associationer och vissa förväntningar. Själva valet av *orden* heroin och crack har betydelse, och får oss att reagera på ett visst sätt. Vi påstår att heroin- och crackmissbruk redan är etablerade sociala problem i samhället. Även om alla människor i samhället inte har en relation till dessa droger eller har sett dess konsekvenser på nära håll, tror vi att de flesta i varje fall har hört talas om dem, samt har förutfattade meningar både kring drogerna och de människor som brukar dem.

Vidare menar vi att ett likställande mellan gaming och heroin *gör* något med vår förståelse av gaming. Gamingberoende och dess konsekvenser är inte ett lika uppmärksammat socialt problem som exempelvis heroinmissbruk. Hur reagerar vi när vi hör ordet gaming? Vilka associationer och typifieringar gör vi om gaming? Vi menar att användarna som likställer gaming med heroin, crack eller kokain vill få personer att regera och tolka gaming och gamingberoende på ett visst sätt. De vill att vi ska förstå hur skadligt det är. Genom att likställa och kategorisera heroinmissbruk och crack med gamingberoende skapas en viss förståelse för gaming och hur illa dess konsekvenser kan vara. Användarna konstruerar därmed gamingberoende som ett socialt problem.

En Reddit-användare skriver ett inlägg och frågar vart gränsen mellan gaming som passion och gaming som beroende går och får till svar från en annan användare:

would you ask this to a heroin addict?

Vi tolkar detta som att användaren menar att ingen hade sett på heroinmissbruk som en passion och att det även är fel att ställa denna fråga i en diskussion om gamingberoende. Vi menar att även denna användare, i och med sitt likställande av gaming och heroin, riktar läsarens uppmärksamhet mot ett redan etablerat socialt problem och därmed bidrar till konstruktionen av gamingberoende som ett socialt problem.

I vårt empiriska material har vi hittat flera exempel på Reddit-användare vilka jämför gaming med droger, men tvärt emot tidigare nämnda likställande använder sig dessa kommentatorer av jämförelsen för att framställa gaming som ett icke-problem i kontrast till droger. Exempelvis skriver en användare på följande vis:

it's better to have a controller in their hand then [sic!] a straw up their nose.

En annan användare skriver:

[...] I agree that gaming is one of the better activities for someone to become obsessed with because it is not as destructive, as, say smoking or substance use.

Vår tolkning är att användarna menar att gaming inte kan likställas med droger eftersom gaming inte är *lika illa* som droger. Vi föreställer oss att det kan ha att göra med vilken association människor har med orden gaming samt droger. Orden har vitt skilda mening och tolkningar. Vi menar att gaming kanske är ett ord vissa Reddit-användare har en positiv association till och reaktion på, medan droger är ett ord förbundet med negativa associationer. Vidare menar vi att det kan vara svårt att tänka sig att gaming skulle kunna vara lika destruktivt och skadligt som droger när orden har så vitt skilda associationer. Dessutom tänker vi att typifieringar som personer har om individer som gamear skiljer sig från de typifieringar personer har om individer som brukar droger. Typifieringar och kategorier hjälper oss att se likheter och skillnader (jfr. Loseke 2003), och i detta fall blir det kanske enklare för Reddit-användarna att se skillnaderna. Orden ställs då mot varandra och gamingberoende ses därför som ett icke-problem i relation till drogmissbruk.

Att gamingberoende och drogmissbruk jämförs på detta sätt kan också ha att göra med att gamingberoende som diagnos är relativt ny (jfr. WHO 2020), och att Reddit-användarna saknar kunskap kring fenomenet och menar därför att det inte är ett lika stort problem som substansberoenden. Utöver detta har vi i vårt empiriska material kunnat se att flera Reddit-användare menar att gaming inte kan likställas med substansberoenden eftersom gaming inte, rent kemiskt, går att bli eller vara beroende av. Två användare skriver:

The difference between something like heroin and something like gaming is that addiction is a basic function of the substance.

There is a chemical change to people due to drugs, their body needs/requires it. That type of dependency isn't created with video games.

Vi tolkar ovan två citat som att dessa Reddit-användare menar att gaming, till skillnad från droger, inte är en substans som tas upp av kroppen och därför inte kan klassas som ett beroende. Vidare menar vi att Reddit-användarna har en redan existerande förförståelse för ordet beroende och vad som passar in, alternativt inte passar in, i detta ord. Vad tänker vi på när vi hör ordet *beroende*? Vilka typer av beroenden är det vi föreställer oss? Vi menar att det redan finns en förutbestämd förståelse för vad som kan och inte kan vara ett beroende. Vi tänker oss att de flesta som hör ordet beroende inte tänker på ordet gaming utan istället börjar tänka på ord som alkohol och droger, samt vad det är som rent kemiskt händer i kroppen när vi brukar dessa. Vi menar att gaming är ett ord som få associerar med beroende och därför kan det vara svårt för personer, inklusive dessa Reddit-användare, att förstå och tolka gaming som ett beroende.

Vi har, utöver jämförelsen av gaming- och substansberoenden, även i vårt empiriska material kunnat se hur flera Reddit-användare jämför gaming med andra hobbies. Vi tolkar det som att dessa användare antyder att gaming är som vilket annat fritidsintresse som helst. Exempelvis skriver en användare:

There's nothing wrong with [them] choosing to spend [their] free time on a hobby, whether it be reading, acting, biking, skiing, Lego, D&D, watching sports, playing sports, video games, card games, board games, or whatever.

Vad tänker vi på när vi hör ordet gaming? När gaming lanserades på 1970-talet marknadsfördes det som en ny rolig hobby. Vi menar att ordet gaming direkt tillskrevs en förutbestämd mening som skulle få oss att tolka ordet som något positivt och något roligt att göra på fritiden (jfr. Cade & Gates 2017; Miriyagalla 2022). Vidare menar vi att gaming därför är ett ord som de flesta, inklusive flera Reddit-användare, associerar med rekreation och fritidsintressen. Vidare har vi i vårt empiriska material även sett inlägg vilka vi tolkar som att Reddit-användarna tycker det är fel att gaming är den enda hobbyn som pekas ut som något problematiskt (jfr. Ferguson & Colwell 2020). Två användare skriver:

By those definitions, we should also have football disorder, TV-watching disorder, collecting-model-trains disorder, reading books disorder, <insert whatever hobby> disorder.

I feel like we could get a similar response from a host of other hobbies.

Vår tolkning av ovan citat är att Reddit-användarna konstruerar gaming som ett icke-problem när de tolkar och tillskriver gaming meningen att det är en hobby, inte ett skadligt beteende. Vi menar att ordet hobby associeras med positiva, roliga och icke-skadliga aktiviteter. En hobby är något som de flesta människor har, och olika hobbies kan inte rangordnas eller ställas mot varandra.

Ett kriterium för att anses ha både gaming- och substansberoende enligt ICD-11 (WHO 2020) är att personen drar sig undan från sociala sammanhang och slutar med tidigare hobbies – vilket absolut kan anses vara en varningsklocka vid substansberoenden, men som också är väldigt vanligt för personer vilka blir intensivt engagerade i sina hobbies. Excessivt eller problematiskt spelande är ofta bundet till en viss period i en persons liv, vilken kan avbrytas av exempelvis ett nytt jobb eller en ny partner. Detta är sällan fallet i fråga om substansberoenden (jfr. Bean et al. 2017). Det anses heller inte vara nyttigt att dricka alkohol eller ta droger för att minska stress och slappna av, medan att ägna sig åt en hobby snarare rekommenderas just i avslappnings-sammanhang (jfr. Ferguson & Colwell 2020).

6.3.2 Gaming som orsak eller konsekvens?

I de Reddit-trådar vi använt som vårt empiriska material har vi kunnat se hur Reddit-användarna inte är överens huruvida gaming bör klassas som ett socialt problem eller inte (jfr. Griffiths 2014). Vi har i vårt empiriska material kunnat urskilja två åsiktsläger. Vi tolkar det som att ena sidan antyder att gaming *är* ett socialt problem med negativa konsekvenser (jfr. King & Delfabbro 2018), medan andra sidan antyder att gaming *inte* är ett socialt problem utan snarare ett verktyg för personer att hantera redan existerande bakomliggande sociala problem (jfr. Gao, Wang & Dong 2022; Kowert et al. 2015; Liao et al. 2022).

De Reddit-användare vilka antyder att gaming *är* ett socialt problem delar oftare med sig av inlägg med mer personlig karaktär. De lyfter den egna relationen till gaming och tar upp exempel på hur gaming påverkat dem negativt. Vi tolkar det som att dessa Reddit-användare använder sig av ett mer personligt språk med flera exempel för att verkligen lyfta och få andra att förstå hur skadligt gaming faktiskt kan vara och hur illa den enskilda individen kan påverkas. En användare skriver:

[...] I nearly dropped out of high school due to [video game]. Nowadays I won't touch online [...] games. My brain latches on and I neglect my family, my health, and my career. It's a very real thing.

En annan användare skriver:

I'll give you an example - I skipped classes in college to play games. That's clearly excessive, and it hurt me academically.

Användarna ovan säger inte rakt ut att gaming *är* ett socialt problem, utan lyfter istället olika negativa konsekvenser orsakade av excessivt spelande. Dessa exempel på negativa konsekvenser, försummelse av familj, hälsa, vänner och ansvarsområden, tolkar vi författare som sociala problem. Fler användare delar även med sig hur livet påverkats positivt efter att de slutat spela:

My quality of life in all aspects of my life has improved drastically [since quitting video games] - my relationships with my family, friends and co-workers, the quality of my work and the self-satisfaction of my accomplishments there, my personal growth; I now "have time" for things I forgot I love, like history and writing.

[...] I've become more social since I've quit playing video games [...]

Vår tolkning av att användare lyfter positiva aspekter med att sluta gamea är att de vill framhäva gaming som källan till sina problem. En annan tolkning vi gör är att de Reddit-användare som påstår att gaming är ett socialt problem är personer som själva haft negativa konsekvenser av gaming, och att dessa användare har en annan association och tolkning av gaming än de användare som inte har upplevt några negativa konsekvenser av sitt spelande.

I de inlägg som, enligt vår tolkning, påstår att gaming är ett sätt för personer att hantera redan existerande sociala problem hänvisas det inte till några personliga berättelser. Det lyfts inte några konkreta exempel på den egna relationen till gaming, och de flesta inlägg är skrivna i tredje person. Exempelvis skriver en användare:

[...] I believe that there is only a relatively small number of people who actually get an anxiety or depression disorder from gaming. They game excessively because they already suffer from anxiety or depression.

Användarna skriver "they" när de diskuterar personer som gamear, vilket vi tolkar som att användarna aktivt skapar ett "vi och dom". Dessa användare pratar alltså om personer som gamear som en grupp separerad från dem själva. Vidare tolkar vi detta som att dessa Reddit-användare personligen inte har upplevt några negativa associationer eller konsekvenser av gaming, varför de skriver "they", samt inte delar med sig av några personliga erfarenheter eller relation till gaming. Vi menar att ordet gaming i dessa användares tolkning är något positivt och icke skadligt varför de väljer att söka förklaring för eventuella problem bortom gaming (jfr. Jeong, Ferguson & Lee 2019). För att förtydliga tolkar vi det som att dessa användare redan har en tolkning och association av ordet gaming och denna association passar inte ihop med "något som skulle kunna orsaka skada", och därför menar de att gaming i sig inte orsakar sociala problem.

I detta läger kan vi även se hur användarna i flera inlägg nämner psykisk ohälsa, i form av exempelvis ångest och depression:

People play excessively not because they are hooked on gaming itself but because they feel unhappy about other areas in life.

[...] people trying to self- medicate their anxiety and depression disorders [...]

Vår tolkning av detta är att Reddit-användarna i detta läger typifierar gamers som olyckliga, eller lidandes av någon form av psykiska eller sociala problem. Vi menar att användarna i detta läger skriver att personer spelar för att de är olyckliga eller mår dåligt och därmed skapar de en bild av gamers som en olycklig och icke-välmående grupp. Datorspelande kan därmed tolkas som en ond cirkel; ungdomarna spelar för att fly undan redan existerande problem, men spelandet tenderar att förvärra de redan existerande problemen (jfr. Gentile et al. 2011).

7. Avslutande diskussion

Syftet med studien har varit att, ur ett socialkonstruktivistiskt perspektiv, åskådliggöra fenomenet gamingberoende samt problematiskt spelande. Detta har, med hjälp av netnografisk metod, genomförts på internetforumet Reddit för att genom analys av så kallade subreddit samt dess trådar undersöka hur Reddit-användare begripliggör samt konstruerar gaming och problematiskt spelande som ett socialt problem, alternativt icke-problem.

Sammanfattningsvis menar vi att Reddit-användarna begripliggör fenomenet gamingberoende och problematiskt spelande genom att använda sig av gemensamma ord och begrepp, såsom exempelvis dopamin, psykologi, adrenalin och kognitivism. Vidare har Reddit-användarna en delvis gemensam inställning att det är experter som exempelvis WHO, media och politiker som skapar bilden av gaming som något negativt, alternativt positivt. Användarna pekar ut media som den största boven att bidra till moralpaniken som cirkulerar kring problematiskt spelande. Vi kan se att Reddit-användarna har en delvis gemensam uppfattning om att folk spelar för att fly sin verklighet. Vissa användare menar dock att personer som spelar för att fly sin verklighet gör detta på grund av svaghet, medan andra användare tror att de flyr på grund av verklighetens svårigheter. Vidare ser vi hur Reddit-användarna typifierar och konstruerar *gamers* som någon som slösar bort sin tid och som istället borde ägna sig åt något produktivt. Reddit-användarna delar även en gemensam förståelse av att det är spelskaparna som bär skulden för gamers entuella beroenden.

Sammanfattningsvis kan sägas att Reddit-användarna språkligt gör moraliska ställningstaganden för att konstruera gaming som ett socialt problem. Ett sätt detta visas på är hur användarna *likställer* gaming med, enligt vår förförståelse, tunga droger för att konstruera gamingberoende och problematiskt spelande som något med allvarliga konsekvenser. De Reddit-användare som menar att gaming är eller kan vara upphovet till sociala problem gör detta genom att dela med sig av personliga berättelser, för att på så sätt skapa trovärdighet i det som sägs.

De Reddit-användare vilka konstruerar gaming som ett icke-problem gör detta delvis genom att *jämföra* gaming med tunga droger, med andra ord att de ger exempel på hur gaming inte bör klassas som ett beroende då det inte är lika skadligt eller leder till lika allvarliga konsekvenser som substansmissbruk. De väljer också ofta att *likställa* gaming med en hobby som vilken som helst, och menar följaktligen att om excessivt datorspelande klassas som ett beroende, bör även excessivt fotbollsspelande göra det. Utöver detta verkar de användare vilka konstruerar gaming som ett icke-problem ha en gemensam förförståelse för vad ett beroende innebär, såsom exempelvis kemiska substanser, vilket leder till att de inte kategoriserar gaming som ett sådant. Avslutningsvis menar flera Reddit-användare att gamingberoende inte är upphovet till sociala problem, utan konsekvensen av dem.

Efter avslutad studie kan vi konstatera att mycket mer forskning på ämnet vore att önska. Dels menar vi, liksom flertalet andra forskare (jfr. Bean et al. 2017; Billieux et al. 2015), att forskningen som gjorts på TV- och datorspels beroendeframkallande aspekter, samt dess kriterium, inte är tillnärmelsevis tillfredsställande. Utöver detta menar vi att mer forskning behöver bedrivas kring, samt kunskap spridas om, att gaming och dess eventuella skadliga effekter är subjektiva i förhållande till vem det är som spelar. Avslutningsvis menar vi att mer kunskap behöver produceras gällande vilken inverkan ställningstagare, såsom experter, makthavare och media, har på människors generella attityder gentemot spel och gamers.

8. Referenser

American Psychiatric Association (2013) *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-5*. 5 uppl. Arlington: American Psychiatric Association

Bean, Anthony M., Rune K. L. Nielsen, Antonius J. van Rooij, Christopher J. Ferguson (2017) Video Game Addiction: The Push To Pathologize Video Games. *Professional Psychology: Research and Practice*. 48(5): 378–389

Billieux, Joël, Adriano Schimmenti, Yasser Khazaal, Pierre Maurage & Alexandre Heeren (2015) Are we overpathologizing everyday life? A tenable blueprint for behavioral addiction research. *Journal of Behavioral Addictions*. 4(3): 119–123

Bourgonjon, Jeroen , Geert Vandermeersche, Bram De Wever, Ronald Soetaert & Martin Valcke (2016) Players' perspectives on the positive impact of video games: A qualitative content analysis of online forum discussions. *New media & society*. 18(8): 1732–1749

Brand, Matthias, Hans-Jürgen Rumpf, Zsolt Demetrovics, Daniel L. King, Marc N. Potenza & Elisa Wegmann (2019) Gaming Disorder Is a Disorder due to Addictive Behaviors: Evidence from Behavioral and Neuroscientific Studies Addressing Cue Reactivity and Craving, Executive Functions, and Decision-Making. *Current Addiction Reports*. 6(2019): 296–302

Bryman, Alan (2018) *Samhällsvetenskapliga metoder*. 3 uppl. Stockholm: Liber

Cade, Rochelle & Jasper Gates (2017) Gamers and Video Game Culture: An Introduction for Counselors. *The Family Journal: Counseling and Therapy for Couples and Families*. 25(1): 70–75

Dong, Guangheng & Marc N. Potenza (2014) A cognitive-behavioral model of Internet gaming disorder: Theoretical underpinnings and clinical implications. *Journal of Psychiatric Research*. 58(2014): 7–11

Eldén, Sara (2020) *Forskningsetik. Vägval i samhällsvetenskapliga studier*. Lund: Studentlitteratur

Eriksson-Zetterquist, Ulla & Göran Ahrne (2022) Intervjuer. I: Göran Ahrne & Peter Svensson (red.) *Handbok i kvalitativa metoder*. 3 uppl. Stockholm: Liber

Ferguson, Christopher J. & John Colwell (2020) Lack of Consensus Among Scholars on the Issue of Video Game "Addiction". *Psychology of Popular Media*. 9(3): 359–366

Ferguson, Christopher J. (2015) Clinicians' attitudes toward video games vary as a function of age, gender and negative beliefs about youth: A sociology of media research approach. *Computers in Human Behavior*. 52(2015): 379–386

franzke, aline shakti, Anja Bechmann, Michael Zimmer & Charles M. Ess (2020) *Internet Research: Ethical Guidelines 3.0*. Association of Internet Researchers

Gao, Yuan-Xia, Jiang-Yang Wang & Guang-Heng Dong (2022) The prevalence and possible risk factors of internet gaming disorder among adolescents and young adults: Systematic reviews and meta-analyses. *Journal of Psychiatric Research*. 154(2022): 35–43

Gelūnas, Benediktas (2019) Methodological Inertia and Neoliberal Bias in the Scientific Discourse on Internet Gaming Disorder. *Journal of Social Research*. 10(2): 11–30

Gentile, Douglas A., Hyekyung Choo, Albert Liao, Timothy Sim, Dongdong Li, Daniel Fung & Angeline Khoo (2011) Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*. 127(2): 319–329

Goode, Erich & Nachman Ben-Yehuda (1996) *Moral panics: the social construction of deviance*. Oxford: Blackwell Publishers

Griffiths, Mark D. (2014) An Overview of Online Gaming Addiction. I: Thorsten Quandt & Sonja Kröger (red.) *Multiplayer: The social aspects of digital gaming*. Abingdon: Routledge

Hussain, Zaheer, Mark D. Griffiths & Thom Baguley (2012) Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research and Theory*. 20(5): 359–371

- Jeong, Eui Jun, Christopher J. Ferguson & Sung Je Lee (2019) Pathological Gaming in Young Adolescents: A Longitudinal Study Focused on Academic Stress and Self-Control in South Korea. *Journal of Youth and Adolescence*. 48(12): 2333–2342
- Karlsson, Lars (2017) *Psykologins grunder*. Lund: Studentlitteratur
- King, Daniel L. & Paul H. Delfabbro (2018) *Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment, and Prevention*. Cambridge: Academic Press
- Király, Orsolya, Dénes Tóth, Róbert Urbán, Zsolt Demetrovics & Aniko Maraz (2017) Intense Video Gaming Is Not Essentially Problematic. *Psychology of Addictive Behaviors*. 31(7): 807–817
- Kowert, Rachel, Jens Vogelgesang, Ruth Festl, Thorsten Quandt (2015) Psychosocial causes and consequences of online video game play. *Computers in Human Behavior*. 45(2015): 51–58
- Kozinets, Robert V. (2011) *What is netnography?* [video]. <https://methods-sagepub-com.ludwig.lub.lu.se/video/what-is-netnography> [Hämtat 12-12-2022]
- Liao, Gen-Yih, Thi Tuan Linh Pham, Hsin-Yi Huang, T.C.E. Cheng & Ching-I Teng (2022) Real-world demotivation as a predictor of continued video game playing: A study on escapism, anxiety and lack of intrinsic motivation. *Electronic Commerce Research and Applications*. 53(2022). Artikel No: 101147
- Loseke, Donileen R. (2003) Examining Social Problems: Introduction to Section I. I: Donileen R. Loseke & Joel Best (red.) *Social problems: constructionist readings*. Abingdon: Routledge
- Loseke, Donileen R. (2017) Claims-Makers and Audiences: Introduction to Section II. I: Donileen R. Loseke & Joel Best (red.) *Social problems: constructionist readings*. Abingdon: Routledge
- Miller, Vincent (2020) *Understanding digital culture*. London: SAGE
- Miriyagalla, Upekha Pathum, Emiko S. Kashima & Arthur Stukas (2022) Stereotype content of players of violent and non-violent games. *Asian Journal of Social Psychology*.

- Nintendo (2022) *IR Information: Sales data - Top Selling Title Sales Units*.
<https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/index.html> [Hämtat: 07-11-2022]
- Padgett, Deborah K. (2017) *Qualitative methods in social work research*. 3 uppl.
London: SAGE
- Proferes, Nicholas, Naiyan Jones, Sarah Gilbert, Casey Fiesler & Michael Zimmer
(2021) Studying Reddit: A Systematic Overview of Disciplines, Approaches,
Methods, and Ethics. *Social Media + Society*. 7(2021): 1–14
- Reddit Inc. (2021) *Reddit User Agreement*. <https://www.redditinc.com/policies/user-agreement-september-12-2021> [Hämtat: 17-11-2022]
- Reddit Inc. (2022) *About Reddit*. <https://www.redditinc.com/> [Hämtat 15-11-2022]
- Spector, Malcolm (2019) Constructing Social Problems Forty Years Later. *The American Sociologist* 50(2019) :175–181
- Wenneberg, Søren Barlebo (2001). *Socialkonstruktivism: positioner, problem och perspektiv*. Malmö: Liber
- WHO (2020) *Gaming disorder*.
<https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder> [Hämtat: 07-11-2022]
- Yeşilyurt, Ferahim (2020) Gaming Duration and Preferences: Relationships with
Psychiatric Health, Gaming Addiction Scores and Academic Success in High School
Students. *International Education Studies*. 13(12): 111–119
- Yin-yau Tsui, Yvonne & Cecilia Cheng (2021) Internet Gaming Disorder, Risky
Online Behaviour, and Mental Health in Hong Kong Adolescents: The Beneficial Role
of Psychological Resilience. *Frontiers in Psychiatry*. 12(2021). Artikel No: 722353
- Young, Jock (2008) Moral Panic: Its Origins in Resistance, Ressentiment and the
Translation of Fantasy into Reality. *British Journal of Criminology*. 49(1): 4–16