

# FRÅN HARDCORE TILL PARENT GAMER. ONLINESPELANDE, ÅLDER OCH LIVSSTIL

MONIKA DJERF-PIERRE

*"Greetings. This is a group application to join the Guild. Who we are: As you might have figured out, we are five RL friends, two couples and me (I haven't figured out how to get my better half to play computer games). We call ourselves Parent-Gamers for natural reasons ... we love games;) We're in our 30:s and live in Gothenburg, Sweden.!.../Many of us started as hardcore but have advanced to the next level... parent-gamer!.../What we seek: A humble, mature and nappy-friendly community where each individual matters. As stated above we're not hardcore but would like to have the opportunity to participate in more advanced raids when our kids allow us to"* (Ansökan om guildmedlemskap på ett forum för onlinespelet Everquest II)

Att spela spel online är oftast något som förknippas med tonårsliv. I samhällsdebatten framställs den typiske onlinespelaren gärna som en ensam och isolerad tonårspojke som tillbringar timme efter timme vid sin dator och som på grund av sitt flitiga spelande riskerar både mental hälsa och fysisk utveckling.<sup>1</sup> Flera forskningsrapporter liksom studier från dataspelsindustrin har dock utmanat denna bild.<sup>2</sup> Att spela data- och konsolspel (TV-spel, videospel) såväl online som "offline" är knappast ovanligt bland äldre och en allt större andel av onlinespelarna är kvinnor. Många av dagens onlinespelare började dock som data- eller konsolspelande tonåringar för 10-20 år sedan. Idag har de både familj och barn. De spelar fortfarande, men de har – som spelaren i exemplet ovan – fått anpassa sitt spelande till förändrade livsvillkor. Spelandet är fortfarande en del av livsstilen, men dess plats i vardagslivet är en annan. Frågan är: vilken?

Givet det förutsatta sambandet mellan ålder, livsstil och onlinespelande, så är det intressant att notera att betydelsen och innebörden av "ålder" när det gäller onlinespelande uppmärksammats förhållandevis lite i forskningen.<sup>3</sup> Givetvis finns surveyundersökningar som redovisar en demografisk profil (t ex kön, ålder) bland onlinespelare. Det finns också en rad undersökningar som specifikt behandlat ungdomars spelande.<sup>4</sup> Vidare finns ett antal studier som inriktats på enskilda spelargrupper och spelgenrer.<sup>5</sup> De senare erbjuder intressanta demografiska data över onlinespelarna, men de är i princip alltid baserade på självselektade urval, dvs. urval som bygger på att man t ex via olika spelform på nätet annonserar efter intresserade som kan tänka sig delta i undersökningen. Detta gör att vi inte säkert kan veta något om hur representativa resultaten är. Dessutom brukar denna typ av studier framför allt handla om spelarnas liv och aktiviteter online – hur de spelar och varför de spelar

– och inte om hur onlinespel kommer in som en del av en livsstil och som en del av vardagen.

Detta kapitel analyserar onlinespelande som en fundamental del av individens livsstil. Spelandets kopplingar till andra livsstilskomponenter jämförs i olika åldersgrupper. Analysen inkluderar livsvillkor (kön, utbildning, familj, plats i yrkeslivet och klassbakgrund), medievanor (nyhets- och mediekonsumtion), samhälls- och kulturengagemang, samt fritidsintressen. Kapitlet avslutas med en diskussion om vad ålder och livsstil egentligen betyder för onlinespelandet.

## Vem spelar online?

Vad som skall betraktas som mycket eller lite, intensivt eller sporadiskt, när det gäller onlinespelande är inte självklart. Skall onlinespelande jämföras med fotbollsspelande och teaterbesök eller med TV-tittande och tidningsläsning när vi diskuterar vem som spelar lite eller (för) mycket. Vi kan börja med att konstatera att det är 19% av befolkningen mellan 15 och 85 år som faktiskt spelar spel online åtminstone någon gång om året (Tabell 1). Totalt är det 7 % som spelar online minst en gång i veckan. Om vi jämför med TV-tittande eller tidningsläsning i allmänhet så är andelen onlinespelare naturligtvis lägre. Samtidigt betyder det att drygt 500 000 personer spelar varje vecka.<sup>6</sup> Detta kan jämföras med andelen som gått på bio (1%), hyrt dvd/video (4%), spelat dator/TV-spel i allmänhet (16%), bakat/syltat/saftat (12%), tränat på gym (22%) eller sysslat med handarbete (15%) minst någon gång i veckan.<sup>7</sup> Det betyder att onlinespelande år 2007 är lika vanligt som flera av våra ”vanligaste” fritidssysselsättningar men mindre vanligt än de allomfattande vanorna att se på TV eller lyssna på radio (se t ex *Mediebarometern 2006* och *Medie-Sverige 2007*).

Fler män än kvinnor spelar spel online, men skillnaden är inte särskilt stor: 83 % av kvinnorna spelar aldrig, motsvarande siffra för män är 78 %. Däremot är de regelbundna spelarna fler bland männen. Bland kvinnor spelar 5 % minst någon gång i veckan, bland män är det 11 % som spelar lika regelbundet.

Som väntat är onlinespelande starkt relaterat till ålder. Bland tonåringarna (15-19 år) är det två tredjedelar som spelar online åtminstone sporadiskt (minst någon gång per år). Spelandet sjunker därefter successivt med stigande ålder. I gruppen 20-29 år är det hälften som spelar, i gruppen 30-39 en fjärdedel, bland 40- och 50-åringarna har andelen spelare sjunkit till 15 procent och i gruppen över 60 år så är det bara 3 % som spelar överhuvudtaget. Samtidigt betyder det att det inte bara är i ungdomsgruppen som det finns onlinespelare. Det är egentligen bara i gruppen över 60 år som onlinespel är ett okänt fenomen.

Utbildningsnivån har liten betydelse för spelandet. Låg- och högutbildade spelar i ungefär samma utsträckning (Tabell 1). Att andelen spelare är något högre i gruppen med medellåg utbildning beror på att alla gymnasieungdomar finns i den kategorin – idag är den lägsta utbildningsnivån i praktiken inte grundskola och gymnasieutbildning har klassificerats som medellåg utbildningsnivå.

**Tabell 1 Onlinespelande i olika sociala grupper 2007 (procent)**

Spelat onlinespel	Alla		Kön		Ålder					Utbildning			
			Kvin	Man	15-19	20-29	30-39	40-49	50-59	60-	Låg	ML	MH
Ingen gång	81	83	78	34	53	76	86	88	97	88	74	81	84
Någon gång under senaste 12 mån	5	5	5	12	14	7	4	3	1	3	6	5	5
Någon gång i halvåret	3	3	3	10	8	5	2	2	0	1	4	3	3
Någon gång i månaden	4	4	3	13	10	5	2	1	0	2	5	3	2
Någon gång i veckan	3	2	4	11	6	4	3	2	1	3	4	4	2
Flera gånger i veckan	2	2	3	9	5	2	1	2	0	1	4	2	2
Dagligen	2	1	4	11	4	2	2	2	1	2	3	2	2
Summa	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Antal svar	3298	1721	1577	248	375	484	555	584	1052	741	1102	643	765

**Kommentar:** Tabellen bygger på en sammanslagning av svaren på fem olika frågor, ställda i två olika enkäter. I den ena enkäten ställdes den övergripande frågan "Hur ofta har du under de senaste 12 månaderna gjort följande saker på internet? Spelat onlinespel?" Svartalternativen var Ingen gång, Någon gång under de senaste 12 månaderna, Någon gång i halvåret, Någon gång i veckan, Flera gånger i veckan, samt Dagligen. I det andra formuläret ställdes istället fyra frågor som sammantaget avsåg att fånga in onlinespelandets omfattning och inriktning: "Hur ofta har du under de senaste 12 månaderna gjort följande på internet, i privat syfte?: 1. Spelat actionspel online (Quake, Counter-Strike, Battlefield etc.)?; 2. Spelat rollspel online (World of Warcraft, Everquest etc.)?; 3. Deltagit i en virtuell värld online (Second Life, Project Entropia etc.)?; 4. Spelat annat spel online?. Svartalternativen var de samma som ovan. För att erhålla ett samlat mått på onlinespelandets omfattning, och för att få en större urvalsgrupp vilket möjliggör mer detaljerade analyser, har de två datamängderna slagits samman. Det innebär vi utifrån svaren från den andra enkäten konstruerat en ny variabel som visar den totala spelfrekvensen, dvs hur ofta man spelat någon av de angivna onlinespeltyperna; antingen spelat actionspel, rollspel, deltagit i en virtuell värld eller spelat något annat spel online. Denna har därefter slagits samman med svaren från den första enkäten.<sup>8</sup> Onlinespelande mäts således på följande skala som anger hur ofta man spelat onlinespel under de senaste 12 månaderna: 1 (ingen gång), 2 (någon gång under de senaste 12 månaderna), 3 (någon gång i halvåret), 4 (någon gång i månaden), 5 (någon gång i veckan), 6 (flera gånger i veckan), 7 (dagligen). Utbildning: Låg= Grundskola eller lägre; ML=medellåg, gymnasium eller folkhögskola; MH= medelhög, eftergymnasial utbildning, studier vid högskola, Hög=examen från universitet, högskola eller examen från forskarutbildning.

Att klasstillhörighet och social status har liten betydelse för onlinespelande bekräftas ytterligare i Tabell 2.<sup>9</sup> Det är mycket små skillnader mellan arbetare och tjänstemän när det gäller hur ofta man spelar onlinespel. Däremot har platsen i arbetslivet betydelse. Förvärvsarbetande spelar i mindre utsträckning än studerande och arbetslösa. Särskilt studerande spelar mycket. Här är åldersfaktorn avgörande. Platsen i arbetslivet handlar mycket om livsvillkor och den tid man har till förfogande.

Den som har mer fritid spelar också mer. Familjesituation och barn har därför också betydelse för möjligheterna att spela (ej i tabell). Den som har barn och den som är gift/sambo spelar mindre, även efter kontroll för kön och ålder.<sup>10</sup>

Vi har tidigare konstaterat att utbildningsnivå inte har någon betydelse för hur ofta man spelar onlinespel. Däremot har utbildningens inriktning betydelse (Tabell 2). Individer som har en utbildning inom ekonomi, hälsa/sjukvård och pedagogik spelar mindre än personer med utbildning inom samhällsvetenskap, medier/reklam och naturvetenskap/data. Detta resultat är delvis relaterat till kön, men inte helt. Visserligen dominerar kvinnor kraftigt inom hälsa och pedagogik och män inom naturvetenskap/data, men kvinnor som har en utbildning inom naturvetenskap/data spelar betydligt oftare spel online än andra kvinnor. Utbildningens inriktning handlar därmed också om intresse och tillägandet av kompetenser som har relevans för möjligheterna och intresset att spela onlinespel. Det handlar om datorvana liksom om kunskaper om nätverksanslutningar och dator teknik. Inte särskilt förvånande är spelandet vanligast bland dem som har utbildning inom naturvetenskap och data.

**Tabell 2 Onlinespelande i grupper med olika klasstillhörighet, yrkesverksamhet och utbildningsbakgrund (procent)**

Spelat onlinespel	Plats i arbetslivet			Utbildningens inriktning						Klassbakgrund			
	Förv. Arb. Arb.	Stude- lös	rande	Ek	Hälsa	Ped	Sam	Media	Nat	Arbe- tare	Tjm.	Före- tagare	Högre tjm
Ingen gång	83	70	41	84	86	86	74	71	59	81	78	82	76
Minst någon gång under senaste 12 mån	10	18	36	12	9	9	15	12	23	11	12	11	16
Minst någon gång i veckan	7	12	23	4	5	5	11	16	18	8	9	7	8
Summa	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Antal svar	1817	112	347	561	364	217	129	49	170	1685	542	245	542

**Kommentar:** Se Tabell 1 för fråge- och variabelkonstruktion. Svartalternativen i Tabell 1 har kodats om till tre huvudkategorier. De som aldrig spelar onlinespel, de som spelar sporadiskt (minst någon gång per år men inte varje vecka) och de som spelar regelbundet (spelar minst någon gång per vecka eller oftare). Utbildningens inriktning avser vilken utbildning man har i huvudsak. I tabellen är sex svartalternativ för utbildning inkluderade; dels de tre utbildningskategorier som uppvisar lägst nivå på onlinespelandet, dels de tre utbildningskategorier som uppvisar högst. Ek=Ekonomi, handel och administration; Hälsa= Hälsa- och sjukvård; Ped= Pedagogik; Sam= Samhällsvetenskap/juridik; Media= Media, journalistik och reklam; Nat= Naturvetenskap, matematik och data. Övriga utbildningsalternativ som ej inkluderats i tabellen var Estetik, design, konst; Hotell, restaurang, service; Humaniora och kultur; Teknik, byggt teknik, industri; Socialt arbete, omsorg. Klassbakgrund är svarpersonens subjektiva klassificering av det hem man växte upp i. Förutom de ovanstående kategorierna ingick också Jordbrukarhem bland svartalternativen.

## Onlinespel – inte bara World of Warcraft

Mycket av debatten om onlinespelandets förtjänster och eventuella risker har kretsat kring två specifika typer av onlinespel. Den första typen är ”rollspel” som t ex World of Warcraft, och Everquest. På engelska brukar dessa betecknas MMORPG:s – ”massively multiplayer online roleplaying games”. Det är spel där tusentals spelare spelar tillsammans i en gemensam värld online. Spelaren skapar en spelkaraktär (en avatar) som han eller hon kontrollerar i spelet. Det är genom denna som spelaren interagerar med spelvärlden och med andra spelare. Spelkaraktären genomför olika uppdrag och får i belöning pengar, status, förbättrade förmågor och bättre utrustning. Spelvärdens miljö utgörs ofta av en fantasy- eller science fiction värld, men även historiska miljöer och skräckfilmsmiljöer med vampyrer och demoner finns representerade. Även om World of Warcraft är det spel som kanske blivit mest omdiskuterat, bland annat p.g.a. av sin popularitet och stora spelarbas över hela världen, så finns det oerhört många fler spel inom denna kategori. På spelsajten *mmorpg.com* listas t ex totalt 214 spel som utgör mmorpg:s och som fanns på marknaden 2008.

Den andra typen av onlinespel som ofta diskuteras är ”actionspel”, där Counter Strike och Quake utgör exempel. På engelska kallas dessa ofta för fps-spel, ”first-person-shooters” och de är precis som namnet antyder actionfyllda spel där man med hjälp av vapen, ensam eller i grupp, kämpar mot och försöker besegra andra spelare. En tredje typ av spel utgörs av virtuella ”sociala” världar som Second Life och Project Entropia, där spelare precis som i rollspel skapar en spelkaraktär som lever och verkar i spelet, men där spelmiljön och spelaktiviteterna mer reproducerar ett samtida, modernt samhälle med yrkesliv, socialt umgänge och varukonsumtion.

Det finns emellertid många andra typer av spel som också kan spelas online: strategispel (rts-spel eller realtids strategispel som StarCraft), sportspel, racingspel, fightingspel, hazardspel (t ex poker), plattformsspel etc. Det är snarast så att de flesta spel som överhuvudtaget produceras idag, både för dator- och för konsolmarknaden (Playstation, Wii, X-box etc.), erbjuder möjligheter att spela online tillsammans med, eller mot, andra spelare. Det betyder att onlinespelande inte alltid ens kräver en dator, däremot någon form av Internetuppkoppling.<sup>11</sup>

Frågan är nu vilka typer av spel som spelas online. I undersökningen ställdes frågor om fyra karaktäristiska typer av onlinespel: rollspel (t ex World of Warcraft och Everquest), actionspel (t ex Quake, Counter Strike, Battlefield), virtuella världar (Second Life, Project Entropia) och ”annat spel online”. Den sistnämnda kategorin syftade då till att fånga upp de speltyper som inte täcktes in av de tre första frågorna. Det visar sig också att ”annat spel online” den kategori som flest nämner, vilket understryker mångfalden av spelgenrer. Totalt spelar 13 % av allmänheten ett annat spel online minst en gång per år. Bland de övriga kategorierna är det actionspel som spelas av flest; 5 % spelar dessa (Tabell 3). Samtliga spelgenrer spelas oftare av män än av kvinnor, men skillnaden är minst när det gäller Virtuella världar.

När det gäller genreprens i olika åldersgrupper följer spelandet i princip det generella mönstret för onlinespelande i stort. "Annat spel online" är den dominerande typen i samtliga åldersgrupper, men yngre spelare spelar oftare än äldre. Actions spel har dock en särskilt stark ställning i den yngsta åldersgruppen (15-19 år) samtidigt som Virtuella världar har en relativt stark ställning bland äldre spelare.

**Tabell 3 Spelfrekvens när det gäller olika typer av onlinespel i olika sociala grupper 2007. Andelen som spelar minst någon gång per år respektive minst någon gång i veckan (procent)**

	Alla	Kön		Ålder					
		Kv	M	15-19	20-29	30-39	40-49	50-59	60-
<b>Spelar minst någon gång per år</b>									
Actionspel	5	2	9	30	15	6	4	1	0
Rollspel	4	1	6	22	13	2	3	0	0
Virtuell värld	2	2	3	9	6	2	2	2	0
Annat spel online	13	12	14	51	33	17	10	9	2
<b>Spelar minst någon gång per vecka</b>									
Actionspel	2	0	5	15	4	1	1	1	0
Rollspel	2	0	3	9	4	1	1	0	0
Virtuell värld	0	0	1	2	0	0	1	1	0
Annat spel online	5	4	6	22	9	5	4	5	1
Antal svar	1989	1025	964	142	206	242	313	328	758

**Kommentar:** Frågan som ställdes var: "Hur ofta har du under de senaste 12 månaderna gjort följande på internet, i privat syfte?: 1. Spelat actionspel online (Quake, Counter-Strike, Battlefield etc.)?; 2. Spelat rollspel online (World of Warcraft, Everquest etc.)?; 3. Deltagit i en virtuell värld online (Second Life, Project Entropia etc.)?; 4. Spelat annat spel online?. Svartalternativen var Ingen gång, Någon gång under de senaste 12 månaderna, Någon gång i halvåret, Någon gång i månaden, Någon gång i veckan, Flera gånger i veckan, samt Dagligen.

Svaren man får på denna fråga styrs sannolikt i hög grad av frågeformuleringen. När vi frågar efter rollspel har t ex World of Warcraft och Everquest angetts som exempel på genren. Exemplifieringar är nödvändiga för att den svarande skall förstå vilken typ av spel vi är ute efter, samtidigt som det finns en risk att exemplen blir för styrande. Det innebär att det inte är självklart att människor som spelar andra typer av rollspel, som t ex Ultima Online, Dark Age of Camelot eller Anarchy Online, automatiskt känner att de bör sätta kryss i enkäten. Genregränser och -kategoriseringar omförhandlas ständigt och förändras med tiden och hur människor uppfattar kategorierna varierar. En kvalificerad bedömning är att svaren i enkäten är en absolut minimiuppskattning vad gäller andelen spelare för olika spelgenrer. Sannolikt är spelarbasen betydligt större än vad vi har uppmätt.

Frågan är om och hur genrepreferenserna samvarierar. Är det så att en person som spelar actionspel också spelar andra spel online eller är det så att spelandet är ömsesidigt uteslutande? Ett sätt att statistiskt mäta samband och samvariation är att använda ett korrelationsmått. Det korrelationsmått som valts (Pearsons  $r$ ) kan variera mellan  $-1$  (fullständigt negativt linjärt samband) och  $+1$  (fullständigt positivt linjärt samband).<sup>12</sup> En positiv korrelation mellan två faktorer (t ex spelaktiviteter) innebär att personer som ofta utför den ena aktiviteten också tenderar att utföra den andra. En negativ korrelation innebär tvärtom att personer som gör mycket av det ena tenderar att göra mindre av det andra. 0 betyder att de olika faktorerna inte samvarierar med varandra alls.

Tabell 4 visar att samvariationen mellan att spela actionspel och rollspel är mycket hög (0,507), liksom mellan actionspel och övriga spel (0,447). Samtliga spelformer samvarierar positivt med varandra, vilket innebär att om man spelar en typ av onlinespel är det mycket sannolikt att man också spelar andra typer av spel online.

**Tabell 4 Sambandet mellan olika typer av onlinespelande (korrelationer)**

	Actionspel	Rollspel	Virtuell värld	Övriga spel
Actionspel	X	0,507	0,210	0,447
Rollspel	0,507	X	0,261	0,319
Virtuell värld	0,210	0,261	X	0,220
Övriga spel	0,447	0,319	0,220	X

**Kommentar:** Frågan som ställdes var: "Hur ofta har du under de senaste 12 månaderna gjort följande på internet, i privat syfte?: 1. Spelat actionspel online (Quake, Counter-Strike, Battlefield etc.)?; 2. Spelat rollspel online (World of Warcraft, Everquest etc.)?; 3. Deltagit i en virtuell värld online (Second Life, Project Entropia etc.)?; 4. Spelat annat spel online?. Svartalternativen var Ingen gång, Någon gång under de senaste 12 månaderna, Någon gång i halvåret, Någon gång i månaden, Någon gång i veckan, Flera gånger i veckan, samt Dagligen. Korrelationsmättet är Pearsons  $r$ , som kan variera mellan  $-1$  (fullständig linjär negativ korrelation) och  $+1$  (fullständig linjär positiv korrelation). 0 betyder att de olika faktorerna inte samvarierar med varandra alls. Antalet svar är 1670. Samtliga korrelationer är statistiskt signifikanta på 0,000-nivån.

## Livsstilar bland onlinespelare

Att spela spel online är tidskrävande, i synnerhet om spelaren har som målsättning att snabbt nå spelets toppnivåer. Spelare som strävar efter prestation, status och prestige och som vill skaffa sig den bästa utrustningen måste dagligen tillbringa timmar i spelet. Yee (2006b) har i sina analyser av onlinespelare särskilt uppmärksammat den enorma arbetsinsats som går in i onlinespelandet. Kraven på att ställa upp för kollektivet och arbeta för "guildens" eller gruppens gemensamma bästa kan vara enorma. För att nå resultat kan det krävas timmar av planering, väntan och

samordning. Onlinespelande kräver således tålamod, uthållighet och tid. Onlinespel har därför mer liknats vid ett ”arbete” än vid ett lättsamt tidsfördriv, nöje och avkoppling. Det betyder att spelandet sannolikt tar stor plats i vardagen för dem som spelar mycket.

I detta avsnitt skall vi se på hur spelandet förhåller sig till vardagslivet i övrigt, som en del av människors livsstil. Här finns naturligtvis ett oändligt antal potentiella aktiviteter och intressen som förekommer i människors vardag som kan undersökas. För detta kapitel har fyra typer av livsstilindikatorer valts, som bedömts vara särskilt relevanta i förhållande till den aktuella diskussionen om onlinespelandet politiska, sociala och kulturella konsekvenser (Tabell 5):

1. Internetaktiviteter
2. Nyhets- och mediekonsumtion
3. Samhälls- och kulturengagemang
4. Fritidsintressen och -aktiviteter

Även här har ett sambandsmått (korrelationer) valts för att öka överskådligheten. Det skulle annars krävas hundratals korstabeller för att redovisa resultaten. I Tabell 5-8 redovisas för det första de enkla, bivariata sambanden mellan onlinespelande och olika livsstilsindikatorer (Bi). För det andra redovisas sambanden under kontroll för ålder och kön (Ktr).

**Att leva sitt liv online -- Internetaktiviteter.** Att spela online innebär ofta att man lever en stor del av sitt liv på nätet. Sambanden mellan onlinespelande och i stort sett alla andra tänkbara Internetaktiviteter är positiva och starka (Tabell 5). Det betyder att onlinespelare inte bara är aktiva på nätet som spelare utan även ägnar sig åt många andra nätbaserade aktiviteter. De använder e-post, chattar, tar del av nyheter, söker information, köper och säljer varor, använder banktjänster, laddar ner musik, böcker och film i betydligt större utsträckning än individer som inte spelar. Onlinespelarna är dessutom aktiva nätanvändare i dubbel mening. Förutom att de ägnar mycket tid åt nätet, är de också aktiva ”textproducenter” med nätet som plattform. De skriver bloggar, är aktiva på diskussionsforum, de kommenterar nyhetsartiklar på nätet och de är aktiva i olika nätegemenskaper (webbcommunities) etc.

**Tabell 5 Internetaktivitet hos onlinespelare. Sambandet mellan onlinespelande och Internetaktiviteter och -aktiviteter (Bi=bivariata korrelationer, Ktr=korrelationer med kontroll för kön och ålder)**

Internetaktivitet	Bi	Ktr
Deltagit i diskussionsforum	<b>0,478</b>	<b>0,384</b>
Laddat ner musik/böcker	<b>0,429</b>	<b>0,281</b>
Laddat ner film/TV-serier	<b>0,429</b>	<b>0,304</b>
Chattat	<b>0,425</b>	<b>0,271</b>
Svarat på webbfråga	<b>0,358</b>	<b>0,240</b>
Deltagit i webbcommunity	<b>0,339</b>	0,189
Läst blogg	<b>0,319</b>	0,186
Tittat på tv/lyssnat på radio	<b>0,299</b>	0,156
Lagt ut video/musik	<b>0,296</b>	<b>0,232</b>
Tagit del av nyhetstjänst	<b>0,257</b>	0,092
Sökt information/ fakta	<b>0,256</b>	0,076
Skickat/tagit emot e-post	<b>0,239</b>	0,075
Köpt/ beställt varor /tjänst	<b>0,234</b>	X
Kommenterat nyhetsartiklar	0,183	0,136
Gjort bankkärenden	0,176	X
Varit i kontakt via dejtingsajt	0,172	X
Köpt/sålt via privatannons	0,152	X
Skrivit egen blogg	0,151	0,071
Använt tjänster hos myndighet	0,149	0,074

**Kommentar:** Tabellen är rangordnad från det högsta till det lägsta sambandet. Starka samband (över 0,200) är markerade med fetstil. Negativa samband är markerade med kursiv stil. Endast resultat som är statistiskt signifikanta på 0,01-nivån är medtagna i tabellen. X indikerar en icke signifikant korrelation. Se tabell 1 för frågekonstruktion när det gäller onlinespelande etc. Internetaktiviteterna mästs på följande skala som bygger på hur ofta man gjort något under det senaste året: 1 (ingen gång), 2 (någon gång under de senaste 12 månaderna), 3 (någon gång i halvåret), 4 (någon gång i månaden), 5 (någon gång i veckan), 6 (flera gånger i veckan), 7 (dagligen). Korrelationsmättet är Pearsons  $r$ , som kan variera mellan  $-1$  (fullständigt negativt linjärt samband) och  $+1$  (fullständigt positivt linjärt samband). Ju närmare noll korrelationen är, desto svagare är sambandet. En korrelation som är 0 betyder att de olika faktorerna inte samvarierar alls. Bi= enkel, bivariat korrelation. Ktr= korrelation med kontroll för kön och ålder. Antalet svar varierar mellan 1514 och 3298, beroende på om frågan ställts i en eller två enkäter/undersökningar samt på det eventuella svarsbortfallet på enskilda frågor.

Att ha ett intensivt liv online är vanligt bland ungdomar och givet att vi vet att onlinespelande är starkt beroende av åldersfaktorn så är samvariationen mellan onlinespelande och Internetaktivitet ett förväntat resultat. Onlinespelare borde vara mer aktiva på nätet än andra eftersom ungdomar dominerar spelargruppen. Men, intressant nog så kvarstår de flesta av sambanden även om vi kontrollerar för både kön och ålder. Det betyder att onlinespelare är mer aktiva nätanvändare än icke-spelare oavsett ålder. Både gamla och unga onlinespelare lever en stor del av sina liv

på nätet. Internetaktivitet är med andra ord en av de livsstilsfaktorer som särskilt utmärker onlinespelare.

**Tabell 6 Nyhets- och mediekonsumtion hos onlinespelare. Sambandet mellan onlinespelande och nyhets- och mediekonsumtion (Bi=bivariata korrelationer, Ktr=korrelationer med kontroll för kön och ålder)**

Nyhets- och mediekonsumtion	Bi	Ktr
Tittat på SVT1/ SVT2	<b>-0,249</b>	-0,110
Sett Aktuellt/Rapport i SVT	<b>-0,224</b>	X
Lyssnat på lokalyheter i P4	<b>-0,222</b>	-0,071
Lyssnat på Eko-nyheter i radio	-0,176	-0,065
Läst morgontidning	-0,154	X
Sett Nyheterna i TV4	-0,077	X
Tittat på TV4	-0,049	X
Tittat på MTV	<b>0,256</b>	0,109
Läst Aftonbladet på nätet	<b>0,241</b>	0,120
Sett nyheter (Update) i TV3	0,148	X
Tittat på Kanal 5	0,146	X
Tittat på Discovery	0,137	0,086
Tittat på TV3	0,116	0,057
Läst Metro	0,064	X
Tittat på filmkanaler på TV	0,049	X
Lyssnat på nyheter i privat lokalradio	X	X
Tittar på sportkanaler på TV	X	X
Läst morgontidning på nätet	X	X
Läst Aftonbladet i pappersform	X	X

**Kommentar:** Tabellen är sorterad efter negativa, positiva och icke-signifikanta samband. Starka samband (över 0,200) är markerade med fetstil. Negativa samband är markerade med kursiv stil. Endast resultat som är statistiskt signifikanta på 0,01-nivån är medtagna i tabellen. X indikerar en icke signifikant korrelation. Se tabell 1 för frågekonstruktion när det gäller onlinespelande etc. Korrelationsmättet är Pearsons r, som kan variera mellan -1 (fullständigt negativt linjärt samband) och +1 (fullständigt positivt linjärt samband). Ju närmare noll korrelationen är, desto svagare är sambandet. En korrelation som är 0 betyder att de olika faktorerna inte samvarierar alls. Bi= enkel, bivariat korrelation. Ktr= korrelation med kontroll för kön och ålder. Antalet svar varierar mellan 1514 och 3298, beroende på om frågan ställts i en eller två enkäter/undersökningar samt på det eventuella svarsbortfallet på enskilda frågor.

**Smak för det ”populära”:** Nyhets- och mediekonsumtion. Att ta del av medier är en central aspekt av människors livsstil. Vi ägnar många timmar dagligen åt att mediekonsumtion. En analys av hur vi tillbringar en vanlig vardag år 2006 visar att vi ägnar totalt 368 minuter åt olika typer av medier. Det är mer än sex timmar (även om vissa former av medieanvändning pågår samtidigt)! Av dessa ägnas 109 minuter

åt radio, 101 minuter åt TV och 53 minuter åt Internet (Mediebarometern 2006 s 21). Både omfattningen och inriktningen på mediekonsumtionen är relaterad till ålder, men också till kön. Det gäller såväl val av nyhetsmedier, kanalval på TV, preferenser för radiokanaler som tidningsläsningens inriktning och omfattning. Det betyder att vi indirekt bör förvänta oss en viss samvariation mellan onlinespelande och annan medieanvändning. Tabell 6 visar också att sådana samvariationer finns. Några är dock positiva, andra negativa. Att lyssna på lokalnyheterna på P4, att se på SVT och att läsa morgontidning samvarierar negativt med onlinespelande. Det betyder att ett frekvent onlinespelande är förknippat med en lägre konsumtion av dessa medieformer. Att se på TV3, TV5, MTV, Discovery, att ta del av nyheterna i TV3 (Update) och att läsa Aftonbladet på nätet samvarierar positivt med onlinespelande. Den som ofta spelar spel online tenderar därmed att föredra kommersiella TV-kanaler och ”populära” nyheter i tabloidformat samtidigt som man avstår från de mer seriösa nyhetskanalerna och public servicetelevisionens utbud. Detta är ett smakmönster som generellt är typiskt för ungdomar och här visar det sig att efter kontroll för ålder och kön så försvinner eller försvagas de flesta av sambanden. Det betyder att personer som frekvent spelar onlinespel visserligen har smak ”för det populära”, men att de inte skiljer sig särskilt mycket i mediekonsumtion och mediepreferenser från sina ickespelande generationskamrater.

**Politik, nja tack: Samhälls- och kulturengagemang.** Underliggande i kritiken mot onlinespelande i samhällsdebatten finns ofta en föreställning om att onlinespelare är världsfrånvända och osociala. Spelandet ses som ett hot, inte bara mot individens fysiska och sociala hälsa, utan även mot samhället som kollektiv. Farhågorna är att onlinespelare inte har ”ett liv utanför spelet”, att spelandet föder våld, samt att de är oengagerade i civilsamhället och att de saknar politiskt engagemang. Forskare har talat om att det gärna uppstår en kollektiv ”moralisk panik” i samband med introduktionen av nya medier. Särskilt sårbara anses ungdomar vara. Paniken har uppstått många gånger i historien. Föreställningen om att nya medier utgör ett kulturellt hot har ackompanjerat såväl introduktionen av såväl spelfilmen som radion (på 1920-talet), televisionen (på 1950- och 1960-talet), videon (på 1980-talet) och nu höjs de kritiska rösterna mot dataspelens och Internets genomslag. Frågan är då om det finns några belegg för att onlinespelande kan kopplas samman med bristande samhällsengagemang.

När det gäller de indikatorer på samhällsengagemang och politiskt intresse som valts i denna undersökning är samvariationen med onlinespelande inte entydig (Tabell 7). De som ofta spelar spel online är visserligen mindre intresserade av politik, de är mindre engagerade i religiösa rörelser, de skänker mindre ofta pengar till hjälporganisationer och deras intresse för lokalsamhället och miljöfrågor är lägre. Samtidigt diskuterar de politik lika ofta som icke-spelare, de har inte lägre politiskt förtroende, de är inte mindre nöjda med hur demokratin fungerar i Sverige och de deltar t o m oftare i demonstrationer. Dessutom, vid kontroll för kön och ålder försvinner de flesta av sambanden, eller försvagas kraftigt. Det betyder att

onlinespelare inte har ett mycket lägre samhällsengagemang än vad som är ”normalt” för respektive åldersgrupp.

**Tabell 7 Samhälls- och kulturengagemang hos onlinespelare. Sambandet mellan onlinespelande och olika typer av samhälls- och kulturintressen samt -aktiviteter (Bi=bivariata korrelationer, Ktr=korrelationer med kontroll för kön och ålder)**

Samhälls- och kulturengagemang	Bi	Ktr
<b>Samhällsengagemang</b>		
Intresse för lokalsamhället	-0,183	-0,087
Intresse för miljöfrågor	-0,118	X
Intresse för politik	-0,114	-0,060
Skänkt pengar till hjälporganisation	-0,090	X
Besökt gudstjänst/ religiöst möte	-0,073	X
Deltagit i demonstration	0,067	X
Diskuterat politik	X	X
Förtroende för svenska politiker	X	X
Nöjd med hur demokratin i Sverige fungerar	X	X
<b>Kulturengagemang</b>		
Gått på bio	<b>0,202</b>	0,073
Hyrt dvd/video	0,151	X
Tecknat/målat skrivit poesi	0,159	0,061
Intresse för kultur	-0,087	X
Gått på rock-, popkonsert	0,067	X
Spelat teater/deltagit i lajv	0,092	X
Läst skönlitterär bok	X	X
Intresse för nöje/underhållning	X	X
Gått på teater	X	X
Gått på konstutställning	X	X
Deltagit i studiecirkel/ kursverksamhet.	X	X

**Kommentar:** Starka samband (över 0,200) är markerade med fetstil. Negativa samband är markerade med kursiv stil. Endast resultat som är statistiskt signifikanta på 0,01-nivån är medtagna i tabellen. X indikerar en icke signifikant korrelation. Se tabell 1 för frågekonstruktion när det gäller onlinespelande etc. När det gäller aktivitetsfrågorna har svarsalternativen varit 1 (ingen gång), 2 (någon gång under de senaste 12 månaderna), 3 (någon gång i kvartalet) 4 (någon gång i kvartalet), 5 (någon gång i månaden), 6 (någon gång i veckan) och 7 (flera gånger i veckan). När det gäller intressefrågorna har de svarande fått ange sitt eget intresse på en skala från 0 (inte alls intresserad) till 10 (mycket intresserad). Förtroendet för politiker har mätts på en fyrgradig skala, 1 (mycket litet förtroende), 2 (ganska litet förtroende), 3 (ganska stort förtroende), 4 (mycket stort förtroende). Hur nöjd man är med demokratin har mätts på en fyrgradig skala, 1 (inte nöjd alls), 2 (inte särskilt nöjd), 3 (ganska nöjd), 4 (mycket nöjd). Korrelationsmättet är Pearsons  $r$ , som kan variera mellan  $-1$  (fullständigt negativt linjärt samband) och  $+1$  (fullständigt positivt linjärt samband). Ju närmare noll korrelationen är, desto svagare är sambandet. En korrelation som är 0 betyder att de olika faktorerna inte samvarierar alls. B= enkel, bivariat korrelation. Ktr= korrelation med kontroll för kön och ålder. Antalet svar varierar mellan 1514 och 3298, beroende på om frågan ställts i en eller två enkäter/undersökningar samt på det eventuella svarsbortfallet på enskilda frågor.

När det gäller engagemang i kulturfrågor är resultaten också motstridiga (Tabell 7). Intresset för kultur är negativt korrelerat med onlinespelande, men när det gäller intresset för nöje/underhållning saknas helt samband. När det gäller ”finkulturella” aktiviteter som att gå på teater, på konstutställning samt att läsa skönlitteratur finns inget samband alls med onlinespelande. Onlinespelare går oftare på bio och på rock- och popkonsert och de hyr oftare dvd/videofilm. Detta utgör exempel på kulturella aktiviteter som är vanliga bland ungdomar, men sambanden förändras efter kontroll för kön och ålder. Sambandet med biotittande kvarstår men försvagas, sambandet med att hyra dvd/video försvinner liksom sambandet med att gå på rock- och popkonsert. Det som kännetecknar onlinespelare tycks snarare vara att de inte passivt vill konsumera kultur utan själva vill vara aktiva kulturproducenter. De tecknar, målar, skriver poesi oftare än sina ickespelande generationskamrater.

**Inga soffpotatisar: Fritidsaktiviteter och –intressen.** När det gäller övriga fritidsaktiviteter (Tabell 8) startar vi först med att testa tesen om ”soffpotatisen”: den fysiskt inaktiva och osunda onlinespelaren. Analysen visar dock att onlinespelare faktiskt är mer fysiskt aktiva än ickespelarna. Desto mer man spelar online desto oftare tränar man på gym och utövar sport/idrott. Dessa aktiviteter hänger dock också samman med kön och ålder och vid kontroll för dessa faktorer så försvinner mycket riktigt sambandet. Men, det betyder också att onlinespelare i alla fall inte är mindre fysiskt aktiva än ickespelare i sin respektive åldersgrupp. Andra ohälsfaktorer är rökning, snabbmatsätning (hamburgare, pizza, kebab) och hög alkoholkonsumtion. Här visar det sig att onlinespelare visserligen röker mer än andra, men de dricker å andra sidan alkohol något mindre ofta. De äter gärna snabbmat, men inte mer än andra i motsvarande åldersgrupp. Det finns inte heller något samband mellan allmänt hälsotillstånd och onlinespelande. Sammantaget finns med andra ord inga belägg för att onlinespelare är mindre fysiskt aktiva och mer ohälsosamma än andra.<sup>13</sup>

När det gäller att spela på tips, lotto och V75 finns inget samband med onlinespelande, vilket är intressant givet att dataspelande ofta diskuteras i termer av spelberoende. Inte heller finns det något samband med sportintresse, vilket man kanske kunde vänta sig givet att männen dominerar bland onlinespelarna. Däremot finns det samband med intresset för ny teknik och att gå på hockey och fotboll, men detta försvinner dock vid kontroll för kön och ålder.

Tesen om den osociala spelaren är den sista som testas i detta avsnitt. Här finns inte heller några belägg för att onlinespelare skulle vara socialt isolerade. Istället kan vi se att onlinespelare umgås oftare med vänner än icke-spelare. Detta samband kvarstår också vid kontroll för kön och ålder, men försvags något.<sup>14</sup>

**Tabell 8 Fritidsaktiviteter- och intressen hos onlinespelare. Sambandet mellan onlinespelande och olika typer av fritidsaktiviteter och -intressen (Bi=bivariata korrelationer, Ktr=korrelationer med kontroll för kön och ålder)**

Fritidsintressen och -aktiviteter	Bi	Ktr
<b>Fysisk aktivitet och hälsa</b>		
Ätit snabbmat	<b>0,221</b>	X
Sysslat med sport/idrott	0,172	X
Tränat på gym	0,120	X
Rökt cigaretter, pipa	0,089	0,061
Druckit sprit/vin starköl	X	-0,047
Hälsotillstånd	X	X
Motionerat (jogging, skidor, simma stavgång)	X	X
<b>Socialt umgänge</b>		
Umgåtts med vänner	0,148	0,075
Gått på restaurang/pub på kvällstid	0,116	X
<b>Övriga intressen</b>		
Spelat på tips/lotto V75	X	X
Gått på fotboll/ ishockey	0,073	X
Intresse för ny teknik	0,096	X
Intresse för sport	X	X
Mekat med bil / mc	X	X

**Kommentar:** Starka samband (över 0,200) är markerade med fetstil. Negativa samband är markerade med kursiv stil. Endast resultat som är statistiskt signifikanta på 0,01-nivån är medtagna i tabellen. X indikerar en icke signifikant korrelation. Se tabell 1 för frågekonstruktion när det gäller onlinespelande etc. Korrelationsmättet är Pearsons r, som kan variera mellan -1 (fullständigt negativt linjärt samband) och +1 (fullständigt positivt linjärt samband). Ju närmare noll korrelationen är, desto svagare är sambandet. En korrelation som är 0 betyder att de olika faktorerna inte samvarierar alls. Bi= enkel, bivariat korrelation. Ktr= korrelation med kontroll för kön och ålder. När det gäller aktivitetsfrågorna har svarsalternativen varit 1 (ingen gång), 2 (någon gång under de senaste 12 månaderna), 3 (någon gång i kvartalet) 4 (någon gång i kvartalet), 5 (någon gång i månaden), 6 (någon gång i veckan) och 7 (flera gånger i veckan). När det gäller intressefrågorna har de svarande fått ange sitt eget intresse på en skala från 0 (inte alls intresserad) till 10 (mycket intresserad). När det gäller hälsotillstånd anger frågan individens egna subjektiva bedömning av sitt eget hälsotillstånd på en skala från 0 (mycket dåligt) till 10 (mycket gott). Antalet svar varierar mellan 1514 och 3298, beroende på om frågan ställts i en eller två enkäter/undersökningar samt på det eventuella svarsbortfallet på enskilda frågor.

## Onlinespelande – inte som vi tror

En slutsats efter analyserna i detta kapitel är att det är dags att avliva flera av de vanligaste myterna om onlinespelande.

1. Onlinespel är inte bara World of Warcraft
2. Onlinespelarna består inte bara av unga killar
3. Onlinespelare lever inte ohälsosamma och fysiskt inaktiva liv
4. Onlinespelare är inte socialt isolerade och oengagerade i samhället

Onlinespel är definitivt mer än World of Warcraft, och omfattar en rad olika genrer och spelformer. Det kan handla om rollspel, actionspel, strategispel i realtid, virtuella världar online, sportspel och racingspel på olika plattformar (PC och spelkonsoler som Playstation, Wii och Xbox). Att spela spel online är numera ingen företeelse på marginalen – en stor andel av allmänheten spelar spel online inom en rad olika spelgenrer. Onlinespelande kan snarare beskrivas som en växande folk rörelse, där rörelsen visserligen domineras av yngre män men där även kvinnor är vanligt förekommande och där klass och social status har liten betydelse. Onlinespelare finns i alla åldersgrupper och både män och kvinnor spelar. De är egentligen bara åldersgruppen över 60 år som saknar regelbundna spelare. Även föreställningen om den ensamma, världsfrånvända onlinespelande ”soffpotatisen” har visat sig vara felaktig. Onlinespelare är inte mindre socialt, politiskt och fysiskt aktiva än andra i motsvarande åldersgrupp.

Frågan är då vad ålder och livsstil betyder när det gäller onlinespelande. Visserligen är spelandet som mest frekvent bland män i de yngre åldersgrupperna, men onlinespelande bör ändå betraktas mer som ett generationsfenomen än som ett åldersfenomen. En stor del av dem som spelar idag började spela för 15- 20 år sedan (på de plattformar och i de genrer som då fanns tillgängliga) och de har tagit med sig spelandet som vana, trots att deras livssituation förändrats. Det som idag särskilt utmärker frekventa onlinespelare är att de lever en stor del av sina liv på nätet. Onlinespelande är således en central komponent i en livsstil som även omfattar andra onlineaktiviteter. Det gäller såväl äldre som yngre spelare. En stor del av de ungdomar som idag spelar kommer att fortsätta sitt liv online även om 10 och 20 år, men kanske då som ”parent gamers”, i en annan livssituation men med spelandet som en central komponent i deras livsstilsval. De kommer då att söka sig till nya spel och plattformar som erbjuder *”en mogen och blöjvänlig spelgemenskap”*. *De är inte längre ”hardcore” men vill gärna få möjligheten att delta i mer avancerade spelaktiviteter när barnen och familjelivet så tillåter.*

## Noter

- <sup>1</sup> Se t ex Ng och Wiemer-Hastings (2005), Young (2004) och Chou och Ting (2003) för analyser av dataspelets beroende.
- <sup>2</sup> Se t ex Digital Games Research Association (<http://www.digra.org/>); Griffiths, Davies och Chappell (2004a, 2004b), Yee (2006a, 2006b, samt onlinedatabasen The Daedalus Project).
- <sup>3</sup> En av de få studier som systematiskt jämför äldre och yngre onlinespelare är Griffiths, Davies och Chappell (2004b). Den visar bland annat att mansdominansen är betydligt större bland yngre spelare och att yngre dessutom var mer benägna att offra arbete eller studier för sitt spelande. Ju yngre spelare, desto fler timmar spelades varje vecka. Det var också en betydligt större andel bland de yngre spelarna som såg våldaspekterna i spelet som viktiga underhållningsaspekter i spelandet. Se även Taylor (2006b) som för en diskussion om hur ålder diskuteras i World of Warcraft, och Yee (2006a) som analyserar motivationen för att spela i olika sociala grupper av spelare, bland annat i olika åldersgrupper.
- <sup>4</sup> Se t ex Linderoth och Bennerstedts (2007) analys av hur ungdomar spelar World of Warcraft och Ungdomsstyrelsens rapport *New Game. Om unga och datorspel* (2006). Det finns även ett flertal skrifter utgivna av Nordicom-Sverige vid Göteborgs universitet som analyserar barns och ungdomars förhållande till dataspel, Internet och ny medieteknologi.
- <sup>5</sup> Den mest utförliga databasen över onlinespelare är konstruerad av Nick Yee och kallas The Daedalus Project (<http://www.nickyee.com/daedalus>). Yee har under flera år genomfört onlinebaserade surveyundersökningar över onlinespelare och sammanställt dessa både som en databas på nätet och i form av forskningsartiklar (se t ex Yee 2006a och 2006b). Databasen är tillgänglig för hela forskarsamhället och innehåller en guldgruva av data om spelarnas demografi, spelintressen, motivation, aktiviteter i spelet osv. Även andra undersökningar har via enkäter distribuerade via olika typer av forum för onlinespelare försökt kartlägga spelarbasens demografi i olika länder. Det gäller t ex Whang och Chang (2004); Griffiths, Davies och Chappell (2003, 2004a, 2004b); Jansz och Tanis (2007). Se också konsultrapporten *Online Gaming Habits. United States, United Kingdom and the Scandinavian Countries*.
- <sup>6</sup> Enligt SCB är antalet personer mellan 15-85 år 7 315 000.
- <sup>7</sup> Frågor om hur ofta man ägnar sig åt dessa fritidsaktiviteter ställdes också i Riksom 2007.
- <sup>8</sup> Dessa två sätt att mäta ger ett likartat resultat när det gäller nivån på spelandet. Skillnaden mellan enkäterna är endast marginell: Ca 1 procentenhet.

- <sup>9</sup> Bergström (i denna volym) har visat att över tid har klasskillnaderna i fråga om yngres allmänna digitalanvändning nästan helt försvunnit medan de ökat bland de äldre. När det gäller onlinespelande finns inga signifikanta klasskillnader i spelfrekvens mellan olika åldersgrupper.
- <sup>10</sup> Den bivariata korrelationen (Pearson's  $r$ ) mellan att ha barn och att spela onlinespel är  $-0,313$  och under kontroll för kön och ålder  $-0,110$ . Den bivariata korrelationen (Pearson's  $r$ ) mellan att ha vara ensamstående och att spela onlinespel är  $0,144$  och under kontroll för kön och ålder  $0,100$ . Samtliga korrelationer är signifikanta på  $0,000$ -nivån.
- <sup>11</sup> Det finns naturligtvis också möjligheter att spela med och mot andra via olika lokala nätverk.
- <sup>12</sup> Samtliga korrelationer (Pearson's  $r$ ) som redovisas i undersökningen har också analyserats med måttet Tau. Eftersom många variabler är på ordinalskalenivå kunde Tau-måttet givetvis ha använts genomgående. Resultaten blir emellertid exakt desamma, oberoende av om Pearson's  $r$  eller Tau används. Endast ett resultat ändras; läsning av morgontidning på nätet blir positivt och signifikant ( $0,148^*$ ) då Tau används.
- <sup>13</sup> Föreställningen om den fysiskt inaktive och asociala spelaren har också ifrågasatts av forskare, både i Sverige och utomlands, som studerat ungdomars dataspelande. Se t ex *New Game. Om unga och datorspel* (2006).
- <sup>14</sup> Se t ex Williams (2006) om hur dataspelande påverkar spelarnas sociala liv. Se Taylor 2006b om kön och dataspelande.

## Referenser

- Chou, Ting-Jui och Chih-Chen Ting (2003) The Role of Flow Experience in Cyber-Game Addiction. *CyberPsychology & Behavior* Vol. 6 Issue 6, p663-675
- Griffiths, Mark D, Mark N.O Davies och Darren Chappell (2003) Breaking the Stereotype. The Case of Online Gaming. *CyberPsychology & Behavior*. Vol 6 Issue 1, s. 81-91.
- Griffiths, Mark D., Mark N.O Davies och Darren Chappell (2004a) Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. *CyberPsychology & Behavior*. Vol. 7 Issue 4, p479-487.
- Griffiths, Mark D., och Mark N.O. Davies, Darren Chappell (2004b) Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27 p 87-96
- Jansz, Jeroen och Martin Tanis (2007) Appeal of Playing Online First Person Shooter Games. *Cyber Psychology & Behavior*; Vol. 10 Issue 1, s 133-136.

- Linderoth, Jonas och Ulrika Bennerstedt (2007) *Att leva i World of Warcraft. Tio ungdomars tankar och erfarenheter*. Rapport från Medierådet.
- MedieSverige 2007. Statistik och analys (2007) Ulla Carlsson och Ulrika Facht (ed.). Nordicom Sverige, Göteborgs Universitet.
- Mediebarometern (2006). Nordicom Sverige, Göteborgs Universitet.
- New Game. Om unga och datorspel (2006). Ungdomsstyrelsens skrifter 2006:2.
- Ng, Brian D. och Peter Wiemer-Hastings (2005) Addiction to the Internet and Online Gaming. *Cyber Psychology & Behavior* Vol. 8 Issue 2, p110-113.
- Online Gaming Habits. United States, United Kingdom and the Scandinavian Countries. [www.game-research.com](http://www.game-research.com). (konsultrapport)
- Taylor, T. L. (2006a) Does WoW Change Everything? How av PvP server, Multinational Player Base, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause. *Games and Culture* Vol 1 No 4; 318-337.
- Taylor, T. L. (2006b) Multiple Pleasures. Women and Online Gaming. *Games and Culture*, Vol. 1, No. 1, p. 13-16.
- Yee, Nick (2006a) Motivations for Play in Online Games. *Cyber Psychology & Behavior* Vol. 9 Issue 6, p 772-775.
- Yee, Nick (2006b) The Labor of Fun. How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play, *Games and Culture*, Volume 1 Number 1 p. 68-71.
- Yee, Nick, *The Daedalus Project*, onlinedatabas, <http://www.nickyee.com/daedalus/>
- Young, Kimberly S. (2004) Internet Addiction. A New Clinical Phenomenon and Its Consequences. *American Behavioral Scientist*, Vol. 48, No. 4, s. 402-415.
- Williams, Dmitri (2006) Groups and Goblins: The Social and Civic Impact of an Online Game. *Journal of Broadcasting & Electronic Media* Vol. 50, No. 4, p 651-670
- Whang, Leo Sang Min och Geunyoung Chang (2004) Lifestyles of Virtual World Residents: Living in the On-Line Game "Lineage". *Cyber Psychology & Behavior*. Vol. 7 Issue 5, p 592-600.