



Institutionen för media och kommunikation

Pierre Bennodano & Kaj Saied

Spelarens Värld

en fenomenologisk studie av hur individer som
spelar Counter-Strike upplever sin nutida värld

Gamers World

A phenomenological study on Counter-Strike gamers experience of their
contemporary world

Medie- och kommunikationsvetenskap
C-uppsats

Datum/Termin: HT -06

Handledare: André Jansson

Examinator: Robert Burnett

Abstract

The purpose with this qualitative interview study was to try to describe, through a phenomenological viewpoint, the meaning that Counter-Strike players put on there contemporary world.

We started to explore this Game World with field research studies on the world's biggest Game exhibition Dreamhack in the city of Jönköping. This helped us to develop our main question for this study.

The thirteen participants of the interview were selectively chosen from a Game Café in the city of Karlstad. They were interviewed with five questions that dealt with their experiences of playing Counter-Strike and their experience of time perception in their world.

After that we needed to decide what to specifically analyse about a Counter-Strike player's experience. Fore this we started to breakdown the content from the thirteen interviews and it produced fifteen categories, these categories were then coded. The process of coding left seven categories that represented the collected interview data for us to analyse.

The seven categories are: Relaxation, Need, Occupy, escape from reality, Joy, Guilt and Feelings of time warp.

Because we have chosen to go about our study through a phenomenological viewpoint we were forced to do literature studies on what lies behind the origins of human experience.

These studies resulted in a few theories that coincided with our final analysis. In our opinion, in order to study someone's experience you have to have some knowledge on how the human experience is created from within.

Sammanfattning

Meningen med denna intervjuundersökning var att beskriva, genom en fenomenologisk ansats, den uppfattning en Counter-Strike spelare har på sin nutida värld.

Vi började med att göra fält studier på världens största spelmässa, DreamHack, detta för att få en bra grund till vår frågeställning.

Urvalet till intervjuerna på tretton spelare fann vi på ett spel café i Karlstad, dessa fick fem frågor att besvara angående deras spelupplevelse och hur de upplever fenomenet tid. När vi hade allt intervjumaterial insamlat så behövde vi begränsa vilka meningar som skulle analyseras. Detta gjorde vi genom att skapa femton olika kategorier som gav oss en bra överblick över helheten i intervjumaterialet. Dessa femton kategorier kodades sedan av oss forskare genom intervjumaterialet, detta efterlämnade sju stycken kategorier som uppvisar vårt intervjuarbete. De sju kategorierna är: Avkoppling, Beroende, Tidsfördriv, Eskapism, Glädjekänsla, Skuld känslor och Känsla av tid förändring.

Eftersom vi har valt att anta en fenomenologisk ansats för denna studie så ansåg vi att vi var tvungna att studera olika teorier om människans upplevelse. Dessa teorier tog vi senare hjälp av för analysen utav resultatet. För att skapa en så rättvis bild av någons upplevelse som möjligt, så finner vi att man måste ha någon kunskap om hur människans upplevelse kommer till från insidan.

Innehållsförteckning

INNEHÅLLSFÖRTECKNING	4
<hr/>	
1. INLEDNING	6
<hr/>	
1.1 SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNING	6
1.2 AVGRÄNSNINGAR	7
1.3 METOD	8
1.5 BEGREPPSDEFINITIONER	9
1.6 DISPOSITION	10
2. BAKGRUND	11
<hr/>	
2.1 COUNTER-STRIKES UPPKOMST	11
2.2 SPELETS CENTRALASTE BESTÅNDSDELAR	11
2.3 COMMUNITIES & KLANER	12
2.4 UTVECKLING & FRAMTID	13
2.5 SAMMANFATTNING	14
3. TEORI	16
<hr/>	
3.1 PERCEPTION	16
3.2 FLÖDES KÄNSLA	18
3.3 EVOLUTION & HJÄRNAN	20
3.4 FENOMENET TID & THE ZONE	22
3.5 STRESS & TIDSPRESS	25
3.6 SAMMANFATTNING	27
4. METOD	28
<hr/>	
4.1 FENOMENOLOGI	28
4.2 GENOMFÖRANDE	30
4.3 URVAL	34
4.4 VALIDITET	35
4.5 RELIABILITET	37
4.6 GENERALISERBARHET	38
5. RESULTAT	39
<hr/>	
5.1 KATEGORIERNA	39
5.2 KODNING AV INTERVJUMATERIAL	42
5.3 INTERVJUMATERIALET	44
5.4 EN ÖVERBLICK, ESSENSEN & INNERSTA VÄSENDET	53

6. SLUTSATS & ANALYS	54
6.1 ANALYS	54
6.2 SLUTORD	62
6.3 FORTSATT FORSKNING	63
KÄLLFÖRTECKNING	64
BILAGOR	66

1. Inledning

Vid år 2001 hade vi båda blivit presenterade spelet Counter-Strike av kompisar som berättade att detta spel var olikt de andra spelen på marknaden som de spelade, dem visste att även vi skulle tycka om att spela Counter-Strike. Även om vi båda började spela med en viss skepsis så tog det inte lång tid innan vi började spela mer än 10 – 16 timmar genom en genomsnittlig vecka under en 5-6 månaders tid. Dessa siffror var i låg mängd i jämförelse med vissa av våra vänner. Det fanns och finns nu dem som spelar det dubbla om inte det tredubbla.

Nu några år senare hade vi båda glömt bort spelet och allt runtomkring som hör till, men minnet väcktes utav en stor spelmässa som skulle utspela sig i Jönköping. Mässan heter DreamHack och denna gång hade den över 10 000 deltagare. Deltagarna var individer i alla åldrar där dem flesta spelar Counter-Strike, så bara för att vi hade slutat spela detta spel för flera år sedan så innebar det inte att det var så för andra individer. Spelet har blomstrat sedan vi slutade för flera år sedan och nu har det skapats någon slags värld runt spelet där olika Communitys, klaner och andra former av nätverk har skapats som individer medverkar. Dessa nätverk är nyanserade av helt annorlunda individer med olika ålder, kön och kulturell bakgrund. De har skapat en värld som inte är att känna igen i vårt nutida samhälle, även om denna värld är en del av vårt samhälle så är det mycket som skiljer sig åt från våra förutfattade meningar om hur dagens samhälle ska se ut, detta har lett till att dem som medverkar i denna spelvärld kan upplevas, av utomstående, att de oftast väljer att undvika den allmänna vardagen.

Uppsatsens fokus ligger på att försöka ge en rättvis bild av denna spelvärld, världen som skapats runt spelet Counter-Strike och vad det är som gör att dens medlemmar väljer den.

1.1 Syfte och frågeställning

Utgångspunkten för denna uppsats är vårt möte med denna värld och de individer som är involverade i den. Målet är dock inte att förhastat skildra våra upplevelser utav den, utan vi ska försöka ge en bild som medlemmarna kan känna igen sig i och finna tänkvärt. Så inget intresse kommer att läggas ner åt egen förtidig tolkning av världen.

Vi har använt oss utav intervjuer för att försöka hitta samband som matchar med andra intervjupersoners svar för att på detta vis hitta det mest markanta företeelser man upplever som spelare. Vi har sedan valt efter fenomenlogiska och andra teorier, som är beskrivna i teori avsnittet, idéer att begränsa vår frågeställning till spelarnas Tids upplevelse i den verklighet de uppfattar som egen, samtidigt som det är upplevelsen som vi vill granska så kommer vi titta närmare på världen som helhet.

Vi intresserar att först granska spelarnas upplevelse, vilket vi finner är essentiellt, för att få en rättvis bild av världen som skapas utifrån denna upplevelse av att spela.

Vårt huvudsakliga syfte med denna uppsats är att försöka hitta någon eller några faktorer som kan leda till varför man väljer att uppleva denna spelvärld och vi gör detta genom att titta närmare på vad de upplever samt hur de upplever fenomenet tid. Likaså har vi fått en invecklad bild av media utav spelvärlden och denna avbildning kommer vi jämföra i analysen med vår egna färsk skildring som vi har erhållit tack vare denna studie.

Så våra två frågeställningar i denna uppsats är:

- Vad är utmärkande för hur och varför olika personer väljer spelvärlden?
- Hur upplever spelaren tiden tack vare denna värld?

1.2 Avgränsningar

Vi har valt att fokusera på spelet Counter-Strike på grund av dens popularitet(i media), enkelhet och att vi själva har spelat spelet. Annars finns det en handfull andra spel med liknande karaktär och kombinerade communities som går hand i hand med detta spel in i denna nya spelvärld. Även om det inte är spelen i sig som karaktäriserar dessa världar så har de alla sina egna originella nyanser som visar sig i de olika nätverken.

Vi har också valt att begränsa oss i att undersöka de aspekter som kan leda till valet av denna värld för individerna, eftersom vi är intresserade av tid och rum när det gäller spelupplevelsen i sig så har vi valt att se över denna del, genom att studera olika teorier kring tids känsla och den behagliga känslan som får oss att glömma tiden. Detta anser vi också att den fenomenlogiska ansatsen ska hjälpa oss ytterligare med. Vi bestämde oss också för en ytterligare begränsning när vi väl hade allt intervjumaterial inne, denna begränsning gäller det empiriska materialets analys. Vi begränsade materialet genom en kategorisering, där vi sedan

valde ut de aspekter av spelarens upplevelse vi fann mest tillgängliga att analysera för just denna studie.

1.3 Metod

Vi har bestämt oss för att anlägga en fenomenologisk ansatts för denna uppsats. Detta innebär att vi är intresserade av medvetandet i sig, genom att undersöka vad det är som skapar upplevelsen av ett fenomen i medvetandet.

Inom fenomenologin så ser man att det är individen som genom sin subjektivitet skildrar objekten i världen och därför är enbart individen källan till dens egen upplevelses mening. Alla individer upplever sin värld och fenomenen i den på olika vis, olika individer kan aldrig uppleva något fenomen på exakt samma vis.

Eftersom vi valt en fenomenologisk ansatts så måste vi som undersökare lägga våra förutfattade meningar åt sidan när vi samlar in information för uppsatsen. Därför har vi valt att utföra intervjuer med några få frågor om deras upplevelse, frågorna visar riktningen för intervjupersonerna att beskriva de olika upplevelser de har utan vår beblandning av idéer. Senare försöker vi hitta likheter som relaterar till de olika intervjupersonernas svar. Detta för att skapa en helhetsbild av intervjuerna som därefter kan undersökas för att finna de mönster av betydelser som individen ser i sin livsvärld.

Förutom intervjuer så utförde vi en fältstudie innan intervjuarbetets start, detta efter av att vi studerat den fenomenologiska ansattens utgångspunkt, vilket är att inte gå in med förutfattade meningar om världen man ska undersöka. Så vi har varit på den stora spel och nätverksmässan DreamHack och utfört fältstudier som spelades in på video samtidigt så har vi haft kontakt med ett antal spelare som var aktiva under mässan. Genom denna fältstudie och egna upplevelser utav spelandet så fick vi en helhetsbild av världen runt Counter-Strike och hela upplevelsen av att spela Counter-Strike. Detta gav oss en ny bild utav denna värld och därmed skapade vi våra frågor som vi ställde under intervjuerna med dem personer som spelar Counter-Strike genom sin vardag.

Intervjuerna är de som är basen för vårt arbete. Så vår fokus läggs ner på spelarnas svar på dessa frågor om hur de upplever spelarens värld och därefter så granskas svaren genom den

fenomenologiska ansatsen samtidigt som vi har ett flertal olika teorier som hjälper oss att förstå oss på hur en upplevelse skapas. Så genom fenomenologin, teorierna och våra egna observationer så kommer vi att ge ifrån oss en analys som vi kommer att jämföra med den bild som finns nu i media av spelvärlden, vi hade nog aldrig kunnat göra detta tidigare om vi inte hade sett till våra förutfattade meningar på detta vis.

1.5 Begreppsdefinitioner

Vi förklarar här på ett enkelt vis hur vi använder olika termer och begrepp som påträffas i uppsatsen. Syftet är att man som läsare ska kunna gå tillbaks hit vid behov.

CS

Förkortning för spelet Counter-Strike.

Klan

Ett lag som olika spelare är deltagare i, vid olika nätverksspel.

Lan

Samlingsplats för nätverk, data, spelande och de mesta inom IT sektorns digitala prylars intresserade människor.

Livsvärlden

Detta begrepp kommer från Husserl:

”One of the important themes that Husserl developed in the last decade of his work is that of the life-world. He claims that scientific and mathematical abstraction has roots in the prescientific world, the world in which we live. This world has its own structures of appearance, identification, evidence and truth, and the scientific world is established on its basis.” Audi(1999, s407)

Teorin går ut på att vi inte kan fånga en beskrivning av det objektiva på utsidan utan det ända vi kan komma åt är människans upplevelse utav de objektiva som existerar oberoende av oss. Livsvärlden för oss människor består exempelvis av våra känslor, minnen och förväntningar om framtiden. Livsvärlden är den subjektiva världen för varje enskild individ och det är denna man försöker fånga inom fenomenologin.

Insidan/inifrån

Människans insida, vår subjektivitet som styr hur vi ser objekten i vår värld. Det är genom denna insida vi ger objekten i världen dens attribut som tid, form, känslor, färg osv.

Utsidan/utifrån

Objekten i världen som inte har blivit avgjorda av den subjektiva insidan hos människan.

Varseblivning

Våra samling sinnestryck som skapar vår verklighet vi upplever.

1.6 Disposition

I avsnittet *bakgrund* utvecklas spelet Counter-Strike, dens marknad samt deras koppling till spelvärlden. Därefter följer ett avsnitt med en handfull *teorier* som vi finner intressanta för vår studie, samtidigt visar de var våra idéer om människans medvetande och tid upplevelse kommer ifrån. Efter detta kommer *metod* avsnittet där vi utförligt beskriver forskningsprocessen. I avsnittet *resultat* framför vi intervjumaterialet och de olika kategorierna som vi skapade med hjälp av teorierna och de fenomenologiska synsätten. I *slutsatsen & analys* sammanfattas och analyseras resultaten knutet till frågeställningen.

2. Bakgrund

I det här avsnittet kommer vi att berätta om spelet Counter-Strike, för att ge en bild av uppkomsten, interaktionen och den värld som har skapats runt den. Informationen som beskrivs här nedan kommer ifrån spelets hemsida, våra interaktioner med spelarna och våra observationer utav spelet.

2.1 Counter-Strikes uppkomst

Counter-Strike som även kallas CS är en modifikation till spelet Half-Life som ägs utav Valve Software. När datorspelet Half-Life släpptes lät de även allmänheten ta del av dess interna utvecklingsverktyg. Detta ledde till att flertalet självständiga programmerare började skapa egna spel baserade på Half-Lifes spelmotor. Två personer vid namn Minh Le och Jess Cliffe skapade tillsammans under [1999](#) Counter-Strike, spelet var då en liten modifikation som få kände till. Sakta men säkert spred sig ryktet på Internet och nuförtiden är Counter-Strike ett utav världens mest kända First-Person-Shooter spel.

2.2 Spelets centralaste beståndsdelar

Spelet är ett nätverksspel där man spelar mot andra fysiska motståndare. Sålunda alla som medverkar är människor och någon datorbaserad gestalt är inte involverad(funktionen finns dock i spelets motor men används mycket sällan om inte aldrig).

Counter-Strike spelidé bygger på att två lag ska kämpa mot varandra i en kamp om att vinna en specifik explicit plan som är direkt relaterad till vilken bana man spelar. Det ena laget utgörs av Terrorister och de andra av insatsstyrkor. Så om man exempelvis spelar banan "de_aztec" så ska dem som spelar som Terrorister plantera bomben och försöka spränga vissa punkter utsatta på banan. Motståndarna, Counter Terroristerna eller insatsstyrkan ska försöka stoppa dem så att de inte lyckas. Samtidigt som det finns olika uppdrag på olika banor så slutar alltid spelet om ena laget lyckas eliminera samtliga motståndare hos det andra laget.

För en spelare gäller det att samla på sig pengar för att kunna köpa vapen och annan utrustning vid ny omgång. Pengar får man om man dödar någon eller när laget vinner en

runda. Spelarna har även en individuell statistik tabell, på denna tabell visas hur många poäng man har och hur många gånger man har blivit eliminerad. Desto fler man eliminerar och ju fler matcher laget vinner så får man mer poäng och därmed klättrar man i listan. De flesta som spelar Counter-Strike brukar titta på denna lista kontinuerligt under spelandets gång, de brukar dra fram listan med ett snabbt tangentbordstryck varje gång de eliminerar någon för att se om deras ranking i listan förändrats.

2.3 Communities & Klaner

Community är en slags gemenskap där medlemmarna kan mötas på Internet. Oftast så ligger dessa communities på någon hemsida men ibland kan det också ligga på servrar som man behöver specifika program till som exempelvis en Irc-kanal. Skillnaden mellan en community och en vanlig sida om Counter-Strike är att man måste vara medlem på sidan för att få tillgång till innehållet som man söker. På dessa communities finns det en hel del saker för användaren att göra som att chatta, beskriva sig själv, diskutera olika saker i forum osv. detta gör man i relation till spelet Counter-Strike. Mer specifika för just Counter-Strike communities är att man kan försöka hitta en klan att medverka i eller helt enkelt att hitta likasinnade för olika taktiktips, diskussioner och tävlingar, cuper, turneringar som man kan försöka delta.

Vi tänker inte beskriva närmare vilka communities det finns, för dem är alldeles för många och det finns en hel del utav dem både i Sverige och internationellt som man kan delta i och medverka leder till en drös olika aktiviteter i relation till Counter-Strike. Det vi kan poängtera är att dem är väldigt många och att detta gäller globalt.

Klan är ett annat namn för lag, de som spelar CS kontinuerligt som vilken annan hobbyutövare brukar också oftast vara med i en klan. En klan kan bestå utav obegränsat antalet medlemmar, men när det är dags att spela mot en annan klan så kan bara 5 spelare från klanen presenteras eftersom en match inte kan innehålla mer en 5 spelare per lag. Dessa klaner har precis som vilken annan lagsport taktik, träning och andra samlingsätt för att träffas och diskutera hur de ska gå tillväga för förbättring utav klanen. En klan har också en klan ledare "Clan-leader" som bestämmer över alla i klanen, detta brukar vara klanens grundare men det kan också bli så att man gör omröstningar i klanen för ett utbyte utav ledare och om detta ska gå igenom så brukar det vara på grund av den nya ledarens spelskicklighet.

Man har också en medlem som är spel ledare detta kan vara klan ledaren men det behöver det inte vara. Spel ledaren ”game leader” har övervakning på taktiken och hur en runda ska slutföras, hon måste också ha koll på spelarna i laget och deras position i taktikskapelsen. Så man kan minst sagt säga att Counter-Strike i alla fall på högre nivåer är otroligt detalj och taktik riktspel där alla måste veta vad man ska göra för att genomgången utav spelet ska bli lyckat. Slutligen så har man också en ”member leader” som samordnar matcher mot andra klaner och de på proffs nivå försöker delta i turneringar världen runt.

2.4 Utveckling & Framtid

Samtidigt som vi arbetar med denna studie så blomstrar Counter-Strike bland alla slags åldrar från 6 – 40 år. Nya communities, klaner, ligor och turneringar skapas kontinuerligt. Samtidigt som nya spelare startar egna hemsidor och irc-kanaler i relation till de nya påfunden.

Det finns även Counter-Strike proffs som spelar som yrke och dem är välkända över hela världen. Proffsen blir även sponsrade av stora företag och dem har tom egna produkter på marknaden som de säljer. På olika communities kan man läsa intervjuer med proffsen och statistik om deras matcher precis som om man skulle titta närmare på någon fotbollspelare i Engelska ligan.

Counter-Strike är inte bara ett spel utan det är en global tävlingsidrott som människor oavsett kultur, fysik, kön eller ålder hämmas för deltagande. Alla kan vara med och det finns ingen som beslutar över din medverkan, det är fritt fram för den som köper spelet utav företaget Valve.

I början av Counter-Strikes uppkomst så var det mest killar som spelade men nu har även tjejer hittat detta First-shooter spel och nya tjejligor och tjejturneringar skapas fortlöpande i korrelation med de andra turneringarna som skapas. Så att försöka hitta någon specifik målgrupp för spelets blomstring kan vara svårt att göra, eftersom olika kön, ålder och kulturell bakgrund representeras på väldigt hög nivå. Man kan säga att Counter-Strike är en global sysselsättning där något särskiljande drag för deltagarna inte verkar ha någon framträdande roll. Detta kan man nästan bara jämföra med sporten fotboll som är lika global förutom att Counter-Strike kräver datorer och det har inte alla människor globalt tillgång till, men för dem som har tillgång så kan man se ett brett överlag av aktiva spelare.

Det finns nu även landslagsspel i Counter-Strike där nationernas bästa spelare möts för att tävla om vilket land som är bäst i Counter-Strike.

2.5 Sammanfattning

Counter-Strike startade från ingenting egentligen, två stycken hobbyprogrammerare skapar ett spel som nu är ett utav världens mest spelade nätverksspel. Detta har sedan lett till att de stora företagen kring IT och data branschen öppnat ögonen för spelet och härifrån kommer nu sponsorer, reklam och andra kampanjer som försöker locka till sig Counter-Strike spelarna på olika vis. Förutom detta så börjar det bli stora pengar inte bara för företagen utan även för spelarna som får betalt utav sponsorerna och det delas ut otroliga summor på de olika tävlingarna som spelas, detta gäller båda könen. Så man kan se en stor progressiv marknad i avsättningen Counter-Strike. Samtidigt som ryktet sprider sig och fler börjar spela spelet så börjar även åldern för dem som medverka sträcka på sig så att inga direkta gränser längre existerar för dem som medverkar i detta spel. Alla åldrar som har tillgång till en dator vare sig hemma eller via något Café representeras. Spelet som har en åldersgräns på 15 år, spelas utav ett stort antal barn i åldern 5 – 15 på olika kafés här i Sverige.

”Dataspelshallarna i Uppsala struntar i den rekommenderade åldersgränsen som dataspelsbranschen själv ställt sig bakom. Flera minderåriga barn har fått spela de spel som har en rekommenderad åldersgräns på 16 år, bland annat 12-årige Magnus.” Andreas Miller (2006-12-19)

På grund av spelets popularitet så kan man se att företagens rekommendationer för den rätta åldern att spela inte längre är verksam, detta kan vara eftersom det är redan ett överflödande spelande som pågår och det är väldigt svårt att få alla i den åldern att sluta och att staten inte prioriterar att spendera resurser på att stoppa dataspelande barn. Även om detta kanske inte prioriteras direkt utav staten, så är det ändå märk värt att se väldigt unga barn får spela Counter-Strike, ett spel som går ut på att döda alla andra i motståndarlaget, på olika Kafés till omkring midnatt.

Samtidigt som man kan se en extrem expansion utav denna värld och medlemmarnas entusiasm för deltagandet så finns det många människor utanför spelvärlden som aldrig hört talas om denna värld och allt som kan relateras till den. Det kan även gälla föräldrar till

barnen som spelar och andra anhörige. Vad anledningen till detta kan vara och vilken information vi får om spelvärlden av media kommer vi titta närmare på i slutsatsen.

Denna sammanfattning ska förhoppningsvis ha gett läsaren en klarare bild av spelet Counter-Strike och dem involverade i sfären runt spelet, hur den ser ut nu och hur både spelet och världen runtomkring utvecklas och expanderar.

3. Teori

Eftersom vi använder oss utav den fenomenologiska ansatsen som metod för denna uppsats så måste vi ha en djupare förståelse för hur och vad det är en upplevelse har i underlag, i vårt medvetande, som gör den till vad den är. Efter vår studie av dessa teorier fann vi relevansen till att begränsa oss mer till tids upplevelse, detta skulle kanske inte ha skett om vi hade ignorerat att studera vad det kan vara som ligger i bakgrunden till vår upplevelse. Så här nedan kommer vi att ge korta beskrivningar på teorier, som vi valt från olika vetenskapare, så att vi får en klarare bild av hur och vad en spelare deltar i under sin upplevelse och vad det är som formas under upplevelsens realisation.

Vi kommer först att titta på vad det är som ligger i bakgrund för vår perception och våra omedvetna processer som pågår i samma ögonblick, sedan granskar vi människans evolution och vilka mål som styr oss. För att förstå vårt målsökande så tittar vi på vår hjärnas funktioner för att få en så verklig bild som möjligt av detta fenomen. Därefter så kommer vi att se över den positiva känsla vi söker i en upplevelse, som forskaren Csíkszentmihályi beskriver, och hur detta faktiskt också styr vår känsla utav tid upplevelsen. Tid upplevelsen kommer senare att förklaras utförligt och därefter sammanfogas med den tidspress vi människor kan uppleva under nutida vardag. Tillslut så kommer vi sammanfatta anledningen till att vi har gått denna väg att granska dessa teorier för att beskriva hur tid upplevelsen och nutida samhället hör ihop vid skapelsen utav spelarens värld.

3.1 Perception

För att förstå sig på en människas upplevelse så måste man veta vad det är som ligger till grunden för ens perception. Detta är inte det lättaste att svara på, tom inom psykologiforskningen så anser man att detta uttryck är svår definierat och man är tvungen att dela upp vad det är man vill undersöka med perception. Eftersom vi har flertalet olika sinnen så måste det bestämmas vilken som ska undersökas och sedan får denna i sig undersökas kring med förhållande till det omedvetna som pågår i människans hjärna för att framställa ens varseblivning.

Vi kommer inte att gå in på något specifikt sinne för denna studie, det vi vill visa här är att våra sinnen faktiskt styrs utav vårt omedvetna, så det vi upplever är redan bestämt av våra tidigare erfarenheter och även dessa är styrda utav automatiska processer som ligger i grund från vår barndom. En enkel men bra beskrivning utav detta kan man läsa i boken *The Psychology of Perception*:

“Recently there has been a great deal of concern over the claim that a method has been developed for presenting advertising matter without the viewers knowing that he has been stimulated. The message presumably reaches the viewer in a form that is effective in modifying one aspect of his behaviour without modifying another. For example, in response to the message “Buy popcorn” he does so, but without being aware that the message has been presented to him. The message is subliminal, in the sense that he is unaware of it, and yet he responds to it by purchasing a box of popcorn he otherwise would not have bought.” Dember(1960, s12)

Om man ifrågasätter orsakerna till en människas upplevelser och beteenden så brukar man få så beskaffade svar att den ifrågasatte vet med all säkerhet vad de var som påverkade en. Man anser att man vet vad anledningen till ens tankar, känslor och slutligen ens beteendes påverkan och detta leder till att man tror att det man upplever är ett medvetet val. Dagens forskning inom psykologi och medvetande visar motsatsen. Människor tänker, känner och styrs utav omedvetna automatiska processer som medvetandet hos människan upplever som nutid. När faktum är att valet för ens aktioner har gjorts innan man ens är medveten om att de ska ske, de görs åt oss av vårt omedvetna som vi senare blir medvetna om och därigenom tror att vi har valt dem. Detta betyder dock inte att alla våra tankar och aktioner är omedvetna, vi utför helt enkelt så många medvetna processer som vi har kapacitet till. Vi kan exempelvis titta närmare på när en person kör bil till jobbet: här kan man utföra alla moment för att köra som att växla, gasa, bromsa och köra i symbios med trafiken samtidigt som man kanske pratar i telefon med chefen där man tänker ett antal andra saker som exempelvis vilket språk man använder, tonläge, minnen i relation till samtalet mm. När man kommer fram till jobbet så har man faktiskt utfört hela resan och dens mekanik helt automatiskt och omedvetet eftersom ens medvetande var på konversationen med chefen. Detta är bara ett enkelt exempel på hur det omedvetna kan fungera, det omedvetna har en sammanslutning av funktioner och utföranden som konstant pågår utan någon som helst ansträngning från vår sida, det är så det känns i alla fall av vårt medvetande. Dessa omedvetna processer är olika för varje individ samtidigt så kommer den utifrån ens livsvärld och därför har den likheter med andra människor i vår närhet. Detta beskrivs så här i boken *Psychology: the science of mind and behavior*:

”Yet our experience are not simply a one-to-one reflection of what is external to our senses. Different people may experience the same sensory information in radically different ways; because perception is an active, creative process in which raw sensory data are organized and given meaning.” Passer & Smith (2007, s130)

En mindre förståelse av hur vår perception fungerar kan visa hur en CS spelare i sitt fulla deltagande i spelandet är och blir omedveten om andra saker som pågår runtomkring. Det är detta vi finner intressant att studera närmare kring i själva upplevelsen.

Vad väljer spelaren bort(omedvetet) när medvetandet sätts på spelupplevelsen?

Vi börjar med att först titta närmare på den positiva känslan CS spelarna beskriver som anledningen till deras val av spel upplevelsen.

3.2 Flödes känsla

När vi utförde intervjuerna med CS spelarna så förklarade de flesta intervjupersonerna reaktionen på att de kände en stark glädjes känsla, beskrivningarna av känslan skiljde sig ordagrant men de förklarade samma känsla av entusiasm som har många synonymer. Detta gav oss anledningen till att studera denna känsla närmare, känslan av att man mår jätte bra och att man är totalt involverad i upplevelsen för upplevelsens egen skull. Vi kan betrakta närmare denna positiva känsla, som är så lockandes för oss människor men väldigt svår att greppa tag runt, genom Mihály Csíkszentmihályi som är psykologen som tagit sig an att undersöka detta fenomen. Han beskriver flöde som en känsla av att vara totalt involverad i det man håller på med, samtidigt som man är helt oberoende av yttre omständigheter Csíkszentmihályi(1990). Denna beskrivning utav flödeskänslan tycker vi påminner mycket om den känsla man har när man spelar Counter-Strike, eftersom vi själva har spelat spelet så kan vi direkt relatera Csíkszentmihályis idéer om flöde till vår egen upplevelse och just därför har vi valt att titta närmare på hans teorier om vad och hur man upplever denna känsla utav flöde. Csíkszentmihályi har åtta stycken uppfattningar om flödets källa, här tar vi bara upp dem som vi tycker passar in för vår studies omfattning:

- *Koncentration på uppgiften:* Det är genom detta som man glömmer bort alla otrevligheter som kan finnas i ens liv, därför är total koncentration essentiell i flödesupplevelsen.
- *Kontrollparadoxen:* Att leka eller spela spel gör man helt fri från känslan av oro och det är därför man kan njuta av den enligt Csíkszentmihályi. Om man exempelvis missköter sig inom ett visst arbete så förlorar man inte bara arbetet utan det kan leda till att man förlorar sin plats i samhället och det kan leda till ett antal andra förluster, just därför känner man en ständig orolighet över det man gör på arbetet eftersom det kan i princip leda till katastrof om missköter sig. Denna oro över att förlora kontrollen över sitt vardagliga liv kan inte existera om man vill uppleva flödeskänsla.
- *Förlusten av självmedvetande:* De flesta människor tänker ständigt på hur dem ser ut i andras ögon. Detta hindrar ens koncentration och slösar en hel del energi som skulle ha kunnat gå till aktiviteten man utför.
- *Förändrad tidsupplevelse:* En av de vanligaste beskrivningarna av flödesupplevelse ska vara att tiden inte längre förflyter på vanligt vis. Den tid som vi mäter med hjälp utav objektiva händelser utanför vår aktivitet blir helt irrelevant när det är bara handlingar som styr. Oftast känner man att timmar har gått på minuter alltså att tiden går mycket fortare än vanligtvis.

Sammanfattningsvis så berättar Csíkszentmihályi att det är handlingen i sig som är belöningen för den som utför den och det är därför man som deltagare kan vara fullt koncentrerad på aktiviteten istället för att tänka på resultatet eller de andra aspekter han tar upp.

Nu har vi en bättre bild av vad det kan vara som ger CS spelarna den positiva känslan de letar efter, men detta förklarar inte varför spelarna väljer att spendera all sin fritid om inte mer åt att spela Counter-Strike.

Eftersom vi själva fann tid upplevelsen under spelandets gång så extremt framstående så var vi tvungna att undersöka hur vår upplevelse av tid skapas rent mekaniskt i hjärnan. Detta gjorde att vi även fann andra aspekter som började skapa en skarpare helhetsbild kring vad det kan vara som spelaren verkligen upplever i denna värld. Därför ska vi vid nästa avsnitt titta närmare på hur vår hjärna fungerar rent mekaniskt och hur denna mekanik är en ren skapelse utav vår evolution.

3.3 Evolution & hjärnan

Alla människor har olika behov som de sätter högt värde på framför allt annat. Så eftersom vi studerar anledningen till valet utav upplevelsen att spela ett visst spel så är det nyttigt att veta vad det är som leder till att människan väljer något och om det finns omedvetna processer i vårt agerande och val utav aktioner när vi utför något. Frågan vi ställde oss var om man bedriver sin vardag efter funktioner eller instinkter som man har men inte är medvetna om. Denna fråga har inte varit lätt att få svar på, vi har studerat ett flertal olika teorier, där vissa har känts bra när vi har läst dem men senare så har vi hittat något nytt som vi fann ännu bättre och därmed så förkastades den tidigare teorin vi fann intressant. Så att svara på frågan om vad som styr oss människor till olika aktioner har minst sagt varit påfrestande, men vi har dock hittat teorier som vi finner mycket intressanta och relevant för vår studie. Dessa teorier beskriver hjärnans direkt mekaniska funktioner och med deras hjälp så kan vi förstå hur människans natur grundar sig.

Belöningsystem och behagliga känslor:

“When multicellular organisms arose through the evolution of self-reproducing molecules, they developed endogenous, autoregulatory mechanisms assuring that their needs for welfare and survival were met. Subjects engage in various forms of approach behaviour to obtain resources for maintaining homeostatic balance and to reproduce. One class of resources is called rewards, which elicit and reinforce approach behaviour.” Schultz (1998, s1)

Här ovan får vi en bra beskrivning på hur vi genom vår evolution skapat ett belöningsystem som har automatiska mekanismer som styr organismer mot välbehag och överlevnad.

“The functions of rewards were developed further during the evolution of higher mammals to support more sophisticated forms of individual and social behaviour. Thus biological and cognitive needs define the nature of rewards; the availability of rewards determines some of the basic parameters of the subject’s life conditions.” Schultz (1998,s1)

Så för att enkelt sammanfatta Schultz forskning så kan man säga att vår evolution styrs utav ett belöningsystem som utvecklats ytterligare genom både biologiska och psykologiska aspekter för att vi ska nå denna belöning så ofta som möjligt.

Det vi kan se tack vare Schultz och andra neurologers forskning är att den styrande kraften i människans ”målsökande” är vårt belöningssystem, vi försöker konstant att bli belönade eftersom vi har detta system inbyggt i vår hjärna:

“One of the principal neuronal systems involved in processing reward information appears to be the dopamine system. Behavioural studies show that dopamine projections to the striatum and frontal cortex play a central role in mediating the effects of rewards on approach behaviour and learning.” Schultz (1998,s1)

I hjärnan ligger dopaminsystemet som ger oss människor behagliga känslor så fort belöningssystemet känner att vi har lyckats med något som tar oss framåt i evolutionens riktning. Så vi kan nu se att Csikszentmihályis Flödes teori går att hitta rent mekaniskt i vår hjärna, denna mekanik styr även andra fenomen som vi är väldigt intresserade utav.

Motivation:

Forskning inom hjärnans funktioner visar att anledningen till att man som människa följer sina mål, är på grund av att signalsubstansen dopamin släpps ut i hjärnan.

“Thus dopamine neurons label environmental stimuli with appetitive value, predict and detect rewards and signal alerting and through dedicated peripheral receptors tuned to a limited range motivating events.” Wolfram Schultz (1998)

I vår hjärna så startar olika kemikaliska mekanismer som leder till att belöningssubstansen dopamin släpps, när vi utför en aktion. Man kan säga att vår kropp ger oss bra positiva känslor för att vägleda oss, denna vägledning sker genom en känsla av motivation för någon viss aktivitet.

“Manipulation of dopamine systems powerfully changes motivated behaviour.” Berridge(2003, s509)

Eftersom vi blir belönade av dopaminet som släpps ut i hjärnan efter en viss aktivitet så relaterar vi automatisk denna nya aktivitet till njutning, utveckling och framåt i evolution. Ända fram tills dopaminet slutar släppas för aktiviteten.

Minne:

Dopamin har alltså en minnesrelaterad funktion, om man exempelvis äter en kokosboll för första gången och man finner att den var jätte god, så sparas detta i minnet och varje gång vi

tänker på att äta en kokosboll eller när vi äter en ny så kommer dopamin att släppas automatiskt innan processen att äta ens startat. Sedan när man väl äter kokosbollen och man finner att den är godare än senast så ökar dopaminutsläppet, men om det är något fel på kokosbollen eller om den inte påminner om den första så kommer dopaminet utsläppet sluta. Detta kan göra att man skapar ett behov utav att äta kokosbollar för man vill ha mer njutning(dopaminutsläpp). Samtidigt så ser man också om det inte sker någon variation i kokosboll ätandet så kommer även dopaminutsläppet avta tills de inte släpps ut alls och därmed så förlorar man intresset för kokosbollarna.

Tids Upplevelse:

Vi vet nu att vår motivation av att utföra någon aktivitet fastnar i minnet när dopamin släpps i vår hjärna. Detta utsläpp påverkar även vår hela tid upplevelse, denna styrs faktiskt utav en del av vår hjärna där dopaminet vilar sig:

“Investigators have long suspected, based on indirect evidence, that the basal ganglia might be involved in time perception. The basal ganglia have nerve cells that primarily contain the neurotransmitter, dopamine. Patients with Parkinson's disease have an abnormal reduction in dopamine within the basal ganglia and commonly experience problems with time perception. These difficulties partially improve when patients are administered a drug that increases dopamine levels in the brain.” Marphetia(2006-12-18)

Genom denna ovannämnda forskning kan man se att människor med vissa sjukdomar som exempelvis ”Parkinson disease”, som har för lite dopamin utsläpp i hjärnan, får förändrad och problematisk tid upplevelse.

Så vad innebär allt detta?

Vi kommer att förklara närmare varför vi har valt att gå denna väg för att förstå oss på människans tid upplevelse vid nästa avsnitt, där vi ska granska fenomenet tid och hur vi människor faktiskt kan styra hur vi upplever tiden.

3.4 Fenomenet Tid & the Zone

För att förstå sig på en människas upplevelse finner vi det vara viktigt att veta hur tiden upplevs i vårt medvetande i samband med upplevelsen. De flesta människor reflekterar inte

över att tiden som finns ”där ute” egentligen upplevs på människans insida. Tids upplevelse, när vi agerar med världen, är subjektiv.

I boken *The Concept of Time in Psychology* får vi en empirisk teori på vad tid upplevelse kan vara:

“Time cognition is a gradual growth under the conditions of actual experience of time; bits of time are perceived, cognized or experienced simply as such or as a property of events; by abstraction and generalization, time is built as an independent mental object; in this approach, the mind gets time out of its experience instead of contributing time to its experience.” Roeckelein (2000, s112)

Genom denna teori så kan vi få en närmare förklaring till förvirringen som kan finnas runt uppfattningen utav tid via vår tidsuppfattning som inte är direkt relaterad till våra upplevelser utan tid är ett objektivt system som vi har lärts oss, tack vare uppfinningen: uret, utanför våra upplevelser.

Det finns även forskning som visar att människor som provar på droger som marijuana och LSD får förvrängda tid upplevelser, de känner att tiden går mycket långsammare eller mycket snabbare beroende på vilken drog man tagit. För vissa har tiden även känts som den stått helt still.

“The effects marijuana and its active ingredient tetrahydrocannabinol (THC) on time perception have received more scientific attention. Marijuana was found to slow both the subjective and objective perception of time. Many studies demonstrated altered time sense and the underproduction of time estimations. In one study, 28 daily marijuana users displayed greater time underproduction than 32 normal controls which indicated that the marijuana-induced time distortion may persist beyond the acute phase of intoxication.” Mathew(2001, webbsida)

Att droger, dopaminutsläpp och behagliga känslor förändrar människans tid upplevelse och att vi är omedvetna om vad det är vi jämför vår tid upplevelse med, är det vi finner som det sammanfogande för denna teori granskning. CS spelarens egen upplevelse av tiden är därför väldigt intressant för vår studie. I en CS spelares fall(även när vi själva spelade CS) så går tiden mycket snabbare, eftersom man har varit fullt medveten om spelandet och därmed totalt förlorat medvetandet på vad uret på väggen kan visa för tid.

Denna artikel här nedan beskriver ett fenomen som få människor är medvetna om:

“Hall, a sports coach from Edinburgh, UK, is talking about a state of mind known as "the zone". He puts his abilities down to 12 years of studying the martial art t'ai chi, and now makes a living teaching other sports people how to 'go faster by going slower'.” Williams (2007-01-04, webbsida)

Detta uttag kommer från en artikel från nättidningen newscientist.com där ”the zone” är en upplevelse där världen går långsammare eller att individen går snabbare för den som upplever upplevelsen. Detta namngivna ”the zone” är vi övertygade om vi är ett annat namn för Csíkszentmihályi Flow upplevelse, där människans tids uppfattning förändras drastiskt tack vare förändring i perception av sin livsvärld. Under samma artikel finner vi:

” So how might we alter our experience of time? The first option might be to manipulate brain chemistry, in particular the dopamine system.” Williams(2007-01-04, webbsida)

Om vi lyckas förändra dopamin utsläppet så förändras alltså vår tid upplevelse, detta innebär också som vi tidigare nämnt att vår motivation ökar för just den aktivitet som fick vår hjärna att släppa ut dopaminet samtidigt som vi lagrar detta i vårt minne för att senare gå tillbaka till samma aktivitet för en ny dos av dopamin. Så det vi vet nu är att man som människa faktiskt kan styra känslan av tiden, vare sig vi är medvetna om det eller inte, i en upplevelse genom att få vår hjärna att släppa belöningshormonet dopamin. Detta utsläpp av dopamin gör så att vi känner att tiden flyger iväg.

Så vår nästa fråga blir automatisk vad för tids känsla jämför vi människor med när vi känner att tiden plötsligt har flugit förbi. Med andra ord vad står som motstånd till denna mer euforiska upplevelse av att tiden flyger iväg, vilken upplevelse i spelarens värld är det som står för andra sidan av myntet?

” When it comes to using the power of the mind to control time perception, one of the most important factors is the attention we pay to the passage of time. According to Meck, although we are rarely conscious of time passing, we keep a subconscious check on our interval-timing system and every now and again consciously access the information. This sporadic attention keeps our perception of the passage of time chugging along nicely.” Williams(2007-01-04, webbsida)

Här ovan berättar forskaren Meck att vår tids upplevelse under vardagen är baserad på hur ofta vi granskar tiden klockan visar. Detta innebär ju oftare vi tittar på klockan desto mer medvetna blir vi om vad tiden är, detta låter rimligt. Men vad det innebär och varför vi är intresserade utav denna slutsats är ganska intresseväckande om man kopplar det till tidspress och stressen som kommer tack vare vår absorbering i vad klockan visar.

"time flies when you are focusing on something other than the passage of time" Williams(2007-01-04, webbsida)

3.5 Stress & tidspress

Här kommer vi att utveckla dagens Tidspress och hur den skapar stress samt hur stress påverkar oss.

Här nedan presentas ett längre stycke från Heather Menzies bok ”No Time”:

“The foundations of human time, to this day, are not found in the tick-tocking of the clock but in the pulse of life flowing between people and within the body. Time is in the beat of the heart and its systolic (compression) and diastolic (relaxation) phases.

Fore ages, societies lived immersed in this time consciousness. Then the clock came along, first to discipline daily life in monasteries and then to regulate business and commerce in the cities. It uprooted time from the rhythms of tides and seasonal cycles. It separated time from life and turned it into an object with its own value and meaning.

This in a nutshell, is why urban geographer Lewis Mumford calls the clock the most important invention in modern industrial age, more important than the steam engine or the printing press.” Menzies (2005, s22)

Anledningen till att vi valt detta stycke, är att Menzies ger oss en bra bild av vad tid egentligen är i jämförelse med vad vi har fått för oss att den ska vara i nutida samhället vi lever i. Människan har funnits bra mycket längre än uret och våra fysiologiska egenskaper har inte förändrats från den tid när vi inte hade något ur att vägleda våra aktioner. Vi löd naturens rytmer, som Menzies nämner, och dessa vägledde oss till hur livet ska levas. Men idag så följer vi denna symbolvisare(uret) för våra aktiviteter som är nedskrivna på ett schema som uttritats av ett industrisamhälle.

Så vad har detta för påverkan på oss individer?

Det skapar helt enkelt stress. Varje sekund vi är medvetna om, som tickar förbi, berättar för oss att tiden som vi har, för att hinna med alla aktiviteter vi är tvungna att utföra, försvinner och att vi måste skynda oss så att vi hinner ikapp så att vi kan utföra det som är planerat efter tiden. Denna tidspress att vara tvungen att utföra sin vardag efter vad klockan visar, är ett nytt slags epidemi. Förutom alla de sjukdomar stress skapar så har även vår kultur formats efter att försöka vinna över stressen vi känner utav tidspressen. Allting ska gå mycket fortare och nya uppfinningar är i konstant utveckling som exempelvis snabbmat, snabbare transportmedel och snabba utbildningar som kan få oss snabbt ut i affärsvärlden. Hans Selye ger oss en förklaring på detta genom ett biologiskt perspektiv:

”From a biological perspective, it seems that a high-arousal fight-or-flight biological mechanism sculpted by evolution to help us survive life-threatening physical stressors may be maladaptive for dealing with the psychological stressors of modern life. In terms of survival, taking a final exam or sitting in rush-hour traffic is not equivalent to an attack by a hungry saber-toothed tiger, where high arousal could facilitate fighting or fleeing. In thereby take an unnecessary toll on our physical and psychological well-being.” Passer & Smith (2007, s491)

För att inte denna teori del ska bli djupgående med våra egna åsikter så väljer vi att utveckla detta avsnitt med hjälp av de tidigare nämnda teorierna i analys avsnittet i slutet av arbetet. Innan vi dock avslutar med en sammanfattning så ska vi titta närmare på ett stycke som beskriver hur människans evolution inte passar in med dagens tidspress.

“One conclusion from the evidence is that we may be victims of evolution, hard-wired with a stress response system that's better suited to a life filled with occasional life-threatening events than one filled with everyday irritations like failing a test or blowing a sales call. Unfortunately, when stresses become routine, the constant biochemical pounding takes its toll on the body; the system starts to wear out at an accelerated rate.” Carpi (2006-12-28, webbsida)

3.6 Sammanfattning

Dessa ovannämnda teorier ska ge läsaren en klarare bild av hur vårt medvetande fungerar, genom att bli medveten om att det finns aspekter både biologiskt och psykologisk som vi människor inte är medvetna om, som samtidigt styr våra aktioner, motivationer och val utav upplevelser. Förutom detta så erbjuder vi läsaren en klarare bild av vad det är vi kallar tid och hur vår tid interpretation kan leda till stress som många människor upplever i nutida samhället. Vi vill också genom dessa teorier klargöra att det finns en slags dualism för spelaren i spelarens värld, där tiden under spelandet ger välbehag samtidigt som tiden utanför spelandet kan orsaka stress. Meningen med teori avsnittet är att den ska hjälpa läsaren att förstå våra slutgiltiga utvärderingar utav resultatet i analysavsnittet.

4. Metod

Här nedan kommer vi att presentera metoden vi valt för vår studie. Vi börjar med att beskriva vad fenomenologi är och sedan kommer vi att förklara hur vi har gått tillväga för att använda metoden.

4.1 Fenomenologi

Fenomenologin har tre kända former, dessa tre kommer ifrån Heidegger, Husserl och Hegel. Även om Hegel var den som var först med fenomenologins formulering så är det till mestadels Husserls fenomenologi man pratar om i vår tid. Vi har dock inte valt att gå efter Husserls sätt att se på saker utan vi försöker se över dessa mäns verk utan att välja, samtidigt som vi har deras idéer i underlag när vi utför våra intervjuer.

De mest grundläggande idéerna inom fenomenologin rör medvetandet och det är denna aspekt vi är väldigt intresserade utav. Genom vår perception så upplever vi vår omvärld och genom att agera med vår upplevelse så frambringar vi mening. Allting som finns därute karakteriseras inifrån. Detta betyder inte att saker o ting inte existerar och vi går runt och hallucinerar fram allt. Utan världens objekt finns därute men det är vi som ger dem mening, känsla och alla andra attribut vi bestämmer som i själva verket finns inom oss själva. Människan är subjektiv och allt som finns i vårt medvetande har getts mening, om vi väljer att involvera oss i den upplevelsen.

Syftet med metoden är att kunna framställa den subjektiva människans upplevelse såsom den visar sig för individen själv. Detta innebär att man som forskare måste ställa sig utanför upplevelsens förklaring eftersom det bara är individens meningsskapande utav upplevelsen som ska representeras.

I Staffan Larssons bok om fenomenografi så tas Martons beskrivning upp, utav vad skillnaden mellan att beskriva hur något är och hur något upplevs:

“In educational psychology questions are frequently asked about, fore example, why some children succeed better than others in school. Any answer to this question is a statement about reality. An alternative is a question of the kind asked: What do people think about why some children succeed better than others in school? Any

answer to this second question is a statement about people's conception of reality (Marton, 1978).”
Larsson(1986, s12)

Den verklighet man vill komma åt är individens upplevelse, så ingen egen tolkning eller beblandning utav egna teorier får ske utav forskaren. Forskarens enda sysselsättning är att beskriva hur upplevelsen framstår, i vårt fall, för den spelande individen. Detta är enklare sagt än gjort för så fort vi som forskare involverar oss i ämnet som ska granskas så har vi automatiskt börjat tolka det vi sätter vårt medvetande på. Det är alltså omöjligt att ge en studie helt fri från tolkning eftersom orden man använder för att beskriva individens upplevelse faktiskt kommer utifrån och inte inifrån individen själv, så man kan fråga sig om det är lämpligt att använda fenomenologins ansats för denna undersökning?

Vi tror dock inte att man som fenomenologisk forskare ska lyckas att vara hundra procentigt opartisk utan meningen med denna behandling av studie är att ställa individens upplevelse först. Detta innebär att man inte ska sätta en teori före upplevelsen. Så om jag upplever något på ett visst sätt så ska inte en teori berätta för mig att jag upplever den fel eller att jag borde uppleva den på ett annat vis. Min upplevelse bekräftar min värld, min upplevelse är sann för mig som individ. Det är denna bild vi har fått utav den fenomenologiska forskningsansatsen och på detta vis har vi gått tillväga genom att först utföra fältstudier utan några som helst teorier för tolkning. Vi gav oss in på dreamhackmässan utan några förväntningar, senare så satte vi oss ner och bestämde vilka teorier vi kan tillföra denna upplevelse som vi fick och därefter hitta en balans för att sedan ge ifrån oss en egen tolkning som alla forskare är tvungna att göra. Samtidigt så har vi varit väldigt intresserade av varför spelarna, inklusive oss själva när vi spelade, känner en så otrolig skillnad i tids upplevelse gentemot vårt vardagliga liv. Detta kan vara lättare att undersöka med hjälp utav den fenomenologiska ansatsen, eftersom tid som upplevelse är en subjektiv känsla för individen som befinner sig i en viss aktion. Därför kommer tid inifrån vid detta tillfälle, när exempelvis spelaren spelar. Eftersom vi har ”klock-tid” som är bestämd i vår objektiva värld, så kan denna subjektivitet, vara något vi människor inte lägger märke till.

4.2 Genomförande

” In phenomenological human science the interview first of all serves the very specific purpose of exploring and gathering experiential narrative material, stories or anecdotes, that may serve as a resource for developing a richer and deeper understanding of a human phenomenon.” Van Manen (2002, webbsida)

Vi började med att skriva ner ett antal frågor som vi ville ha svar på. Dessa frågor är konstruerade på ett sådant vis så att vi kan få intervjupersonerna att utveckla sina tankar om upplevelsen att spela, tid, tid upplevelse och även andra aspekter som intervjupersonen själva bestämmer kan relatera till fenomenet under spelandets fas. Vi har dock inte ställt frågorna i någon viss riktning om hur tiden eller upplevelsen i sig ska observeras. Utan alla frågor är först formulerade och nedskrivna på papper utav oss och sedan öppna för intervjupersonens egna subjektiva gensvar. Där sista frågan även är helt öppen på så vis att intervjupersonens tolkning av sin egen helhetsbild resulterar i vad den väljer att beskriva. På detta vis har vi försökt få spelarna ge sin förklaring av olika upplevelser kring de huvudfrågor vi valt för undersökningen.

För denna studie så har vi använt oss utav Steinar Kvales sju stadier för en intervjuundersökning samtidigt som vi har fenomenologins utgångspunkt i bakgrunden.

De sju stadierna för en intervjuundersökning enligt Kvale är:

”

1. Tematisering: Formulera undersökningens syfte och beskriv undersökningen intervjuandet börjar.
2. Planering: Planera alla undersökningens sju stadier, med hänsyn till vilken kunskap som eftersträvas.
3. Intervju: Genomför intervjuerna enligt en intervjuguide.
4. Utskrift: Förbered intervjumaterialet för analys, vilket innebär överföring från talspråk till skriftspråk.
5. Analys: Avgör utifrån undersökningens syfte och ämne vilka analysmetoder som är lämpliga för intervjuerna.
6. Verifiering: Fastställ intervjuresultatets reliabilitet och validitet.
7. Rapportering: Rapportera resultatet av undersökningen.

”Kvale(1997, s105)

De två första stegen (Tematisering & Planering) har vi diskuterat tidigare i arbetet, så vi går nu över till intervjuutförandet och fullföljer därifrån.

Intervju:

Vi gav ut ett papper till intervjupersonerna där vi kort och enkelt beskrev vad vår undersökning gick ut på. Därefter så befann det sig, på samma blad, frågorna som intervjun skulle baseras på. Efter att frågorna vart lästa och förstådda av intervjupersonerna så fick de öppet beskriva sina upplevelser till kameran. Denna teknik av intervjuutformning har vi hämtat ifrån både den fenomenlogiska ansatsen och Kvales beskrivning av hur den kvalitativa forskningsintervjun kan se ut rent tekniskt:

”Tekniskt sett är den kvalitativa forskningsintervjun halvstrukturerad, det vill säga varken ett öppet samtal eller strängt strukturerat frågeformulär. Den genomförs enligt en intervjuguide som koncentrerar sig till vissa teman och som kan omfatta förslag till frågor. Intervjuns skrivs vanligen ut, och den skrivna texten utgör jämte bandinspelningsmaterialet för den följande tolkningen av meningen ” Kvale(1997, s32)

Av den orsaken att vi använde oss utav en videokamera för att spela in intervjuerna så misstänkte vi att intervjupersonerna skulle bli nervösa, ovilliga och helt enkelt oroliga över att delta i en intervju. I Björn Hägers bok Intervjuteknik så berättar Louise Welanders(programledare för P1) om hur man ska handskas med nervösa intervjupersoner:

”De måste känna sig trygga i studion för att de ska berätta. Redan innan de går in i studion ska de känna sig lugna, de ska inte känna att de blir klubbade i huvudet så att de är i anfallsposition innan man ens har öppnat munnen. Vi jobbar mycket på att prata och skämta med dem innan sändningen går igång” Häger(2001, s105)

Vi försökte genomföra en liknande orientering innan vi började spela in intervjupersonerna på film, vi skojade med dem och snackade lite allmänt om spelet och dreamhackmässan vi hade varit på så att dem skulle känna att vi var en del utav denna värld och inte var där för att sätta dit dem på något vis. Vi har också berättat att filmen vi spelar in inte kommer att visas på TV eller Internet så dem kände sig säkra att uttrycka sig precis som de själva känner är lämpligt. Senare så var det enda vi tillförde, som intervjuare, var att säga till dem att utveckla sig än mer om vi kände att det antingen var för korta svar eller om formuleringarna var för svåra att förstå i våra anseenden. Detta yttrades dock aldrig, det enda som sades var att man skulle utveckla ens tankegång.

Frågorna vi ställde under intervjuerna:

1. Beskriv din upplevelse av att spela?
2. Hur upplever du din tids upplevelse under din vardag?
3. Hur upplever du tiden när du spelar?
4. Hur många timmar i veckan spelar du?
5. Sista frågan: Om du kollar genom dessa frågor på nytt, vad får du för helhetsbild?

Våra fyra frågor består av tre stycken frågor som ska beskriva ens upplevelse av spelandet och två av dem ska ge en bild utav hur man upplever tiden under vardagen och under spelandet. Fråga fyra valde vi att ställa för att få en bra bild av hur stort engagemang individerna lägger ner på spelvärlden och på så sätt visa hur influerade de är utav densamma.

Sista frågan som vi ställde och som inte var nedskrivnen på det bifogade papperet, var baserat på idén att vi skulle låta intervjupersonerna upptäcka, själva, nya förhållanden som kan relatera till upplevelsen. Detta bestämde vi oss för efter att vi studerat Kvaless beskrivning av den intervjuades upplevelse utav intervjun:

”En intervjuperson kan under en intervju förändra sin beskrivning av eller uppfattning om ett visst tema. Den intervjuade kan själv ha upptäckt nya aspekter hos temat och plötsligt se sammanhang som hon inte tidigare varit medveten om.” Kvale(1997, s38)

På så sätt när alla fyra frågor var besvarade så ställde vi en sista fråga(fråga nr 5) genom att vi bad intervjupersonerna att titta på frågorna igen och ge oss en egens slags helhetsbild som svar på alla fyra frågor tillsammans och med detta avslutades intervjun

Utskrift:

När vi väl hade allt material inspelat så börjades skrivningen ner på papper. Sedan så började vi läsa igenom allt material flertalet gånger samtidigt som vi tittade igenom videofilmerna, detta tills vi fann att vi fått en uppfattning av helheten.

Analys:

Steinar Kvale om fenomenologiska intervjumetoden:

”Fenomenologin intresserar sig för att klargöra individernas perspektiv på sin värld, försöker i detalj att beskriva innehåll och struktur hos individernas medvetanden, förstå den kvalitativa mångfalden hos deras upplevelser och gör deras väsentliga mening explicit.”Kvale(1997, s54)

För att gå efter den fenomenologiska metoden för vår intervju, så var nästa steg att försöka hitta meningarna som varje individ skapade runt fenomenet. Detta gjorde vi med hjälp utav Kvales(1997) metod av meningskategorisering, skapa ”kategorier”, som karaktäriserade de olika meningar vi kunde förtydliga med hjälp utav våra egna uppfattningar.

Detta uppdelande av kategorier kan se ut som om vi försöker göra en kvantifiering utav det empiriska material vi har, men det är det inte eftersom innan denna kategorisering så har vi granskat varje intervju via det fenomenologiska försöket att hitta meningen som individen beskriver om sin livsvärld och därefter framhäva dessa meningar i dessa kategorier. Alla meningar som vi finner får sin egen kategori och därmed förloras ingen intervjupersons beskrivning. Så den fenomenologiska ansatsens vilja att visa subjektets egen mening är inte förlorad. Däremot så kommer vi i analysen, utvärdera de meningar som förekommer mest i intervjupersonernas beskrivning utav sin livsvärld. Denna begränsning av att inte analysera alla meningar som förekommer under intervjupersonernas beskrivning, påträffar vi på grund av arbetets omfattning och tiden vi har för utförandet av denna studie.

Vi utförde meningskategoriseringen genom att först leta efter alla de meningar, som vi kunde hitta, i spelarnas formuleringar och sedan skapade vi våra kategorier efter idéer från dessa tre källor:

- Teorierna vi har granskat
- Den fenomenologiska idén
- Intervjupersonernas svar

Dessa kategorier och hur de skapades beskrivs grundligt under resultatavsnittet där vi rapporterar vårt slutliga resultat av intervjumaterialet.

Att senare hitta den riktiga essensen eller det innersta väsendet, som fenomenlogien utger sig för, av något känns minst sagt otroligt och kontroversiellt men vi valde denna väg för att genomgången av intervjuemetoden var enkel att genomföra, den gav intervjupersonerna frihet att uttrycka sig om sin livsvärld, vilket är det viktigaste för denna studie, och den ser till att våra förutfattade meningar inte beblandas för tidigt i studien.

4.3 Urval

Vår undersökning inkluderar 13 personer som spelar Counter-Strike på olika kafés. Dessa intervjupersoner vart utvalda när vi besökte olika dataspelkafés. Valet av just dessa 13 individer har sitt upphov i dessa avseenden:

- Dem som spelar på kafés, eftersom dessa har mer kontakt till spelvärlden automatiskt tack vare kaféet de befinner sig på.
- Variation i ålder, vi var tvungna att välja olika åldersgrupper eftersom spelet har sådan bred publik i alla åldrar, detta även om livsvärldsbeskrivningarnas resultat skiljer sig åt ytterligt.
- Att det blev just 13 stycken intervjupersoner, baseras på att vi fann det vara tillräckligt när vi väl hade materialet insamlat. Även brist på tid och arbetets omfattning bestämde antalet intervjupersoner.

Intervjuerna blev olika långa beroende på intervjupersonernas egen tolkning av hur långt svar som krävs för att besvara en fråga, vissa svarade med utförliga beskrivningar medan andra beskrev sina upplevelser mer koncist. Vi som intervjuare försökte inte få dem att ändra riktning eller försöka utveckla sig mer åt andra synvinklar, om vi kände att svaret var för kort så bad vi dem att utveckla och sedan lät vi intervjupersonerna fortsätta utan vår beblandning.

De fyra första frågorna var som tidigare nämnt nedskrivna på papper, dessa besvarades av intervjupersonen naturligt efter varandra utan ytterligare diskussion mellan frågorna. Sedan för att få intervjupersonen att tänka tillbaks på det dem precis berättade så ställde vi sista frågan som inte fanns på det bifogade papperet:

- Kan du ge oss en helhetsbild av detta?

Denna fråga var vår helt öppna fråga som skulle ge oss en bild av vad spelaren tycker efter eget yttrande av upplevelsen att spela Counter-Strike.

För att uppnå optimala resultat så bestämde vi oss för att göra intervjuerna på plats så att intervjupersonerna inte skulle känna någon miljöförändring och detta tror vi är viktigt eftersom förändring utav miljö skulle kunna resultera i förändring utav medgivande av respons.

Intervjuerna spelades in på videoband och materialet på dessa videoband analyserades och skrevs ner senare utifrån ett fenomenologiskt angreppssätt. Senare granskades banden med intervjuerna en flertalgång för att sedan gå tillbaks till det nedskrivna materialet som också granskades för att nu hitta enheterna som karaktäriserar intervjuernas helhet, dessa kallade vi ”kategorier” i tidigare avsnitt.

Att utföra intervjuerna var inte det enklaste i början, de flesta ville inte vara med på film andra var inte intresserade överhuvudtaget att delta, det fanns spelcafés som inte tillät intervjuer utav deras kunder och att komma i kontakt med spelarna var extremt tidskrävande eftersom man var tvungen att vänta på dem tills de hade spelat klart. För de flesta så kunde detta gälla flera timmar. När vi väl hade någon att intervjua så gick allt mycket bättre, de som medverkade läste frågorna och sedan svarade dem utan några problem. Så de tretton intervjuer vi utförde, flöt på ganska bra i vårt tycke.

4.4 Validitet

För att vara så obundna till våra förutfattade meningar om spelvärlden så startade vi en frågeställning som helhet utan varken teorier eller egna idéer. Frågeställningen var att få reda på vad och varför en spelare upplever Counter-Strike.

Vi började med fältstudier och egen medverkan i denna värld för att få en djupare och nyare förståelse i enlighet med den fenomenologiska ansatsen. På detta vis har vi begränsat att gå miste om viktig information till vår undersökning. När vi väl hade samlat ihop en helhetsbild så började vi skriva ner frågor som vi ville ha svar på, dessa filtrerades senare både för studiens omfattning samt inriktningen vi fann mest intressant för oss att ta an för denna studie. När vi väl hade detta avklarat så var det dags att ta oss an teorier som skulle inte bara styrka arbetets grund men även hjälpa oss att förstå människans upplevelse. Efter detta skapade vi våra frågor som vi ställde under intervjuerna, dessa har spelats in på film och

intervjupersonerna har kunnat uttrycka sig fritt, med egna ord, om sin bild av spelarvärlden. Vi anser att trovärdigheten och tillförlitligheten ökar drastiskt när man har det insamlade materialet på film.

Även om vårt utförande av intervjumetod är rättvis mot ansatsen så påverkar detta studien på ett diskutabelt sätt. Eftersom intervjusvaren inte fullföljs av ytterligare frågor, som vi som forskare kan ha haft i behag vid vissa intervjuer, så bestämmer intervjupersonen hur långt och hur väl formulerat svar som är tillräckligt. Detta kan minst sagt ses som problematiskt för studien att hitta relevant information ifrån intervjupersonens hela livsvärld. Vissa aspekter kommer inte till tals överhuvudtaget vid vissa intervjuer och om man som intervjuare ställer nya frågor som riktar sig till andra aspekter så förlorar man validitet, för att man har styrt svaren till det man vill ha sagt av intervjupersonen. Detta har vi undvikit och därmed så har vi även undvikit tillräckligt väl utvecklade beskrivningar av vissa spelares upplevelser. Detta har som sagt visat sig i våra resultat, där de yngre intervjupersonerna gav mindre detaljrika förklaringar till deras livsvärld, detta gör att vi inte får en så fördjupad bild som vi vill ha av deras livsvärld och istället så finner vi en mer ytlig respons som de gav som svar på frågorna. Detta trots att vi innan intervjun sagt till dem att försöka ge ifrån sig så innehållsrika beskrivningar som möjligt, men deras ålder var alldeles för låg och deras kapacitet att uttrycka sig därmed likaså.

Den fenomenologiska ansatsens forskningsobjekt är medvetandet i en specifik upplevelse. Det kan kännas att ansatsen både är situationsbunden och att den är komplex, vilket vi också kan tycka att den är. Därför behöver man definiera validiteten annorlunda än vid kvantitativ forskning. Man kan inte säga att det finns några självklara regler för hur man ska testa validiteten hos en fenomenologisk forskning. Men eftersom den fenomenologiska forskning har många likheter med den kvalitativa forskningen så kan man anta principer som ger validitet hos en kvalitativ forskning.

“By validity, I mean ... the extent to which an account accurately represents the social phenomena to which it refers (Hammersley, 1990:57).” Silverman (2006, s289)

Detta citat förklarar på ett kort vis vad det är som ger en studie validitet, och detta anser vi att vi gör eftersom vår frågeställning är hur spelaren(subjektet) upplever sin värld genom sina beskrivningar utav den. Så därför att gå igenom en intervju där subjektet får ge sin egen

tolkning utan att vi formulerar om någon fråga eller på något sätt lägger oss i vad subjektet tycker så närmar vi oss en bra representation av det fenomenologin står för.

Eftersom det finns så otroligt många aspekter man kan undersöka i en viss upplevelses tolkning så har vi valt för denna studie att utföra en kategorisering av intervjumaterialet, detta gjordes på grund av att vi behövde begränsa vår analys till studiens omfattning som låter oss så mycket litteraturstudier och granskning utav uppkomsten till livsvärldens olika delar.

Kategorierna som vi har, har skapats ifrån förståelse utav teorier som vi efterforskat, dessa beskrivs i teori avsnittet. Teorierna vi har studerat, har valts ut både efter vi har studerat intervjuempirin och vissa teorier granskades efter fältstudierna. Så vår teori val går efter vår upplevelse av empirin vi har samlat in. Därefter har intervjusvaren och ny teori genererat fram kategorierna, detta finner vi ger mer rättvishet för intervjupersonernas svar. Eftersom vi som forskare har en bredare kunskap nu, med hjälp av litteraturstudier, än innan empiriinsamlingen. Här nedan kan man se vår orientering genom arbetet för att slutligen skapa kategorier av vårt resultat:

Fältstudier - empiriundersökning - teori val - intervjuer - empiriundersökning - teori val - kategorisering

Våra kategoriers ursprung finner vi i de aspekter vi fann utmärkande från intervjusvaren. Det som var utmärkandes granskades på så vis att vi studerade nya teorier om de nämnda tolkningar av upplevelsen intervjupersonerna gav, därefter har vi kunnat skapa relevanta kategorier, genom att öka vår förståelse av empirin, tack vare dessa teorier.

4.5 Reliabilitet

Med reliabelt arbete menar man att studiens mätningar är pålitliga genom att flertalet olika personer ska nå liknande resultat. I Silvermans bok *Interpretating Qualitative Data* tar Silverman upp Hammersleys tolkning för vad reliabilitet är:

” [Reliability] refers to the degree of consistency with which instances are assigned to the same category by different observers or by the same observer on different occasions. (Hammersley, 1992:67)” Silverman (2006, s282)

För att få så reliabelt arbete som möjligtvis går när man utför en kvalitativ studie så har vi valt att filma alla våra intervjuer, vi har också videofilmade våra fältstudier som vi utförde i början av undersökning. Så insamlingen utav materialet kan man säga är högst reliabelt eftersom vår tolkning sker efter denna process. Samtidigt så kan läsaren gå igenom vårt material och se exakt hur vi har gått till väga, därmed kan läsaren själv ta samma väg och se om det blir liknande resultat.

4.6 Generaliserbarhet

Kvale(1997) tar upp frågan om intervjuundersökningars resultat är generaliserbara.

Vi kan bara svara så här på denna fråga: att de personer vi har intervjuat har gett sin bild utav sin livsvärld, olika spelare kommer alltid att beskriva sina upplevelser på olika vis detta har vi bevisat för oss själva i denna studie. Samtidigt så blir denna analysering utav materialet vår egen tolkning. Så det man kan generalisera är att olika spelare har olika anledningar till spelandet och dens värld men samtidigt så finns det aspekter som förbinder alla spelare samman, dessa aspekter har vi troligtvist kommit närmare med hjälp utav vår kategorisering som beskrivs i nästa avsnitt.

Det vi vill dock påpeka är att dessa kategoriseringar utav spelarnas meningsskapande inte är ett försök att kvantifiera det empiriska material vi har, för att ge en generalisering. Utan valet utav denna metod av resultats analys är mer tänkt som ett sätt att begränsa vår undersöknings inriktning på. Detta eftersom, som vi tidigare har nämnt, upplevelsen har många bakomliggande aspekter och alla dessa aspekter kan inte framhävas i detta arbete på grund arbetets omfattning och utav tidsbrist. Så för denna studie är det inte möjligt att klarlägga alla aspekter som ger upphov till spelarens värld, utan vi väljer att analysera de meningar som vi finner mest åtkomliga för vår egen tolkning av materialet och detta finner vi att Kvales meningskategorisering hjälper oss med.

5. Resultat

Här nedan rapporterar vi våra kategorier och deras skapelse samt en slutgiltig översikt utav de kategorier, som vi fick fram genom vår egen tolkning, som verkställer vår studie av en spelares upplevelse. Dessa kategorier kommer sedan att beskrivas utförligt med hjälp av intervjupersonernas egna beskrivningar utav deras livsvärld.

5.1 Kategorierna

Efter att vi studerat våra teorier och fått en bra bild av vad det är en fenomenologisk studie går ut på, så bestämde vi oss för att göra en meningskategorisering utav intervjumaterialet för att ytterligare specificera oss i arbetes analysfas. Vi vet att vi varken har resurser eller tid för denna studie att försöka förklara alla bakomliggande aspekter individen upplever, därför kommer denna kategorisering hjälpa oss att välja ut de betydande aspekter som verkar i spelarens upplevelse med hjälp av just denna empiri.

Varje kategori representerar olika avseenden som relaterar till spelarens upplevelse. För att få en förståelig struktur på detta kategoriskapande så har vi gått efter Kvales(1997) metod där han först skapar ”Huvuddimensioner” som har sin relevans till studiens perspektiv. Sedan så granskar vi genom teori, intervjumaterial och metodkoppling vilka underkategorier som huvuddimensionen alstrar. Vi valde ut tre stycken huvuddimensioner för denna studie:

1. **Förhållande till spelvärlden:** vi valde denna huvuddimension från fenomenologins ansats där intresset ligger i hur subjektets livsvärld ser ut.
2. **Förhållande till tid:** vi valde denna efter att vi studerat olika teorier om människans upplevelse(dessa är nämnda i teoriavsnittet) och vårt intresse utav tids upplevelse.
3. **Sociala förhållanden:** denna huvuddimension växte fram under intervjuerna, där vi insåg att detta fenomen visade sig ha relevans för subjekten.

När vi väl hade dessa huvuddimensioner bestämda, så utvecklades kategorierna vidare under arbetets gång. Vi fick granska intervjuerna ett flertal gånger vardera för att få de mest betydelsefulla kategorierna till analysfasen.

Den första huvuddimensionen fick 8 underkategorier, dessa kategorier är inspirerade från fenomenologin, teorierna och intervjupersonernas tolkning av sin egen livsvärld.

Förhållande till spelvärlden:

- Avkoppling:

Betyder att få en känsla av välbehag och vara fri från oron. Exempelvis att: Slippa tänka på vardagens stressfulla aktiviteter.

- Beroende

Betyder att man har spelandet i åtanke under vardagen. Exempelvis när man sitter och äter frukost. Eller att man längtar till spelandet på jobbet. Kan också vara att man nämner spelandet som ett beroende.

- Tidsfördriv

Betyder att man väljer spelvärlden framför något annat. Exempelvis som att titta på Tv.

- Eskapism

Betyder att man väljer en annan värld, samtidigt som man är medveten om det. Man vill komma in i denna spelvärld och känna det man känner i spelvärlden.

- Glädjekänsla

Betyder att man känner glädje, tycker att det är kul och att man njuter av spelvärlden

- Inläring av ny kunskap

Betyder att man känner att man även är produktiv när man spelar. Man nämner att man lär sig underspelandets gång eller utav världen runtomkring. Man visar att man finner spelvärlden lärorik.

- Rutin

Betyder att man har spelvärlden i en daglig rutin. Som att exempelvis borsta tänderna på morgonen så har CS fått sin plats i den dagliga rutinen.

- Skuld känslor

Betyder att man har en känsla av att bevisa att man tillhör företeelser som exempelvis yrke, idrott eller andra aktiviteter vid sidan om spelvärlden, eftersom man får en känsla av skyldighet för att spela.

Den andra huvuddimensionen fick 4 underkategorier, dessa kategorier är skapade med hjälp utav våra teorier och intervjupersonernas svar.

Förhållande till tid:

- Tidsförlust

Betyder att man känner att tiden förloras när man spelar. Spelaren tänker på att inte spela för länge av anledningen till att spelaren känner att då har de förlorat sin tid.

- Tidsrädsla

Betyder att man får en panikkänsla av att tiden går för fort när man spelar.

- Känsla av tidsförändring

Betyder att känslan av den vanliga tids uppfattning man har, förändras. Den tids upplevelse man har normalt under sin vardag förändras till något annat drastiskt.

- Kontroll av tid

Betyder att man försöker att kontrollera tiden. Genom att exempelvis: Sätta sina egna tidsgränser för spelandet.

Den sista huvuddimensionen fick 3 underkategorier. Dessa kategorier frambringades under intervjuernas gång, där vi fann nya inblickar av fenomenet vi studerar.

Sociala förhållanden:

- Tillhörighet

Betyder att man får en känsla att tillhöra en gemenskap. Kamrater, kompisar och grupptillhörighet som lag och andra slags kompisammanslagningar hamnar man i tack vare spelandet.

- Global känsla

Betyder att man känner en global tillhörighet eftersom man har kontakter med folk som befinner sig i flertal olika länder. Nya kontakter jorden runt som får en att delta i aktiviteter och olika samlingar världen runt.

- Skapa nya kontakter

Betyder att man skaffar nya kompisar via spelvärlden. Denna värld har gett nya kompisar som man inte annars skulle ha haft om spelvärlden inte existerat.

När vi väl var nöjda med våra kategoriers utformning, så var det dags att koda intervjumaterialet med hjälp utav dessa 15 kategorier.

5.2 Kodning av intervju material

Kodningen gick till på så vis att vi båda utförde varsin kodning(2 stycken) oberoende av varandra, sedan så kombinerade vi våra resultat och därefter så fick vi en överblick av materialet vi båda var nöjda med.

”Långa uttalanden reduceras till enkla kategorier, som till exempel ”+” eller ”-” vilket anger förekomst eller inte förekomst av ett fenomen, eller ett tal på en skala, exempelvis 1 till 5, som anger ett fenomenens styrka. Kategorierna kan ha utvecklats i förväg eller växa fram under analysens gång: de kan hämtas från teorin, från vardagsspråket eller intervjupersonernas eget idiom.” Kvale(1997, s174)

För att koda en intervju med kategorierna som vi har, så tar man en kategori i taget och undersöker om den förekommer i en utvald intervju. Mätningen utav hur stor förekomsten är hos subjektets beskrivning har betygsatts från 1 till 5. Där 1 är låg befintlighet och 5 är uppenbart yttrande av fenomenet(kategorin). Vi har även värdet null som medför att en vis kategori inte existerar i intervju personens förklaring.

Efter att vi har kodat alla intervjuer med de 15 kategorier som vi har, så fick varje kategori sitt slutgiltiga ”väsentlighetsvärde”. Med väsentlighetsvärde menar vi de kategorier som har störst relevans för denna studie att ta oss an för analys. Detta innebär dock inte att de kategorier som har fått lägre värden är meningslösa för spelarens upplevelse. Men vi tror också att de som har fått högt värde är mer representativa för spelarens egen tolkning utav sin upplevelse och därmed så svarar vår intervjuundersökning mot det den fenomenologiska metoden vill realisera.

Kvale(1997) tar upp en fenomenologisk undersökning av Giorgi(1975) där han berättar om valet av analys man väljer till sitt material:

”Kontrollen kommer följaktligen från forskarens sammanhang eller perspektiv på insamlad data. Sedan sammanhanget och avsikten väl blivit kända blir avvikelserna vanligen begripliga för alla, om än inte allmänt

accepterade. Det viktigaste att komma ihåg i denna typ av forskning är inte så mycket att det går att inta en annan ståndpunkt till insamlade data (det är givet på förhand), som att läsare som anlägger samma synvinkel som forskaren också kan se vad forskaren såg, antingen han instämmer i det eller ej. Detta är det centrala kriteriet på kvalitativ forskning (s.96).” Kvale(1997, s189)

De 15 kategorierna och deras totala värden efter förening av båda kodningarna som sedan delades på två så vi fick ett medelvärde utav varje enskilt resultat. Det totala möjliga poäng man kan få är 75:

- Avkoppling: 41
- Beroende: 47
- Tidsfördriv:41
- Eskapism:42
- Glädjekänsla:63
- Inläring av ny kunskap:23,5
- Rutin:34
- Skuld känslor:49,5
- Tidsförlust:29,5
- Tidsrädsla:38,5
- Känsla av tidsförändring:57
- Kontroll av tid:37
- Tillhörighet:39
- Global känsla:26
- Skapa nya kontakter:26,5

De kategorier som fått ett värde över 40 har vi tagit till konsideration att granska vidare och skapa vår tolkning kring i analysen.

Kategorierna som kommer att argumenteras i analysen är:

Avkoppling

Beroende

Tidsfördriv

Eskapism

Glädjekänsla

Skuld känslor

Känsla av tids förändring

5.3 Intervjumaterialet

Vi kommer här genom de 7 ovannämnda kategorierna, som vi fann mest representativa för denna studie, presentera intervjupersonernas egna beskrivningar av deras livsvärld. Vi tar en kategori i taget och låter olika citat från intervjuerna styra våra teoretiska redogörelser. För varje intervjuperson så kommer namn och ålder presenteras. Namnen är dock fiktiva, men åldern och kön är riktiga efter intervjupersonerna. Frågorna vi ställde hittar man tidigare i uppsatsen under genomförandeavsnittet.

Avkoppling:

Kontrollparadoxen som Csíkszentmihályi beskriver som en av de stora anledningarna till flow upplevelsen är när man är helt fri från känslan av oro och det är därför man kan njuta. Om man exempelvis missköter sig inom ett visst arbete så förlorar man inte bara arbetet utan det kan leda till att man förlorar sin plats i samhället och det kan leda till ett antal andra förluster, just därför känner man en ständig orolighet över det man gör på arbetet eftersom det kan i princip leda till katastrof om man missköter sig.

Csíkszentmihályi(1996, s83)

Denna oro som man kan känna i vardagen leder till stressen vi kan uppleva som vi beskriver i teori avsnittet, är det spelarna beskriver när de berättar för oss att de spelar för att de är avkopplande. Samtidigt om man tittar närmare på Csíkszentmihályi teori så inser man att utan denna känsla av avkoppling, som spelarna får, så kan man inte njuta av spelandet och därmed så är inte spelet lika attraktivt för spelaren. Vilket betyder att finna spelandet avkopplande är essentiellt för en behaglig spelupplevelse.

Så här beskrev olika spelare denna känsla:

Per 33 år:

– Det är en skönt tidsfördriv och så är det avkopplande för min del.

Magnus 28 år:

– Det är roligt, avkopplande. En meningslös tidsfördriv som gör att jag blir avslappnad.

Edward 28 år:

– Upplevelsen är en form av avkoppling och utmaning, en kombination av nöje och en intressant verklighets flykt skulle jag kalla det för, det är en adrenalin kick.

Max 24 år

– Det är en ganska angenäm och avslappnande upplevelse, man behöver bara tänka lite gran. Spela är en lagom jobbig uppgift som man jobbar med och det gör så att man slipper tänka på det som finns runt omkring en.

Tittar vi närmare citaten så ser vi här att förutom att intervjupersonerna nämner att de är avkopplande så förklarar dem också att de inte har någon rädsla(oro) när de spelar. Magnus förklarar detta genom att kalla upplevelsen för meningslös vilket innebär att han inte behöver oroa sig för varken resultatet eller genomförandet. Edward känner att det är en flykt och detta leder till hans avkoppling, Max nämner att man inte behöver tänka vilket är som vi teoriavsnittet tagit upp anledningen till att tiden går mycket fortare och därmed så glömmar man bort alla de aktiviteter som tiden berättar för oss att vi måste utföra. Det spelarna här beskriver som de kopplar bort är Csíkszentmihályis kontrollparadox teori om oron vi upplever under vardagen.

Beroende

Denna kategori representerar det spelarna upplever som ett behov eller beroende för att spela. Att de beskriver spelandet som ett måste för att bedriva deras resterande vardag utanför spelvärlden.

”Här får spelmissbrukare hjälp

DALSLAND. Den 15-årige pojken slutade gå i skolan och slarvade med sömnen, så föräldrarna slog larm till socialtjänsten. Nu vårdas pojken mot sin vilja på ett behandlingshem. Anledningen: han spelar för mycket datorspel.” BERGSTRÖM (2006-12-21, webbsida)

Denna kategori kommer direkt ifrån vår egen tolkning av den bild media ger som beskriver spelandet och spelvärlden som farligt och beroendeframkallande, vi ville nu se om spelarna själva tar upp denna välkända orientering för att förklara sin egen livsvärld.

Charlie 15 år:

– man kan ju göra annat än att spela, men de är roligare att spela, men det är inget beroende.

Per 33 år:

– Jag skulle inte klara mig utan detta spel, det är en stor del av livet men det är inte ett beroende, som ja sa innan så tycker jag att spel är det bästa sättet att fördriva död tid på.

Magnus 28år:

– Datorn hemma har blivit hemma dator, jag använder att betala för spelandet som en bestraffning för mig själv. Har jag självdisciplinen att stanna hemma så blir de jobb istället.

Emil 15 år:

– Man försöker att fördriva tiden genom andra aktiviteter, men ändå så har man det i baktanke och väntar på när man kan sitta ner och spela med kompisarna igen.

Robert 27 år:

– Spel är verkligen kul och risken är att det kan slå en negativ effekt på de andra runt omkring en under vardagen, som t ex jobbet. Man blir beroende av det helt enkelt, det är kul.

Åke 22 år:

– men ibland så händer det ju att man tänker på hur mycket man spelar, då undrar man för sig själv att man har spelat mer än det normala och så funderar man att det är som ett litet beroende och det kan jag stå för men det är inte själva spelet jag blir beroende utav eftersom det är kombinationen av allting, spela och kompisar. Nu om två veckor så åker jag ner till Kroatien för att träffa en kompis och lira lite. Det är sådana saker som gör att man bli bunden till det.

Per visar klart o tydligt att spelandet är viktigt för honom men han vill också påpeka att han kan sluta spela när som helst, men livet skulle dock inte vara lika behagligt om han var tvungen. Magnus spelar bara på olika kafés så att han inte ska spela hemma på sin jobbdator som han kallar det, denna kontroll har han satt själv på grund av den rädslan han har för ett möjligt beroende. Emil tänker på spelandet under sin vardag när han inte spelar, han vill under andra aktiviteter utanför spelandet försvinna genom att tänka tillbaks på spelandet. Robert har redan bestämt att han är beroende av att spela men dock visar han inte någon som helst skuld över att han är det. Åke förklarar sitt möjliga beroende genom

de andra saker han gör som hör till spelandet, att han ens drar upp beroendet och sedan förklarar varför han kanske är beroende, finner vi intressant och det kommer vi undersöka än mer vid skuld känslor kategorin.

Dessa intervju svar har varit de mest betydelsefulla för beroende kategorin och visst kan man se att dessa spelare har den bild av beroendeframkallning media beskriver runt spelandet. Vi vet dock inte om intervju personerna bestämmer sig för att ta upp detta ämne eftersom de har en kamera i ansiktet och vill förklara för oss att de som spelare inte är beroende eller på något vis rättfärdiga deras aktioner genom en kort egen förklaring av fenomenet. Det vi kan dra i slutsats här är att spelarna är fullt medvetna om att de blir utpekade av att vara beroende för spelandet, eftersom våra intervju frågor varken går in på beroende eller andra problemområden så kan vi tolka att vi bara har media att tacka för detta koncept i spelarens livsvärld.

Tidsfördriv

Eftersom många spelare förklarade för oss att spelandet var ett bra tidsfördriv, så undrade vi vilka andra tidsfördriv kan bli lidande om man nu väljer att spela istället. Denna fråga formulerades dock aldrig utan de som kommer fram i intervju svaren är helt av subjektets eget val av sin livsvärld. Detta kan även vara extra intressant för medievärlden att studera för att se vilka förströelsemedel som undviks tack vare spelvärlden.

Charlie 15 år:

– När man inte har något att göra så är det en bra sysselsättning.

Per 33 år:

– Kollar sällan på Tv numera, all Tv tittande har övergått till spel, för att jag tycker att det ger mig mera.

Robert 27 år:

– Man jobbar mestadels men när man kommer hem från jobbet så vill man spela för att det är kul och avkopplande.

Magnus 28 år:

– Beror på hur mycket annat man har att göra, jobbet kan kräva mycket tid men annars så brukar jag spela.

Per 33 år:

– gå tillbaks till tv-tittande är inte attraktivt.

Det vi vill påpeka är också att de flesta spelarna berättade att de spelade runt 4 – 5 timmar om dagen, bara detta bra bevis på ett övertag om andra möjliga aktivitetens utföranden. Förutom att se att spelvärlden tar över dessa individers andra aktiviteter så kan man dra parallellen att TV världen får samtidigt lidande effekter på grund utav denna utveckling. Förut så gick Per och tittade på TV efter jobbet eller skolan men nu är det spel som gäller och detta är Per inte ensam om i spelvärlden. Så att det visas olika reportage i TV om hur farligt de är med dataspel kan nog också ha andra bakomliggande aspekter, än spelarnas hälsa.

Eskapism

Det första Csíkszentmihályi skildrar i hans Flow teori är koncentration på uppgiften. Det är genom detta som man glömmer bort alla otrevligheter som kan finnas i ens liv, därför är total koncentration essentiell i flödesupplevelsen. Denna förklaring och spelarnas förklaring av att fly, låtsas värld och försvinna har vi tolkat till denna kategori som vi kallar eskapism. Vi är övertygade om att spelarna pratar om samma känsla när de beskriver hur avkopplande det kan vara att komma bort från verkligheten som någon intervjuperson uttryckte sig. Vi tror att det är tidspressen som leder till stressen i vår vardag som spelarna kopplar bort genom denna eskapism.

Edward 28 år:

– En intressant verklighets flykt skulle jag kalla det för.

Marisa 31 år:

– Det är trevligt, man försvinner bort. Det är som en rolig liten lotsas värld man lever i.

Eddie 21 år:

– Jag blir ruggigt koncentrerad när jag spelar och försvinner i min värld där ingenting existerar förutom spelet.

Mark 24 år:

– Man slipper tänka på det som finns runt omkring en.

Glädjekänsla

Denna kategori var den som alla intervjupersoner gav en slags skildring på av deras upplevelse utav spelandet och spelvärlden. Som vi i vår teoridel visar, genom att undersöka olika studier kring hjärnans funktioner, är den behagliga känslan vi människor vill ha en funktion i vår hjärna som får oss att bli motiverade att utföra den aktivitet som vi finner belönande. Belöningshormonet, signalsubstansen och dopamin neuronerna är olika namn för samma ämne som styr vår glädjekänsla, denna substans har det visat sig också styra vår tidsuppfattning som vi beskriver teoriavsnittet. Överlag så var det första en spelare nämnde så fort intervjun startade, denna känsla av välbehag. Det gavs så klart olika beskrivningar av olika individer.

Magnus 28 år:

– Det är roligt, avkopplande.

Emil 15 år:

– Kul att spela, man träffar nya människor. Hellre spela än att vara ute och inte göra någonting.

Josef 17 år:

– Roligt och tycker att den är på något sätt en social sport men ändå inte.

Charlie 15 år:

– roligt att spela men det blir ännu roligare när man spelar ihop med kompisar.

Sebastian 10 år:

– Det känns roligt när man spelar, det är en kul grej och man får träffa sina kompisar.

Eddie 21 år:

– Om man ska beskriva upplevelsen av att spela så är det väl kul det första man tänker på.

Känsla av tidsförändring

Denna kategori representerar den känsla av tidsförändring som kan uppstå vid en upplevelse, som beskrivs i teori avsnittet med hjälp av Csíkszentmihályis Flow och ”the zone”, vad detta kan vara och hur detta påverkar vår uppfattning utav tiden i sig. Det är genom denna upplevelse och förståelse av tidigare nämnda teorier man kan se hur vi kan bli medvetna om dagens tid som tickar iväg på väggen inte är den enda riktiga tids upplevelse som existerar i vårt medvetande. Detta kommer att granskas ytterligare med koppling till tidspresen, vi kan känna, i analysavsnittet för denna studie.

Per 33 år:

– Tiden går alldeles för fort när man spelar(knäpper med fingrarna), man inser inte själv hur fort tiden går om man inte har koll på klockan.

Magnus 28 år:

– När man sitter ner och spelar så flyger tiden iväg, det är därför har jag järnkoll på tiden. Tiden flyger ju annars iväg.

Josef 17 år:

– Tiden går fort, roligt. Man sitter ner och spelar, snacka lite med kompisar och plötsligt så är det dags för att sova.

Charlie 15 år:

– Tiden går fort! Man tänker inte på tiden.

Edward 28 år:

– När hjärnan jobbar med olika uppgifter i spelet så rinner tiden iväg och ibland så är det jobbiga banor man spelar och tar mycket längre tid att spela klart då man började på morgonen är det plötsligt mörkt ute och man tappar tidsrymden helt.

Robert 27 år:

– Dagarna går fort och man mår bra utav att spela.

Marisa 31 år:

– Tiden bara försvinner och ens riktiga värld också, för att komma bort från den verkliga världen till den bekväma överkliga lilla spelvärld så känner jag.

Skuldkänslor

När vi som intervjuare fick svaren av spelarna upptäckte vi att intervjupersonerna i överlag hade skuldkänslor över att spela och för att vara en medlem i spelvärlden. Detta fann vi mycket intressant. Skuldkänslorna visade sig på olika vis genom olika svar av spelarna, vi ska nu ge några exempel på citat som kan illustrera detta.

Magnus 28 år:

– Jag måste ha koll på hur mycket jag spelar och jag har järnkoll på det. För att när man sitter ner och spelar så flyger tiden iväg, det är därför har jag järnkoll på tiden. Tiden flyger ju annars iväg. Sista tiden så har jag försökt att spela endast på internet cafe så att det känns att spela länge, för att det kostar pengar och spelandet blir ingen överdrift som det lätt kan leda till.

Josef 17 år:

– Det är intressant med spelandet och man lär sig nya saker varje dag när man spelar. Har exempelvis stärkt min engelska väldigt mycket med tanken på att man använder bara ett språk när man spelar i nätverk över hela världen.
– Man lär sig himla mycket och det är intressant att spela

Per 33 år:

– Det är en stor del av livet men det är inte ett beroende.

Eddie 21 år:

– Spelandet i sig är jätte kul, men när tiden bara försvinner så blir man lite orolig att man kommer bort sig. Man måste kunna sätta sina egna gränser så att spel inte blir en överdrift.

Åke 22 år:

– man har spelat mer än det normala och så funderar man att det är som ett litet beroende och det kan jag stå för men det är inte själva spelet jag blir beroende utav eftersom det är kombinationen av allting, spela och kompisar. Nu om två veckor så åker jag ner till Kroatien för att träffa en kompis och lira lite. Det är sådana saker som gör att man bli bunden till det. Egentligen så är det mycket onödigt spel, men det blir som en rutin att man sätter på datorn tidigt på morgonen och läser olika spel forum och kollar in läget.

Charlie 15 år:

- Det är jätte kul med att spela, men man får spela med motta, det gäller att göra bra ifrån sig i skolan och ta hand om det som finns runt omkring en. Man ska inte spela för mycket.
- man kan ju göra annat än att spela, men de är roligare att spela, men det är inget beroende.

Edward 28 år:

- Ju mer olika uppdrag man har i ett spel så går det till extra tid, är det tillräckligt stimulerande för mig så sitter jag den tiden det krävs för att vara klar och det kan vara mycket. Men jag har i alla fall satt en gräns där spel efter midnatt är inte acceptabelt.

Magnus väljer att minska sitt spelande genom att bestraffa sig själv att betala, detta eftersom han känner sig skyldig för att spela för mycket och detta påvisar han att man inte får göra. Detta att man inte får spela för mycket, finner vi även hos Charlie och Edward. Charlie påminner oss även att hans spelande inte är ett beroende precis som Per. De flesta intervjupersonerna försöker förklara för oss intervjuare att även om man spelar så har man satt egna restriktioner på något vis eller så försöker man förklara varför man lägger ner den tid man gör på spelandet. Josef och några andra av de yngre intervjupersonerna förklarar för oss att spelandet är lärorikt, detta precis som de andra förklaringarna ser vi som en skuld känsla spelarna har, och därför på olika vis förklara att spelandet är berättigat. Detta är väldigt intressant för oss utomstående eftersom vi som intervjuare inte har utpekat dessa ovannämnda förevändningar som spelarna tar upp, ändå så känner spelaren sig skrämmd av att verka felaktigt i våra ögon.

5.4 En överblick, Essensen & innersta väsendet

Som vi tidigare påstodde, att hitta någots essens kan minst sagt vara kontroversiellt och kanske tom omöjligt, eftersom så fort vi försöker beskriva något med hjälp av det språk vi använder så har vi förlorat essensen till språkets val av uttryck för vad nu essensen kan vara. Just därför så kommer vi inte hävda att vårt sammanfattande intryck av vårt intervjumaterial är den riktiga essensen. Utan vad det är, är beskrivningar som vi har tolkat fram, genom våra perceptioner, uppskattningar och språkkunskaper som vi med vårt tillvägagångssätt har försökt rapportera en överblick på, vad som är mest utmärkande för väljandet utav spelarens värld och även inblick i hur en spelare upplever sin tid tack vare denna värld.

För att avsluta detta avsnitt och gå över till analysen så vill vi meddela att det är resultatet som ska vara objektivt men i slutsatsen ska man analysera utifrån sina teorier och förhoppningsvis nya rättvisare uppfattningar man erhåller utav livsvärlden som subjektet innehar. Analysen ska svara på avsikten med studien genom det resultat man har från de empiriska materialen man skaffat. Därför kommer vi i slutsatsen svara på vår frågeställning med hjälp utav den nya överblicken vi har tack vare de kategorier som begränsat studiens omfattning och visat riktningen för vår analys.

6. Slutsats & analys

Här nedan kommer vi att beskriva undersökningens frågeställning med våra egna subjektiva meningsskapanden. Vi analyserar frågeställningen med utgångspunkt i de kategorier vi har fått fram genom intervjuarbetet som beskrevs i det förra avsnittet. Efter analysen så avrundar vi undersökningen med slutord och därefter en ide på fortsatt forskning.

6.1 Analys

Avkoppling, glädjekänsla och en känsla av tids förändring

Det vi ser efter att intervjuat spelarna är att de alla har en känsla av att tiden flyter iväg mycket snabbare när man spelar Counter-Strike än under ens vanliga vardag när man exempelvis sitter och äter frukost eller är på jobbet. Det är inte bara att man känner att tiden går fortare utan att man samtidigt glömmer bort tiden och vad man ska göra under ens vardag. Förutom detta så har vi kunnat se att intervjupersonerna beskriver liknande Csíkszentmihályis idéer om flödes upplevelse och dens aspekter till uppkomsten av den, när de beskriver sin upplevelse av att spela Counter-Strike. Vi tänker inte gå in på varje aspekt för det skulle inte vara rättvist mot var Csíkszentmihályis teori och vår fenomenologiska ansatts men att man kan se en stark koppling mellan denna teoris perspektiv och den positiva känslan som vi i våra kategorier kallar glädjekänsla så kommer man närmare varför spelarna väljer som de gör.

Den aspekten som vi dock är intresserade utav inom vår studie är tid upplevelse och klockans tids visning som vi nu kan se efter våra intervjuer inte har något samband. Det en Counter-Strike spelare upplever av hur lång tid de har gått efter spelandet är inte densamma som det uret på väggen visar. På samma gång så är det väldigt betydelsefullt att anmärka att varje Counter-Strike omgång är två minuter lång och denna klocka tickar iväg på dataskärmen så fort en match startar. Så under själva spelandet är man medveten om hur lång tid det går, men ändå så glömmer man bort tiden som klockan visar och man kan känna att timmar flyger iväg som minuter. Intervjupersonerna beskrev denna känsla av att inte tänka på tiden och känslan av glädje som avkopplande. De flesta spelare som vi intervjuade spelade för att man kände att dagen kunde avslutas med denna avkoppling. Så det man kan fråga sig är vad det är man vill koppla bort sig från och hur det kommer sig att detta intensiva spelande av en krigssimulator kan ge en extrem glädjekänsla plus att man känner sig avkopplad efteråt.

Om man verkligen ska förstå varför något så bisarrt som att döda andra människor på en dator skärm i flera timmar i streck är avkopplande så anser vi att man måste granska hjärnans funktioner och hur den ger oss de behagliga känslor vi konstant letar efter. Läser man om dopamin och hjärnans belöningssystem i teori avsnittet så får man en bättre förklaring på vad det egentligen är som är grunden till behagliga känslor för oss människor och trots medias förmörkning utav spelandets ohälsosamma egenskaper så fungerar vår hjärna på samma vis för alla slags aktiviteter. Synkroniserat belönar den oss på samma vis vare sig om du finner att läsa en bok, praktisera Yoga, titta på TV mm är bra eller om du finner att spela Counter-Strike i ett dygn är positivt. Så vår slutsats om glädjekänslans uppkomst, är att det faktiskt inte har något med själva aktiviteten att göra, utan med hur stadiet på ens hjärnas involvering är och hur mycket dopamin man fått som oftast bevisar sig efter aktivitetens avslutning.

När det gäller tidsfrågan och känslan av att man vill koppla av, kommer vi beskriva detta ytterligare efter att vi tittat närmare på vad som händer när spelandet kallas ett beroende.

Tidsfördriv och beroende

Tittar man på vårt teoriavsnitt så finner man en enkel förklaring om hur människan prioriterar något framför något annat på grund av sättet vi är förutbestämde, tack vare människans evolution, att konstant försöka bli belönade. Våra minnen av njutning berättar för oss vad vi ska vara motiverade till att beblanda oss i för verksamheter. Denna motivation styr alltså våra aktioner ända fram tills känslan av välbehag slutar och därmed motivationen till att utföra aktiviteten.

Att spelandet av Counter-Strike har blivit ett tidsfördriv framför många andra aktiviteter för en spelare, finner vi extra intressant. Vissa spelare prioriterar spelandet framför andra utnämnda förströelsemedel som exempelvis TV, men andra spelare prioriterar Counter-Strike framför de flesta aktiviteter som de tidigare i livet lade ner tid på. På samma gång som när de befinner sig i andra aktiviteter så kan de tänka på eller ivrigt gå tillbaka till spelandet. Så valet av CS som tidsfördriv är inte bara tillfällig utan den tar över fler och fler andra aktiviteters tids omfattning, eftersom dessa aktiviteter inte längre känns motiverande. Så det man kan se i en spelares beskrivning är att ens motivation för att spela ökar konstant samtidigt som motivation till andra aktiviteter minskar om inte helt och hållet försvinner.

Det är vid detta läge där mestadels utav ens tid går åt att spela och när spelaren, vilket de oftast är, blir medveten om detta så känner dem att de kanske är beroende av att spela.

De som spelar mycket och samtidigt visar en slags skyldighet över att de kanske är beroende av att spela, försöker hela tiden kompensera detta med olika förklaringar till varför de spelar och inte gör andra saker som kanske skulle vara mer accepterat utav oss som intervjuare.

Vi kanske borde fråga oss varför spelarna känner att de måste förklara sin position och val utav den, varför måste de bevisa att de också utför andra aktiviteter under dagen?

Vad är det som gör att spelaren känner sig skyldig över något som faktiskt ger en helt naturlig känsla?

Vad är det som får spelarna och andra människor utanför spelvärlden att tro att spela spel är onaturligt och ohälsosamt?

Innan vi går in på denna diskussion så vill vi berätta att vi som gör studien hade denna bild utav spelvärlden, att spela och denna spelvärld. Vi hade på något vis fått en bild av att spela dataspel under ens vardag var för besatta människor som inte kunde hitta sin plats i samhället och att detta var sista vägen ut för att hitta något som de kan finna någon glädje kring. Hur vi fått denna bild är det vi ska försöka beskriva härnäst i relation till våra kategorier som ger anspråk på samma sak.

Media, skyldighet & tidsåtgång

”Dataspelandet bildar framtida skräckvisioner: Det kallas LAN-party och i Jönköping hölls världens största i det första adventet: vidpass tiotusen unga män (och en handfull flickor), elektroniskt sammankopplade, med monitorernas kusliga blåkalla sken flimrande i ansiktet, orörliga, men ändå febrilt aktiva, i färd med att dräpa varandra, och plocka på sig poäng och pinaler.” Stefan Spjut(SvD, 2006-12-21)

Så här inleder en artikel på Svenska Dagbladets hemsida om dreamhackmässan vi gjorde fältstudier på i början av denna undersökning. I media har dataspelande, Counter-Strike inkluderat, fått extremt tufft motstånd. Man skulle nästan kunna kalla det för en häxjakt där man går ut för att inte bara tala illa om spelen men även deltagarna. Bilden som ges är att de som spelar inte har någon motivation för något annat utanför denna värld och att dem är totalt

absorberade utav datorns övernaturliga attraktionskrafter som stoppar dem att delta i ett vanligt liv.

I exemplet här nedan så skapas nyheten kring ett spelförbud i Örebro, där man utan att diskutera vad spelandet är för något går in och berättar om hur spelandet ska stoppas genom att få ungdomar att förstå hur de ska sluta spela. Så bilden man får är att det redan är bestämt att spelandet är negativt.

”Varken förbud eller spärrar ses som några hinder för Ismar, Jonathan, Sebastian och Robin - utan snarare som utmaningar att övervinna. Och det är nåt som deras rektor Lena Stenbäck på teknikprogrammet, är väl medveten om. Egentligen tror hon på helt andra metoder för att minska spelandet bland eleverna. Hon vill tillsammans med föräldrarna förhandla med ungdomarna, för att få dom att förstå varför dom inte ska ägna skoltiden åt att spela dataspel.” Nina Hjelmgren(SR, 2006-12-19)

Man försöker här påvisa att barnen på skolan inte deltar i skolans aktiviteter och att de på något otäckt vis löper amok mot skolans regler samtidigt som barnen ser detta sätt att bete sig på som en utmaning. I samma ögonblick som man i Örebro har skapat restriktioner mot spelandet så verkar inte dessa restriktioner ha någon kontroll över barnens ageranden enligt artikeln. När man läser detta så anser vi att man får en ganska negativ bild utav spelarna som nämns, där Counter-Strike spelet är ett utav dem anledningar som gör att barn beter sig på oacceptabla sätt.

På samma gång om man tittar på det som finns i en mer positivt avbildning av spelen i media så får man dessa ifrån företagen och de tidningar som samverkar med dem, detta är ganska uppenbart eftersom deras utgångspunkt är att sälja spel och inget annat. På företagens sida så försöker man skapa en bild av att spel och spelandet är den nya kulturen som exempelvis filmen var när den kom till. Men data spel har funnits i snart 30 år och det är fortfarande stora oppositioner mot denna tillvaro.

”Dataspelande är ett kolossalt underhållande men andefattigt tidsfördriv som i stora doser gör dig svag i kroppen och svag i huvudet, och därtill hälögd, det vill säga ful.” Stefan Spjut(SvD, 2006-12-21)

När vi valde att ta oss an detta ämne, spelarnas upplevelse under spelandets gång, som är grunden till att denna värld skapats så kan man nog säga att vi också var mer med

oppositionen som finns mot denna fiktiva värld. Vi tyckte att det var konstigt och märkligt att frossa till mestadels utav ens tid på att spela dataspel. Vi kunde inte förstå vad det var som var så lockande, så vår direkta tolkning var att de som spelade måste känna sig antingen utanför, mobbade eller på något sätt vara missgynnade av samhället. Efter att vi senare studerat närmare på vad det är som gör en upplevelse till att man är motiverad att fortsätta, så insåg vi att det är upplevelsen som synnerligen bestämmer ens val även om andra aspekter i ens liv också har sin betydelse.

Vår egna första reaktion på spelet Counter-Strike var att tid upplevelsen förändrades och hur man glömde bort allt annat man tänker på under ens vardag. Detta var anledningen till vårt intresse av hur andra som spelade upplever tiden och hur de känner för den tid de spenderar på att spela. Eller om man som spelare skiljer på tid i spelvärlden och tid i den vardagliga världen. Eftersom vi själva hade bestämt oss för att denna värld var främmande för oss och från vår egen värld som vi valt så hade vi också omedvetet bestämt att tiden man la ner på att spela Counter-Strike också på något vis inte är väl spenderad tid. Så den känsla av skyldighet man kan se i intervjupersonernas svar om hur länge de spelar finns inte bara hos dem utan även hos oss som gör studien. Ska man beskriva denna skuldkänsla i en mening så skulle den säga någonting som: Man får helt enkelt inte spela Counter-Strike för länge.

Varför har vi förutfattat att denna tid av att spela för länge i denna värld är mindre värd än den tid vi exempelvis spenderar på någon annan aktivitet som exempelvis sitta framför en tv och titta på komediserier hela eftermiddagen, försöka vinna på stryktipset eller att jobba på en fabrik i tio timmar per dag.

Frågan vi ställer oss är varför är det motbjudande att sitta och spela ett spel framför en dator istället?

Detta är en svår fråga att besvara och man ska inte försöka svara på den bara någorlunda. Man får titta närmare på samhällets uppbyggnad av att den ena sidan(företagen) vill att man ska köpa spelen och därför ger dem en positiv sida av att spel är den nya kulturen och att vi går in i en ny värld där data spel har sin plats. Samtidigt som den stora oppositionen, som man finner i dagstidningar och andra nationella kanaler(radio & tv), anser att folk som spelar blir bortkopplade från samhället och andra verksamheter som behöver sitt manskap för fortsatt utveckling.

Denna uppkomst av dem som är för resp. mot spelandet kommer på en gång från samma samhälle och därmed ironin i att denna debatt existerar, båda sidorna är konstruerade av industrisamhället och så är även spelvärlden. Dem som är emot försöker använda sig av retorik som tillhandahåller moral och människans utveckling till det bättre samhället och de som är för, gör reklam för den nya globala datavärlden där människan med hjälp av datorn kan nå sin potential. Så resultatet blir att vårt samhälle vill att vi individer ska köpa spelen och alla tillbehör som relateras till spelvärlden, men vi ska inte spela spelen för det kan sabotera andra verksamheter som behöver individerna för dens fortsatta verksamhet.

Tidspress och eskapism

I den del av media som är emot spel och spelandet, som vi såg på nyhetsartiklarna ovan, kan man också se att de försöker ge en bild av att individerna som spelar har förlorat verklighetsuppfattningen, eftersom man spenderar till mestadels av sin tid i att spela ett spel som tar ens medvetande och sätter den in i en annan värld. Man försöker också framhäva att spelarna flyr eller struntar i dagens samhälle när de deltar i dessa spel. Denna bild som media ger av att de som spelar flyr från verkligheten tror vi kan förstås bättre om man tittar närmare på upplevelsen av att spela och upplevelsen av att spendera sin tid på den mer acceptabla vardagen som den ser ut idag. Eftersom vi har granskat tid upplevelsen särskilt mycket vid denna studie så går vi via denna för att förklara i åtminstone en del av vår upplevelse som kan relatera till varför vi väljer som vi gör.

Det man kan se hos intervjupersonerna svar under vår studie är att under deras vardagliga liv anser dem att tiden går långsamt och man kan känna sig antingen uttråkad för att man inte har något att göra eller så känner man sig stressad över att man inte hinner utföra någon viss aktivitet som man är tvungen till. Jämför man dessa två utstående känslor under vardagen med den utstående känslan av att tiden försvinner när man spelar Counter-Strike så kan man se en anledning till att varför spelarna väljer att bli så involverade i spelandet. Har man detta i åtanke så kanske det är lättare att acceptera spelaren för det de gör när man läser en artikel som denna i SvD:

"Nätverkslirare. Den sköna segheten efter en vaknatt och friheten att **strunta i tiden** sporrar Tommy Nilsson, 17, att vända natt till dag. Det nattliga dataspelandet på internetkaféet," Carlqvist(2006-12-21)

Det vi ser som undersökare efter studiens genomgång är att, fenomenet, visar oss att vi i nutida industrisamhället kan känna en slags konstant tidspress. Där man är under vardagen är pressad utav tiden att handla, jobba, betala räkningar mm. Samtidigt som man inte gör det utav eget val utan att man är tvungen tack vare ens tillfälliga omständigheter i samhället. Denna tidspress kan man se över hela det nya globala industrisamhället där individerna är slavar till vad klockan visar och därmed i behov av snabba framställningar som exempelvis snabbmat, expresspost, och nuförtiden tom snabbdejting. Detta har vi funnit bli tydligare desto mer involverad man är i spelvärlden, detta på grund av att allt man är involverad i annars inte har någon betydelse längre när man spelar och det är inte förrän man spelat och förlorat tidskänslan, man tidigare haft i medvetandet, man kan bli helt medveten om tidspressen som man känner under ens vardag. Så det vi som forskare upptäckte var att vi själva inte var medvetna om tidspressen vi känner konstant under vår egen vardag, åtskillnaden i spelupplevelsen var det som klargjorde detta för oss. Menzies(2005) ger oss flera observationer på hur vi människor i dagens samhälle försöker vinna tid som vi hela tiden känner att vi förlorar mer och mer i denna utvecklade industrivärld.

Så för att gå tillbaks till dem som är emot spelvärlden i media, som hävdar att spelandet inte bara är moraliskt fel utan att människorna hamnar utanför den riktiga världen och att man måste stoppa denna verklighetsflykt. Anser vi att dessa tankar emot spelvärlden kommer från frustration över att dessa nya spel får folk att komma bort från tidspressens klor, vilket är industrisamhällets sätt att få oss att gå efter dens mer eller mindre krav. Vår nya generation verkar vara dem som har tilltagit sig denna värld mest och dem undviker att fortsätta i gamla spår. Nu kan man se en ny trend som inte kommer att fortsätta i den tidigare utvecklingen av val hos folket i samhället på samma vis utan nu ändrar den riktningen mer på artificiella världar där människan nästan blir osynlig i samhället och genom datorer skapas världar som tar även mer plats som det demonstrerande innehållet för människan att bli utsatt för. Detta är självklart tack vare datorns utveckling som nu å andra sidan avgör industrialiseringens utvecklingskurs. Så att finna att dagens ungdom slösar sin tid på fiktiva världar och försvinner från verkligheten är absurt eftersom det är resultatet utav samhällets uppbyggnad som leder folk till att göra det dem gör. Tittar man till hur våra hjärnor fungerar, som vi har beskrivit i teoriavsnittet, så ser man också att människan ständigt, för det första, letar efter att bli belönad och denna motivation till fortsatt belöning mäts i hur bra man mår som sköts som sagt utav vår hjärna. Spelarna följer alltså människans evolution, när Counter-Strike får spelaren att

komma bort från stressig tidspress och totalt försvinna från klockans tid, som konstant berättar för oss vad vi måste göra efter vad den visar. Allt detta plus att spelaren i samma ögonblick får en behaglig känsla i kroppen varje gång de spelar, det börjar bli mer uppenbart varför man har hittat och skapat denna värld runt nätverksspelet Counter-Strike. Denna värld anser vi har kommit till konstruktion, tack vare våra egna uråldriga sinnens utveckling och människans evolution mot de behagliga känslor vi alla söker.

Samtidigt kan man se andra sidan av myntet där färsk tankar kommer fram genom nya böcker som Heather Menzies No Time - Stress and the Crisis of Modern Life, som beskriver hur vår utveckling av dagens samhälle gör att vi känner stress och panik över hur vi upplever tiden. Genom dessa klaganden runt stress och spelvärlden så kan man klarare förstå varför spelaren spelar så mycket som de gör.

Avkoppling, samhällets tid och känslan av tids förändring

Nu kan man förstå varför spelaren känner det intervjupersonerna kallar avkoppling. Vi anser att det man kopplar bort är samhällets vardagliga aktiviteter som leder till stress. Stressen skapas, som vi har förklarat i teori delen, av att man konstant oroar sig över vad klockan visar eftersom man har aktiviteter att vara trogen till. Vår vardagliga tid säger åt oss att gå till jobbet, lämna in en uppsats, betala räkningar eller när vår lön har nått vår bank och dessa aktiviteter tar aldrig slut, så den känsla av tid vi har, är i relation till vad vi utför i samhället. Samhällets krav skapar vår förståelse av fenomenet tid och nu när ett spel lyckas få spelaren att bli så involverad i dens utföranden så glömmer spelarna helt enkelt samhällets utföranden och därmed stressen som annars kan upplevas.

Så vår slutsats om avkopplingen spelaren får av att spela, kommer ifrån att de lyckas koppla bort den tidsuppfattning och tidspress som kan leda till stressen människor besitter i nutida samhället.

6.2 Slutord

I början av arbetet så hade vi en skeptisk bild utav spelaren och spelarens värld. På det vis att våra förutfattade meningar förklarade för oss att de som spelar nätverksspel måste vara på något vis utanför gemenskap och att man inte har något bättre för sig att bedriva sin tid på. Denna bild utav spelvärlden och dens medlemmar har vi inte längre, vi kan nu tack vare intervjupersonerna, fältstudierna, cafébesöken och studierna av våra teorier se en ny helhetsbild som förklarar varför spelvärlden existerar.

Samtidigt som det är många faktorer som leder till denna världs uppkomst så var vissa aspekter som vi la märke till mer utstående gentemot andra. Vissa av de mest betydelsefulla var vi inte ens benägna innan undersökningen. Men nu har vi en helt annan bild som meddelar en annan beskrivning av spelvärlden och varför spelarna väljer den.

De aspekter som vi fann mest framstående till spelarens värld, detta sammanfogat med spelarens tid upplevelse, är att de flesta väljer att spela för att det är avkopplande, samtidigt så kan de flesta känna en skuld känsla för att spela spelet.

För att sammanfatta vår nya uppfattning av och för spelarens värld så kan man säga: att valet till att spela Counter-Strike för en spelare, är att koppla bort sig från något, i samma veva så kan spelaren även känna en skyldighet för spelandet och det spelaren just väljer att koppla bort. Dessa skuldkänslor, trots olika beskrivningar från olika spelare som vi har intervjuat, är nog samma känsla av skuld alltsammans. Skulden av att det inte är helt berättigat att spela dataspel i andra människors ögon. När spelarna berättar att de är avkopplande att spela, så berättar de också att de kopplar bort sig från den tidspress som finns i nutida samhälle och när de känner sig skyldiga över att ha spelat för länge, så känner de även sig skyldiga över tidsåtgången de lagt ner på spelandet. Detta, genom en uppfattning av fenomenologins försök att frambringa det som upplevs på människans insida, är vad vi har skådat, deltagit i och tolkat fram efter våra fält och intervjustudier som det mest skildrande hos en spelares beskrivningar utav sin livsvärld. Vi kan nu se att en spelares konstanta medverkande i spelvärlden, är ett frihetssökande som individen bestämmer sig för, för att koppla av från den upplevda tidspress många känner nuförtiden.

Man kan se att dagens tidspress leder till obalans, samtidigt så har människans evolution skapat vår hjärna som motiverar oss på bästa möjliga vis för att hamna i balans. Denna motåtgärd som befinner sig i vår biologi resulterar i en automatisk duell för spelaren att finna balans och fortsätta i evolutionens riktning.

Life is largely a process of adaptation to the circumstances in which we exist.

- Hans Selye

6.3 Fortsatt forskning

När man ser hur vår hjärna är uppbyggd, för att få oss människor att alltid söka efter de bättre så tänkte vi att man kan forska vidare på dataspelandets fysiologiska aspekter i hur spelandet i sig stimulerar hjärnan och kanske se över spelandets hälsoeffekter från hjärnans ståndpunkt rent biologiskt. En sådan forskning är nog inte lämpad att genomgå för en c-uppsats men vi finner att det är väldigt betydelsefullt för dagens samhälle och vår kultur.

Källförteckning

Litteratur:

Arfwedson & Per-Johan Ödman (1998) – Intervjumetoder och Intervjutolkning, Stockholm
HLS

Audi, Robert (1999) The Cambridge Dictionary of Philosophy Second Edition, Cambridge
University Press

Csikszentmihályi, Mihály (1990) Flow, den optimala upplevelsens psykologi, Sverige: natur
& kultur

Dember, William N (1960) The Psychology of Perception, USA: Holt, Rinehart and Winston,
Inc.

Häger, Björn (2001) Intervjuteknik, Borås Liber AB

Kvale, Steinar (1997) - Den kvalitativa forskningsintervjun, Lund: studentlitteratur

Larsson, Staffan (1986) Kvalitativ Analys – exemplet fenomenografi, Lund: studentlitteratur

Menzies, Heather (2005) - No Time: Stress and the Crisis of Modern Life, Canada: Douglas
& McIntyre

Passer / Smith (2007) Psychology: The science of mind and behaviour, Mcgraw-Hill
International Edition

Roeckelein, Jon E. (2000) The Concept of Time in Psychology, London: Greenwood Press

Silverman David (2006) Interpreting Qualitative Data – third edition, London: Sage, cop.

Publikationer:

Kent C. Berridge and Terry E. Robinson (2003) - Parsing reward, Department of Psychology
(Biopsychology Program), University of Michigan, Ann Arbor, MI 48109-1109 USA

SCHULTZ, WOLFRAM (1998) Predictive Reward Signal of Dopamine Neurons, Institute of Physiology and Program in Neuroscience, University of Fribourg, CH-1700 Fribourg, Switzerland

Internet källor:

Counter-Strike beståndsdelar:

Whisper http://whisper.ausgamers.com/wiki/index.php/Main_Page (2006-11-21)

Counter-Strike hemsida:

<http://www.steampowered.com/v/index.php?area=game&AppId=240>(2006-11-21)

Kort sammandrag i wikipedia av Counter-Strike:

<http://sv.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike>(2006-11-21)

Dataspel i media:

Stefan Spjut, http://www.svd.se/dynamiskt/kultur/did_14304249.asp (2006-12-21)

Maria Carlqvist http://www.svd.se/dynamiskt/idag/did_13734343.asp (2006-12-21)

Nina Hjelmgren, <http://www.sr.se/cgi-bin/orebro/nyheter/artikel.asp?artikel=704839> (2006-12-19)

Andreas Miller, <http://www.sr.se/cgi-bin/uppland/nyheter/artikel.asp?artikel=559100> (2006-12-19)

KRISTOFFER BERGSTRÖM, <http://www.expressen.se/index.jsp?a=771582> (2006-12-21)

Drågers påverkan på tidupplevelse:

Dr. Roy Mathew (2001) <http://www.maps.org/news-letters/v11n2/11245mat.html> (2007-01-09)

Toranj Marphetia <http://unisci.com/stories/20011/0227013.htm> (2006-12-18)

Fenomenologi – intervjumetod:

Max van Manen (2002) <http://www.phenomenologyonline.com/inquiry/28.html> (2006-12-22)

Tid & the zone:

Caroline Williams <http://www.newscientist.com/channel/being-human/brain/mg18925371.700-teach-your-brain-to-stretch-time.html> (2007-01-04)

Stress & evolution:

John Carpi <http://www.psychologytoday.com/articles/index.php?term=pto-19960101-000027&page=2> (2006-12-28)

Bilagor



Player Radar

There are hostages on that radar screen

7 spawn
Player Location

Buy Zone Indicator
Hostage Rescue Zone Indicator
Defusal Kit Indicator
Bomb Indicator
Bomb Indicator Inside Bombsite

Player Chat Text Area

Health Points 100
NP Icon

Armour Points 34
Armour Icon with Helmet

Round Timer 0:00
Bomb Planted

Hostage Indicator

Kill / Death Notifications
O_x
Highland Slayer

Player Scoreboard

	Score	Deaths	Latency
Terrorists - 7 players			
de	16	11	59
Highland Slayer	13	17	56
Hoechie	3	2	29
Scope	2	0	50
gun	1	0	39
dst_hamburger(PWANG)	0	0	39
BuddyLove	0	13	69
Counter-Terrorists - 7 players			
O_x	41	1	11
Волкес»РисИ	26	8	51
Electrix ::	4	2	22
Robbo	4	2	36
regue_trooper	4	7	21
Suicidal_monkey320	2	2	50
reticulatingsplines	0	1	39
Spectator - 1 player			
Ulic is WI flagged			

Current Cash \$16000

Ammo in Gun 24 | 16
Ammo in Reserve

Watermark: <http://whisper.augamers.com/will>

Note: This is no cheating and overing it up on Office 10