



Videospelens roll i ungdomars upplevelse av tillhörighet och vänskap – en litteraturstudie

Erica Willner

Elin Widlund

Examensarbete

Socionom

2021

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Det sociala området
Identifikationsnummer:	8082 (Elin Widlund), 8081 (Erica Willner)
Författare:	Elin Widlund, Erica Willner
Arbetets namn:	Videospelens roll i ungdomars upplevelse av tillhörighet och vänskap - en litteraturstudie
Handledare (Arcada):	Eivor Söderström
Uppdragsgivare:	Esbo stads svenska bildningstjänster, Yrkesinstitutet Prakticum
Sammandrag: Detta lärdomsprov handlar om hur videospel kan påverka ungdomars upplevelse av tillhörighet och vänskap. Lärdomsprovet fokuserar på de positiva aspekterna videospel medför och hur dessa påverkar individen på både grupp- och individnivå. Lärdomsprovet strävar att svara på frågeställningarna: <i>Hur påverkar videospel ungas upplevelse av tillhörighet?</i> och <i>Hur upplever ungdomar vänskap via videospel?</i> För att besvara frågeställningarna har kunskap samlats in genom läsning och bearbetning av vetenskapliga artiklar från olika databaser. Artiklarna begränsades till tidsperioden 2010–2021 och målgruppen som undersöktes var 12–25-åringar. I teoretiska referensram fokuserade vi på vänskap, tillhörighet och avsaknad av tillhörighet. Metoden som användes var innehållsanalys. Totalt analyserades 10 stycken artiklar. Datan analyserades i fyra faser: 1) <i>tematisering</i>, 2) <i>kategorisering</i>, 3) <i>Fylla kategorierna med innehåll, illustrera med citat</i> och 4) <i>Jämföra artiklar med varandra och leta efter skillnader/likheter i dem</i>. Analysen resulterade i tre huvudsakliga teman: vänskap, videospel som sammanbindande aktivitet och tillhörighet. Inom dessa teman framkom flera kategorier. Temat <i>vänskap</i> innefattar kategorierna: meningsfulla relationer, sociala interaktioner, att stifta vänskap, att upprätthålla vänskap, kvalitet på vänskap, socialt stöd, bekanta människor och främmande människor, umgänge och online vs. offline vänner. I temat <i>videospel som sammanbindande aktivitet</i> framkommer kategorierna: gemensamt intresse och gemensam hobby. I temat <i>tillhörighet</i> framkommer kategorierna: tillhörighet till ett visst spels gemenskap, tillhörighet till gemenskap på basen av spelets genre, tillhörighet till videospel-gemenskapen, ingen koppling till gemenskap genom spel och avsaknad av tillhörighet ytterom videospel. Resultatet av innehållsanalysen påvisar att videospel kan påverka ungdomars sociala hälsa positivt. I resultatet framkommer det att videospel är en god grund för vänskapsförhållanden och att videospel kan upprätthålla vänskapsförhållanden. Människor träffar nya människor via videospel och upplever tillhörighet till de gemenskaper videospel skapar. Människor föredrar att spela med bekanta och upplever videospel som en sammanbindande aktivitet. Resultaten i vårt lärdomsprov indikerar att ungdomars upplevelse av tillhörighet och vänskap påverkas positivt av videospel.	
Nyckelord:	Esbo stads svenska bildningstjänster, Yrkesinstitutet Prakticum, videospel, ungdomar, tillhörighet, gemenskap,

	vänskap.
Sidantal:	67
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	8.12.2021

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Bachelor of Social Services
Identification number:	8082 (Elin Widlund), 8081 (Erica Willner)
Author:	Elin Widlund, Erica Willner
Title:	Videospelens roll i ungdomars upplevelse av tillhörighet och vänskap - en litteraturstudie
Supervisor (Arcada):	Eivor Söderström
Commissioned by:	Education service of city of Espoo, Yrkesinstitutet Prakticum

Abstract:

This Thesis discusses how video games can affect adolescents' friendships and experience of belonging. The Thesis focuses on the positive aspects of video games and how these aspects can affect the individual itself and the individual in a group setting. The thesis aims to answer the questions: *How do video games affect adolescents experience of belonging?* And *How do adolescents experience friendships via video games?* To answer these questions, we gathered knowledge by reading scientific articles from different data bases. The articles were limited to the time period of 2010-2021 and the target group was 12-25-year-olds. For our theoretical reference frame we focused on friendship, belonging and not belonging. The method that was used in this Thesis was content analysis. We analysed 10 articles in total. The data was analysed in four stages: 1) *Thematize*, 2) *Categorisation*, 3) *Fill categories with content, illustrate with quotations* and 4) *Compare the articles with one another and search for differences/similarities*. During the analysis we found three main themes: friendship, video games as a bonding activity and belonging. These themes included a couple categories. The theme *friendship* included categories: meaningful relationships, social interactions, new friendships, maintain friendships, quality of friendship, social support, acquaintances vs strangers, company, and online vs offline friends. The theme *video games as a bonding activity* included categories: common interest and common hobby. The theme *belonging* included the following categories: belonging to a specific game community, belonging to a game genre community, belonging to de video game community, not belonging to any video game community, not belonging to any community apart from video game community. The results from our content analysis show that video games can affect adolescents' social health in positive ways. The results show that video games are a good base for friendships and that video games can maintain

friendships. People meet new people through video games and feel that they belong to different video game communities. People prefer to play video games with people they know rather than with strangers. People also see playing video games as a bonding experience. The results of our Thesis indicate that adolescents experience positive effects regarding belonging and friendship via video games.

Keywords:	Education service of city of Espoo, Yrkesinstitutet Prakticum, video games, adolescents, belonging, community, friendship.
Number of pages:	67
Language:	Swedish
Date of acceptance:	8.12.2021

OPINNÄYTE	
Arcada	
Koulutusohjelma:	Sosiaaliala
Tunnistenumero:	8082 (Elin Widlund), 8081 (Erica Willner)
Tekijä:	Elin Widlund, Erica Willner
Työn nimi:	Videospelens roll i ungdomars upplevelse av tillhörighet och vänskap - en litteraturstudie
Työn ohjaaja (Arcada):	Eivor Söderström
Toimeksiantaja:	Espoon kaupungin ruotsinkieliset sivistyspalvelut ja yrkesinstitutet prakticum
Tiivistelmä:	
Tämä oppinäytetyö kertoo siitä, kuinka videopelit voivat vaikuttaa nuorten kokemuksiin kuulumisesta ja ystävyydestä. Oppinäytetyö keskittyy videopelien positiivisiin puoliin ja siihen, miten ne vaikuttavat yksilöön sekä ryhmä- että yksilötasolla. Meidän oppinäytetyömme pyrkii vastaamaan kysymyksiin: Miten videopelit vaikuttavat nuorten kokemukseen kuulumisesta? Ja miten nuoret kokevat ystävyyttä videopelien kautta? Jotta kysymyksiin voitaisiin vastata, tietoa on kerätty lukemalla tieteellisiä artikkeleita eri tietokannoista. Artikkelit rajoittuivat vuosille 2010–2021 ja kohderyhmänä olivat 12–25-vuotiaat. Teoreettisena viitekehyksenä keskityimme ystävyyteen, kuulumiseen ja kuulumattomuuteen. Metodina käytimme sisällönanalyysiä. Analysoitiin yhteensä 10 artikkelia. Aineisto analysoitiin neljässä eri vaiheessa. 1) tematisointi 2) luokittelu 3) kategorioiden täyttäminen sisällöllä, havainnollistaminen lainauksilla ja 4) artikkeleiden vertaaminen keskenään ja etsiä eroja/ yhdennäköisyyksiä niistä. Analyysin aikana nousi esiin kolme pääteemaa; ystävyys, videopelit yhdistävänä toimintana ja kuuluminen. Näistä teemoista nousi esille useita kategorioita. Teema ystävyys sisältää kategoriat: merkitykselliset ihmissuhteet, sosiaalinen vuorovaikutus, ystävyys-suhteiden solmiminen, ystävyys-suhteiden ylläpitäminen, ystävyys-laatu, sosiaalinen tuki, tuttavuudet ja	

tuntemattomat, seurustelu ja online- vs. Offline- ystäviä. Videopelit toimintana tuo esiin kategoriat: yhteinen kiinnostus kohde ja yhteinen harrastus. Teemaan Kuuluminen kuuluu kategoriat: kuuluminen tietyn pelin yhteisöön, kuuluminen peligenren perusteella yhteisöön, kuuluminen videopeliyhteisöön, ei yhteyttä yhteisöön pelien kautta ja kuulumattomuus videopelien ulkopuolella. Sisältöanalyysin tulokset osoittavat, että videopeleillä voi olla myönteinen vaikutus nuorten sosiaaliseen terveyteen. Tulokset osoittavat, että videopelit ovat hyvä perusta ystävyssuhteille ja että videopelit voivat ylläpitää ystävyssuhteita. Ihmiset tapaavat uusia ihmisiä videopelien kautta ja kokevat kuulumisen tunnetta videopelien luomiin yhteisöihin. Ihmiset pelaavat mieluummin tuttuja kanssa ja kokevat videopelit yhdistävänä toimintana. Meidän oppinäytteen tulokset osoittavat että videopelit vaikuttavat positiivisesti nuorten kokemuksiin kuulumisesta ja ystävyyydestä.

Avainsanat:	Espoon kaupungin ruotsinkieliset sivistyspalvelut, Yrkesinstitutet praktikum, videopelit, nuoret, kuuluminen, yhteisyys, ystävyys
Sivumäärä:	67
Kieli:	Ruotsi
Hyväksymispäivämäärä:	8.12.2021

INNEHÅLL

1	Inledning.....	9
2	Syfte och frågeställningar	10
3	Bakgrund.....	10
3.1	Välbefinnande och meningsfullhet.....	10
3.2	Ungdomen och dess största utvecklingsuppgift.....	11
3.3	Kamp för identitet	13
3.4	Social utveckling.....	14
3.5	Videospel.....	14
3.6	Socialpedagogik och ungdomsfostran i relation till videospel	16
4	Tidigare forskning.....	19
4.1	Litteratursökning	19
4.2	Tidigare forskning om videospel.....	20
4.3	Forskning kring ungdomar och deras sociala miljöer.....	22
5	Teoretisk referensram	25
5.1	Vänskap.....	25
5.2	Tillhörighet och gemenskap.....	26
5.3	Behov av tillhörighet	27
6	Metod och arbetsprocess	31
6.1	Litteraturstudie	31
6.2	Insamling av material.....	32
6.3	Innehållsanalys.....	33
6.4	Trovärdighet, pålitlighet	35
6.5	Etiska överväganden	36
7	Resultat	37
7.1	Videospelens påverkan på vänskap	37
	<i>Upplevelser av att spela videospel med bekanta och främlingar</i>	<i>39</i>
	<i>Videospel som grund för nya vänskapsrelationer</i>	<i>40</i>
7.2	Videospel som sammanbindande aktivitet.....	42
7.3	Ungdomars upplevelser av tillhörighet och gemenskap via videospel.....	43
8	Diskussion	47
8.1	Resultatdiskussion med koppling till teoretiska referensramen och tidigare forskning.....	47
8.2	Metoddiskussion.....	49

8.3	Kritisk granskning av examensarbetet.....	50
Källor.....		53
Bilaga 1.....		60
Bilaga 2.....		62
Bilaga 3.....		64

Figurer

Figur 1. Maslows behovstrappa	s. 28
Figur 2. Sammanfattning av resultat	s. 46

1 INLEDNING

Videospel skapas och utvecklas hela tiden, i snabb takt. Videospel utvecklas även i olika syften. På senare tid har videospel som gynnar bl.a. psykisk och social hälsa kommit till. Ett exempel på ett spel som utvecklas som bäst för att gynna psykisk hälsa är Meliora. Meliora utvecklas på Aaltouniversitet och påstås i samband med terapi kunna lindra depressionssymptom. Liknande spel finns redan i USA och Nya Zeeland, men Meliora skall bli det först äventyrsspelet i världen som lindrar depression (Hellström 2020). Betyder detta att videospel är en del av sociala branschens framtid?

Någonting som vi har lärt oss under våra studier på Arcada är att en socionom ska klara av att vara flexibel. Detta betyder att då en metod inte fungerar, försöker man med en annan. Då samhället förändras, skall man klara av att anpassa sig. Sedan 90-talet har procenten som spelar videospel i Finland fyrdubblats. Enligt Statistikcentralen (2017) var det 55 % av Finlands befolkning (10 år uppåt) som spelade videospel minst en gång om året. Som sagt, det är en stor ökning sedan 90-talet, då endast 13 % av Finlands befolkning spelade videospel. Det betyder att intresset och användningen av videospel har ökat märkbart. Vi anser därför att detta är ett ämne som vi bör utöka vårt kunnande i. Det finns inte allt för mycket forskning kring videospel, allra minst om positiva effekter. Ännu svårare är det att hitta forskning där man sett på videospelens socialpedagogiska påverkan. Vi valde därför att forska videospelens påverkan ur ett socialpedagogiskt perspektiv, med betoning på tillhörighet.

Vi hoppas att vi med detta arbete kan ge professionella inom socialt arbete förståelse om varför det är viktigt att beakta ungas intresse som en del av det socialpedagogiska arbetet.

Vårt examensarbete inkluderas i projektet ”*Unga i skola och yrkesinstitut-välbefinnande och mångprofessionellt arbete*”. Beställaren för vårt examensarbete är Esbo stads svenska bildningstjänster och yrkesinstitutet Prakticum. Då vi träffade beställaren föreslog vi att vi kunde skriva vårt examensarbete om videospel och hur videospel påverkar ungdomar. Vårt förslag godkändes. Vi frågade beställaren om det fanns någonting specifikt gällande videospel de vill att vi skall skriva om. Som svar fick vi att vi hade fria händer och fick

göra precis vad vi vill. Då valde vi att fokusera på ungdomars upplevelse av tillhörighet och vänskap i koppling till videospel.

2 SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNINGAR

Syftet med arbetet är att ta reda på hur videospel kan påverka ungdomars upplevelse av tillhörighet och vänskapsförhållanden. Arbetet fokuserar på de positiva aspekterna videospel medför och hur dessa påverkar individen på både grupp- och individnivå.

Frågeställningarna är följande:

- 1) *Hur påverkar videospel ungdomars upplevelse av tillhörighet?*
- 2) *Hur upplever ungdomar vänskap via videospel?*

3 BAKGRUND

Till allra först kommer arbetet behandla några centrala begrepp som är väsentliga för att förstå resten av arbetet. Dessa är välbefinnande, meningsfullhet och videospel. Förutom dessa begrepp kommer även sambandet mellan socialpedagogik och videospel att behandlas. Därefter förklaras ungdomen och vad den innebär, med en inblick i ungdomstidens största uppgift, identitetsskapande. Förutom allt detta behandlas även kort hur den unga utvecklas socialt.

3.1 Välbefinnande och meningsfullhet

Enligt WHO (2003 s. 192) är begreppet välbefinnande "*en allmän term som omspanner alla mänskliga livsområden, inklusive fysiska, psykiska och sociala aspekter, som utgör vad som kan kallas ett 'gott liv'.*". Även den vanligaste definitionen på hälsa enligt WHO är "*ett tillstånd av fullständigt fysiskt, psykiskt och socialt välbefinnande, inte endast frånvaro av sjukdom och funktionsnedsättning.*". Medin (2000 s. 77–78) säger att hälsa ses antingen som en del av välbefinnande, välbefinnande som en del av hälsa, välbefinnande som en väg till hälsa eller hälsa som en väg till välbefinnande. Hälsa

beskrivs som en väg till att uppnå välbefinnande. Ottava manifestet definierar välbefinnande som en framskridande process från sjukdom/ohälsa till hälsa, som sedan resulterar i välbefinnande. Ohälsa beskrivs av Medin (2000 s.75) som motsatsen till välbefinnande. Trots ohälsa kan man ändå uppleva välbefinnande om man är omedveten om sitt fysiska tillstånd eller har accepterat sitt tillstånd (Medin 2000 s. 75–78). Fogelholm et al. (2011 s. 43–44) menar att välbefinnande inte enbart innebär lyckokänslor och en känsla av meningsfullhet, utan att det handlar om att en person befinner sig i ett psykofysiskt tillstånd som man ofta associerar med uttrycket “att må bra”.

Meningsfullhet kan uppfattas på olika sätt beroende på individ. Meningsfullhet är uppdelad i två komponenter, motivations- eller emotionell komponent. Westerlund (2009 s. 22–23) menar att dessa komponenter driver människor framåt och människor ser fram emot ting de uppfattar som meningsfulla. Upplevelsen av meningsfullhet ger livet en mening vilket i sin tur leder till en känsla av upplevelse. Sökandet av meningsfullhet är en kraft som finns hos alla individer (Westerlund 2009 s. 22–23).

Enligt Madsens (2006 s. 239) definition söker människan meningsfullhet genom sin kultur. I vardagen syns detta genom den sociala praxisen och kulturen definierar vad en människa anser vara meningsfullt i livet. Alla har en egen roll i samhället, individen har alltså en meningsfull uppgift i samhället (Madsen 2006 s. 82). Att uppleva delaktighet och att vara del av en gemenskap har visat sig vara faktorer som skapar en känsla av meningsfullhet (Molin m.fl. 2008 s. 26 – 28)

3.2 Ungdomen och dess största utvecklingsuppgift

Ungdom är ett begrepp som är svårt att definiera. Genom åren har ungdom definierats på flera olika sätt. Enligt vissa definitioner är ungdomen endast en övergång från att vara barn till att bli vuxen, medan andra definitioner påstår att ungdomen är en enskild utvecklingsfas. Definitionen av ungdom påverkas av biologiska, psykiska och sociala faktorer. Enligt Vilkkö-Riihelä och Laine (2006 s.100) är ungdomstiden en mellanfas mellan att vara barn och att vara vuxen där man går från barndom till vuxen ålder. Vilkkö-Riihelä och Laine säger att då ett barn utvecklas från att vara barn till att bli vuxen definieras det utgående från könsmognad, social mognad och juridisk myndighetsålder. Enligt t.ex. barndomssociologin ses ungdomstiden som en egen social kategori.

Barndomssociologin ser inte ungdomen som endast en övergångsperiod till vuxen ålder (Andersson m.fl. 2019 s. 136).

Som nämnts tidigare definieras ungdom bl.a. utgående från ålder. Barnskyddsmyndigheterna anser att man är ung i åldern 18–20 och EU -bestämmelserna anser att man är ung då man är under 25 år gammal (Vilkko-Riihelä & Laine 2006 s.100). Andersson m.fl. (2019 s. 133) lyfter fram att man dock inte kan säga när ungdomstiden börjar och när den slutar. Det finns ingen bestämd tidpunkt då ett barn utvecklas till en ungdom. Utvecklingen från barn till vuxen är ingen smidig väg och är dessutom motstridig. Olika sociala åldersmarkörer sker i olika skeden och hänger eventuellt inte ihop. (Andersson m.fl. 2019 s.134).

En annan orsak varför ungdomstiden är svår att definiera är att den har blivit förlängd. Man ser detta speciellt i hur de stereotypiska vuxenblivande processer har ändrats. Ordningen för dessa processer har varit: utbildning, etablera sig på arbetsmarknaden, bli sambo och påbörja familjeliv. Man har sett att detta mönster inte är lika starkt mera, exempelvis då ungdomar bor allt längre kvar hos sina föräldrar än tidigare generationer. Dessutom går ungdomar mycket längre tid i skolan än tidigare generationer, ca 13 år. Detta är dubbelt längre än vad ungdomar gick på 1940-talet. Dessutom har ingående i arbetsmarknaden också skjutits upp till äldre ålder. (Andersson m.fl. 2019 s. 149)

För att få en konkret förståelse över ungdomstiden kommer detta arbete utgå från Vilkko-Riiheläs och Laines (2006 s.100) indelning och definition av ungdomsåren. Man kan dela in ungdomstiden i tre delar: *tidig ungdom* (ca 12-15år), *ungdomens mellanfas* (ca 15–17 år) och *sen ungdom* (18 år och framåt). Då man kommer in i ungdomstiden förändras bl.a. attityder, värderingar och moraliska ställningstaganden. Media, kulturen och vänner har stor påverkan på den ungas värderingar. I tidiga ungdomen börjar den unga frigöra sig från hemmet och vänskapsrelationer blir viktigare. I ungdomens mellanfas är det vanligt att den unga funderar kring den egna identiteten och sig själv. Den unga börjar också reflektera mer kring kunskaper och färdigheter. Först i senare ungdomen sker frigörelsen

från föräldrarna och den unga blir självständig. Frågor om utbildning och yrkesval blir även aktuella. De egna värderingarna, moralen och idévärlden spelar också stor roll för den unga i detta skede (Vilkko-Riihelä & Laine 2006 s. 100).

3.3 Kamp för identitet

Enligt Eriksson (2004 s. 90–91) upplever man under ungdomen en kamp för identitet. Den unga provar och möter olika saker för att komma fram till vem hen är. Eriksson (2004 s. 90–91) menar även att identitetsförvirring kan förekomma i ungdomen då identiteten bildas av att skiftande självbilder från barndomen börjar växa samman. Ungdomsperioden handlar i grund och botten om bildandet av identitet där den unga försöker finna sig själv. Mycket av den ungas grundläggande identitetsmönster hänger med redan från barndomen och har sin grund i det selektiva bekräftanden och förkastande av personens identifikationer tidigare under barndomen (Eriksson 2004 s. 90–91). Saker i barndomen som påverkar identitetsbildningen är bl.a. födelseordningen och hur individen uppfattas av familjen. Annat som kan påverka identitetsutvecklingen är hur individen förhåller sig till mängden ansvar, självständighet och frihet som hen har givits (Bhatt & Khadi 2020 s.1406).

Bhatt och Khadi (2020 s.1406) säger att en stor del av identitetsutvecklingen går ut på att utforska sig själv och lära känna sig själv. Under denna process kan man också få insyn i hur den individuella identiteten påverkar ens liv. Då identiteten utvecklas blir man mer självmedveten och själv bestämd. Bhatt och Khadi (2020 s.1406) påstår även att den individuella identiteten fungerar som ett slags kompass. Med hjälp av den kan man efter ungdomstiden navigera sig fram genom livet. Då man har hittat sin identitet blir man en unik individ. Man har förmågan att påverka, forma, definiera och skapa andra identiteter. I social kontext hjälper den individuella identiteten gruppmedlemmar att definiera och fastställa en annan gruppmedlems rykte. Man får genom identitet en klarare bild av vem människan är som person (Bhatt & Khadi 2020 s.1406).

3.4 Social utveckling

Social utveckling som begrepp har ändrats under åren. Coakley (2016) menar att social utveckling tidigare definierats som en medborgerlig förmåga att kunna utveckla och bidra till förändring i landet. På senare tid har man i stället börjat definiera social utveckling på ett mer individcentrerat sätt med personliga egenskaper som självkänsla och självförtroende i centrum. Social utveckling kan även definieras som personlig utveckling, individuellt ansvar och framgång. Då man strävar efter att främja den sociala utvecklingen strävar man efter att fokusera på utveckling av individer och att stödja positiva egenskaper. Det är viktigt i synnerhet då det kommer till unga för att säkra den sociala utvecklingen (Faskunger & Sjöblom 2017). När det kommer till social utveckling strävar samhället efter att möjliggöra för individer att förverkliga sig själva och sina ambitioner ostört och utan yttre påverkan från samhället. Även om fokuset ligger på att individer skall utvecklas ostört påverkas den sociala utvecklingen av b.l.a. hemmet, skolan, vänner och fritidsaktiviteter. (Faskunger & Sjöblom 2017)

Förutom samhälleliga faktorer som påverkar sociala utvecklingen, påverkar även hjärnans utveckling. I ungdomen utvecklar individen mer komplexa relationer och interaktioner med andra jämnåriga. Detta kräver mer social medvetenhet. MRI- studier påvisar att de områden i hjärnan som sköter sociala kognitionen (prefrontala och temporala cortex) förändras mest synligt och långvarigt under ungdomsåren (Vetter m.fl. 2012 s.2). Sociala kognitionen innefattar alla de kognitiva processerna som ger individen möjligheten att interagera med andra. Dessa kognitiva processer är bl.a. ansiktsuttryck, kroppshållning, mentalisering, ögonkontakt och förmågan att manipulera mentala tillstånd i sig själv och andra (Dumontheil 2015 s.118).

3.5 Videospel

I samband med den sociala utvecklingen och mer komplexa relationer kan intresset för att finna vänner och utveckla vänskapsrelationer öka. Vissa kan söka detta via videospel. Institutet för hälsa och välfärd (2013) säger att videospel/digitala spel innefattar dator-

och konsolspel, nätspel och mobilspel. Att spela videospel behöver dock inte betyda att man måste investera stort. Det finns massor med spel på nätet som man inte behöver betala för. Spelvärlden är stor och mångsidig. Det finns även stort utbud på spel med varierande karaktär. De mest populära spelserierna under 2000-talet är: karaokespel, simulationsspel, sportspel, skjutspel, nätrollspel för flera spelare (MMOG), plattformsspel, bil-spel, motionsspel och problemlösningsspel. Exempel på de mest spelade underhållningsspelet under 2000-talet är Counter Strike (skjutspel), The Sims (simulationsspel) och FIFA (sportspel). (Institutet för hälsa och välfärd 2013)

Förutom underhållningsspel finns det även så kallade ”serious games”. Största målet med ”serious games” är pedagogiskt. Via dessa spel är det meningen att man skall lära sig någonting. Lärandet sker i samband med att lösa problem, experimentera och utforska. ”Serious games” finns i olika former, men de har en aspekt gemensamt. De använder sig av huvudkaraktärerna i spel och underhållningsfaktorer för att uppnå specifika pedagogiska mål. Dessa spel är specialiserade verktyg för att utveckla lärandet, beteendeförändring och attitydförändring. ”Serious games” kan utvecklas för flera olika ändamål t.ex. i vetenskapligt, hälsofrämjande eller pedagogiskt syfte. Dessa spel utvecklas av bl.a. utbildningsväsendet, militären eller hälsovården. (Jerzak & Rebelo 2014 s.454–455)

Genom ”serious games” har man möjlighet att bedöma studerandes kunskaper. Dessutom får spelaren omedelbar feedback på sina prestationer. Spelaren ges även en möjlighet att uppleva situationer som annars skulle vara svåra att uppleva i riktiga livet, på grund av t.ex. brist på tid, utrymme eller säkerhet. Syftet med dessa spel är att skapa en pedagogisk länk mellan erfarenheter i det vardagliga livet och inlärningsätt, men även att främja livslångt lärande. (Jerzak & Rebelo 2014 s.455)

Det finns alltså massor med olika spel att välja mellan, men vad är ett spel egentligen? Ett spel är uppbyggt av fyra olika karaktäristiska delar. Dessa delar är; *ett mål, regler, ett feedbacksystem* och *frivilligt deltagande*. Spelaren jobbar på att nå ett visst resultat

(målet). Med hjälp av ett *mål* i sikte upprätthålls och fokuseras spelarens uppmärksamhet. Målet hjälper också spelaren att navigera sitt deltagande genom hela spelet. Målet i spelet ger spelaren en känsla av mening. Man spelar för en orsak. *Reglerna* i spelet skapar ramarna för hur spelaren kan uppnå målet. Genom att avgränsa eller utesluta enkla vägar för att uppnå målet, utmanas spelaren att utforska utforskade möjligheter. Reglerna gynnar kreativiteten och utvecklar strategiskt tänkande. *Feedbacksystemet* berättar för spelaren hur nära målet hen är. Detta kan vara i form av poäng, nivåer osv. Feedback i realtid fungerar som ett löfte för spelaren att målet kan uppnås. Detta ger motivation för spelaren att fortsätta. *Frivilligt deltagande* innebär att spelaren accepterar målet, regler och feedbacken. Friheten att börja eller avsluta spelet gör att stressigt och utmanande arbete i spelet känns tryggt och behagligt. Dessa fyra delar; mål, regler, feedbacksystemet och frivilligt deltagande definierar ett spel. Allting annat som man kunde tro att definierar ett spel, så som narrativ, virtuella miljöer etc. förstärker bara dessa fyra delar. En intressant berättelse gör t.ex. målet mer lockande. (McGonigal 2011 s. 20–21)

Spel är uppbyggda på samma sätt, men sättet man spelar spelen på varierar. Videospel är interaktiva och kan spelas på flera olika apparater och konsoler. Spelen kan gå ut på att bl.a. samarbeta eller tävla mot varandra. Man kan spela ensam (singleplayer) eller tillsammans med andra (multiplayer). Man kan även spela online, vilket öppnar möjligheten att spela med vänner, eller främmande människor (Granic m.fl. 2014 s.20). Spel kräver aktivt deltagande. Den som spelar är en del av spelets berättelse och kan påverka hur berättelsen skall se ut (Institutet för hälsa och välfärd 2013).

3.6 Socialpedagogik och ungdomsfostran i relation till videospel

Begreppet socialpedagogik kan definieras som en sammansättning av socialt arbete och pedagogik. Man kan även säga att socialpedagogik ligger mellan ämnena socialt arbete och pedagogik. I stora drag innebär socialpedagogik att man jobbar pedagogiskt inom området socialt arbete (Johansson & Skärgren 2014). Cederlund och Berglund (2017 s.7)

definierar socialpedagogik på följande sätt: *"Socialpedagogik är en mellanform mellan allmän pedagogik och socialt arbete. Socialpedagogik kan därvid vara mötesplatsen mellan pedagogiska begrepp och teorier och socialt arbete"*. Socialpedagogiken innebär att man förhåller sig på ett sätt som utelämnar förmaningar och påpekanden. Socialpedagogisk verksamhet skall innehålla för individen meningsfulla och begripliga handlanden. Det betyder att varje enskild individ skall få stöd utgående från hens individuella utgångspunkter och behov. Varje individ uppfattar bl.a. olika vad som är meningsfullt i livet. Detta utmanar i sin tur den professionella att tänka kreativt och prova på nya metoder som passar den enskilda individen (Cederlund & Berglund 2017 s.112).

En stor aspekt av socialpedagogiken är att förstå och hjälpa individer att vara del av olika samhällsliga gemenskaper. Inom socialpedagogiken ser man inte individen från bara en utgångspunkt, man ser individen i ett större sammanhang (Cederlund & Berglund 2017 s. 16). I t.ex. nordiska länder fokuserar socialpedagogiken mycket på integrationsproblem. Speciellt inriktar man sig på pedagogiskt förebyggande och lindrande av social utslagning (Nivala & Saastamoinen 2010 s.48).

Socialpedagogisk verksamhet kan utföras på flera olika sätt, med olika målgrupper i olika miljöer. I bl.a. socialt förändringsarbete fokuserar man inte direkt på en viss bestämd tid eller ett visst rum, utan vad som sker ytterom dessa tider och rum. Det som sätts i fokus kan vara bl.a. vardagliga sysslor, intressen eller annat som bygger upp vardagen. Det som sker i dessa tid och rum kan ge möjlighet att upptäcka och bearbeta både hinder och möjligheter för att individen skall uppnå delaktighet i olika sorters gemenskaper (Cederlund & Berglund 2017 s.126).

Det finns olika sätt att utföra socialpedagogisk verksamhet. Ungdomsfostran är ett exempel på en socialpedagogisk verksamhet. Ungdomsfostran är en sammanställning av processer som främjar den ungas personliga utveckling, delaktighet, delaktighet i samhället och förmåga att fungera som en del av samhället. Ungdomsfostran finns till för att stöda de unga i de utvecklingsuppgifter som hör till ungdomstiden. Ungdomsfostran

skall hjälpa den unga i den personliga utvecklingen, som skapar identiteten. (Nivala & Saastamoinen 2010 s.49). Ungdomsfostran är ett delområde inom pedagogiken som innefattar forskning som fokuserar på ungdomars fostran, inläring och utveckling. Resultat av denna forskning är begrepp, teorier och kunskapshelheter som handlar om fostran, inläring och utveckling under ungdomstiden (Nivala & Saastamoinen 2010 s.10). Ungdomsfostran kan ses som ett delområde i pedagogiken, som delas in enligt livsskeden. Denna pedagogik undersöker metoder inom ungdomsfostran, men även inlärnings- och utvecklingsprocesser hos den unga som sker utanför den direkt målinriktade fostran, i de miljöer som ungdomarna uppfattar som viktiga. Exempel på informella miljöer var spontan inläring sker är medier, kamratstödsgrupper, informationsteknologi, ungdomars subkulturer och ungdomskultur (Nivala & Saastamoinen 2010 s.10). Ett exempel på ungdomsfostran som utvecklats utifrån ungdomarnas egna intressen är Yrkesinstitutet Praktikums esportprogram. På Prakticum ses videospel som en giltig hobby och potentiell karriär. Skolan tar ungdomarnas intresse för videospel på allvar. Ögland m.fl. (s.13-14) säger att skolans sätt att använda sig av studerandes intressen och erfarenheter är avgörande för att studerande skall uppleva utbildningen som meningsfull.

Grunderna i Praktikums esportsutbildning är fasta rutiner och strukturer i vardagen, kommunikation, mål och uppfyllelse av mål, planering och produktivitet, sömn, kost, träning, ansvar, mental coaching, laganda, ergonomi och netiquette. Alla dessa delar bildar en helhet som bidrar till livshantering. I esportprogrammet har ungdomarnas vilja tagits i beaktan. Ungdomarna vill bli bättre spelare, utveckla sina färdigheter, använda tid effektivare, vara mer fysiskt tränade, bli tagna på allvar och klara av att ge och ta emot feedback. Skolan stödjer detta genom att ta studerandes intressen på allvar, hjälpa studerande att förstå syftet med läroplanen, stödja studerande att upprätthålla en balanserad och hälsosam livsstil, erbjuda sammanhängande undervisningsplan och visa sammanhang mellan små och stora helheter för att lyckas. (Ögland m.fl. s.13–14)

4 TIDIGARE FORSKNING

Vi har strävat efter att största delen av våra källor inte skulle vara äldre än 10 år. Artiklarna är från åren 2010–2020. Vi var väldigt noggranna med att inte använda källor som är äldre än år 2000. Speciellt då artiklarna berörde videospel. Orsaken till detta är att videospel utvecklas i snabb takt. Vilket betyder att en källa från år 2000 kan vara väldigt uråldrig och opålitlig.

4.1 Litteratursökning

Litteratursökningen för denna studie har utförts på databaserna Academic search complete (EBSCO), ProQuest, ResearchGate och Google Scholar. En av källorna (*Ungdomarna på spel- Information till fostrare om digitala spel och spel om pengar bland ungdomar* 2019) är ett stödmaterial i form av ett häfte. Sökord som använts på databaserna Academic search complete (EBSCO) och ProQuest är: *community AND social, benefits AND video gaming, video games AND social context, videospel och samhörighet, adolescent OR teenage years AND development, social development OR social skills OR social growth OR social evolution, development AND social cognition AND youth OR young or teen, serious games*. Sökord som använts på Google Scholar är: *vygotsky zone AND proximal development, unga och ungdomar, social och hobby, unga och barn och välbefinnande, pelillisyys ja nuoret*. Sökord som använts på ResearchGate är: *Parent-Adolescent, Relationship, School, Belonging, Youth, Wellbeing, Mental health, Adolescents, Valued activities, Adolescent, Positive*.

I detta kapitel kommer följande teman att behandlas: videospel och ungdomars sociala miljöer. Kategorier som behandlas inom temat *videospel* är spelifiering, olika sätt spel kan utnyttjas på, kreativitet, videospel som en målinriktad verksamhet, syn på intelligens och psykiskt välbefinnande. Kategorier som behandlas inom temat *ungdomars sociala miljöer* är relation till föräldrar, skolan, vänner, fritidsintressen och den ungas välbefinnande i koppling till dessa.

4.2 Tidigare forskning om videospel

Spel kan användas i grupp men också med en ensam individ. Spel kan utnyttjas av både vuxna och barn. Ungdomar speciellt kopplar ihop videospelandet med centrala aspekter för deras ålder. Dessa är bl.a. självständighet, utveckling av den egna rollen och identiteten och tidsfördriv. Spel hjälper även ungdomar att slappna av. Många ungdomar anser att spelandet är en viktig hobby för dem, därför sätter de mycket tid på videospel (Institutet för hälsa och välfärd 2019 s.11).

Spel är en stor del av mångas vardag och de kan användas på olika sätt. Enligt Institutet för hälsa och välfärd (2020) har man på senare år kunnat använda spel i både lärandet och inom hälsovården. Även inom det sociala området har spel använts i olika former. Ett exempel på hur spel har använts inom sociala området är spelifiering. Spelifiering innebär meningsfull användning av spel på ett meningsfullt och konkret sätt. Då man talar om spelifiering menar man ofta videospel eller digitala spel, men faktum är att även traditionella spel som bordsspel och kortspel kan ha stor nytta. Spelandet kan ha en lugnande inverkan. Spel kan även vara ett verktyg i att skapa nya människorelationer. Via spel kan man lära sig nya saker, men även få en känsla av att man lyckas med något. Videospel kan även göra en individ mer empatisk. Då man spelar får man uppleva lekfullhet vilket kan ha en positiv inverkan på det psykiska välmående. Med hjälp av forskning har det kommit fram att upplevelsen av lekfullhet har en positiv inverkan på återhämtningen från depression, ångest och sjukdom. Spelifiering och lekfullhet används som en metod för att stärka individens egna förmågor, lära individen möta svårigheter och gå från problemcentrerat tänkande till resurscentrerat tänkande (Institutet för hälsa och välfärd 2020). Enligt Institutet för hälsa och välfärd (2020) ökar spelifieringen även känslan av inklusion. Genom spelfostran kan man också stöda den unga i utvecklingen mot vuxenlivet. (Institutet för hälsa och välfärd 2019 s.11). Förutom detta kan spelen också användas i skapandet av en relation mellan klient och Professionell. Spelen och lekfullheten i spel gör att relationen mellan klienten och den professionella blir mer jämställd då båda får vara aktörer. Spelen skapar en lugnare och säkrare atmosfär vilket gör det lättare för klienten att delta i möten mellan klient och professionell (Institutet för hälsa och välfärd 2020).

Förutom de tidigare nämnda positiva effekterna videospel kan ha på en individ, har forskning även visat att videospel utvecklar kreativiteten. Det har ingen skillnad hurdan spel det är man spelar. Det är heller ingen skillnad hur mycket våld spelet innehåller. Både videospel som innehåller våld och videospel som inte gör det har bevisats förbättra kreativiteten hos den som spelar (Granic m.fl. 2014 s.69). Kovess-Masfety m.fl. (2016 s.356) bekräftar detta i sin forskning. Kovess-Masfety m.fl. (2016 s.356) säger också att kreativiteten hos unga ökar via videospel. Förutom ökad kreativitet, ökar även skickligheten i problemlösning.

I samband med ökad kreativitet och problemlösning, har forskning även kunnat påvisa att de ungas syn på intelligens och sina förmågor påverkas av videospel. Detta påverkar i längden individernas prestationer, både i spelet och i skolan. Barn som blivit berömda över sina egenskaper, (t.ex. över att de är smarta) utvecklar en *"entity theory"* om intelligens. Detta betyder att man tror att intelligens är en egenskap. Man tror i detta fall att intelligens inte kan utvecklas. Om man tror att intelligens är en egenskap kan det leda till att man börjar må dåligt över sig själv då man misslyckas. Man kan till och med känna sig värdelös. Man kan uppleva att orsaken till misslyckandet är i själva individen. Då barn å andra sidan blir berömda för deras ansträngning eller insats utvecklar de en *"incremental theory"* om intelligens. Detta innebär att man ser på intelligens som någonting som kan förändras och utvecklas genom tid och ansträngning. Har man denna syn på intelligens betyder det att man inte tar misslyckanden på samma sätt som när man tror intelligens är kopplat till egenskaper hos individen. I det här fallet betyder ett misslyckande att man måste anstränga och engagera sig mer. Många videospel kan forma en *"incremental theory"* om intelligens, eftersom man i videospel blir belönad över sina insatser, inte egenskaper (Granic m.fl. 2014 s.70–71). I videospel får spelaren snabb och konkret feedback som kopplas till de insatser spelaren har gjort. Detta sker genom att komma till nästa nivå, samla mynt etc. Då får spelaren motivation att fortsätta och utvecklas. Man kan säga att spelaren är inom zonen för proximal utveckling (Granic mfl. 2014 s.71). Då man är inom zonen för proximal utveckling klarar man av att nå målet för lärande, med lite handledning. Målet ska inte vara omöjligt att nå, men det får heller inte vara för enkelt.

I denna zon känner spelaren en balans mellan frustration, utmaning och upplevelsen av att lyckas (Harland 2003 s. 265).

4.3 Forskning kring ungdomar och deras sociala miljöer

I detta kapitel tas forskningen *Välbefinnandet bland barn och unga 2017-Resultat från enkäten Hälsa i skolan* upp. Forskningen är gjord av Hälsa i skolan (Halme m.fl. 2018). I forskningen diskuteras olika sociala miljöer. Dessa är ungdomars relation till sina föräldrar, ungdomar i skolmiljön, vänskap och ensamhet i ungdomen och ungdomars fritidsintressen. Dessa miljöer diskuteras i relation till den ungas välbefinnande. Forskningen stöds även av andra studier.

Ungdomars relation till sina föräldrar

Föräldrarna är de som skall ge den unga omsorg, kontinuitet och trygghet i ungdomarnas liv (Andersson m.fl. 2019 s.143). Halme m.fl. (2018) påstår att en bra relation mellan den unga och föräldern stöder och skyddar den unga. Unga som har en bra relation till sina föräldrar har mindre psykiska problem och högre välbefinnande. Ensamhet, utmattning och ångest är vanligare hos ungdomar som har svårt att samtala med sina föräldrar. Andra forskningar stöder även detta påstående. Hair m.fl. (2005 s. 12) säger också att ett gott förhållande mellan ungdomar och föräldrar gynnar emotionellt välbefinnande. Ett gott förhållande minskar bl.a. risken av emotionell distress och suicidalitet. Studier visar även att barn mår bra av att utföra gemensamma aktiviteter med sina föräldrar och att i allmänhet spendera tid med sina föräldrar i vardagliga situationer. Kvaliteten på förhållandet mellan den unga och föräldern är direkt kopplat till självförtroende, empati och samarbetsvillighet (Hair m.fl. 2005 s. 12).

På basen av resultaten från enkäten *Hälsa i skolan*, (Halme m.fl. 2018 s. 9–11) kan man se att ca 7 % av ungdomarna i årskurs 8 och 9 upplever att de nästan aldrig kan diskutera sina egna ärenden med sina föräldrar. I gymnasiet upplevs samma av 6 % och i yrkesläroanstalter 7 %.

Ungdomar i skolmiljön

Halme m.fl. (2018) säger att upplevelsen av att bli uppskattad och accepterad i skolgemenskapen kopplas till känslan av samhörighet. De unga spenderar en stor del av vardagen på skolan och därför är klassgemenskapen en viktig närmiljö för dem. Känslan av samhörighet och anknytningen till klassgemenskapen har en stor betydelse för de ungas hälsa och välbefinnande, påstår Halme m.fl. (2018 s.29–30). En forskning gjord av Arslan m.fl. (2020) konstaterar samma. I forskningen studerades upplevelsen av tillhörighet i skolmiljön på 10–15 åringar. Upplevelsen av tillhörighet till skolgemenskapen var direkt kopplat till tillfredställelse med livet. Det framkom att en låg känsla av tillhörighet till skolgemenskapen ökade risken för psykiska problem och försämrade välmående hos de unga (Arslan m.fl. 2020 s. 1628). Att höra till en grupp är mycket viktigt för den unga. De ungas optimism inför livet påverkas starkt av att tillhöra till skol- och klassgemenskapen. Unga som känner anknytning till klassgemenskapen upplever mer sällan ensamhet, ångestsyndrom, skoltrötthet och utmattning (Halme m.fl. 2018 s.29–30).

På basen av resultaten från enkäten *Hälsa i skolan*, (Halme m.fl. 2018 s.29-30) framkommer det att unga ofta upplever att de inte hör till klassgemenskapen. Flera unga känner att de inte tillhör något sammanhang alls. Ungefär 64 % av de unga i årskurs 8 och 9 anser ändå att de är en viktig del av klassgemenskapen. Unga på yrkesläroanstalter upplever mer klassgemenskap (69 %) än de som går i gymnasiet (58 %). (Halme m.fl. 2018)

Skolmobbning och diskriminering påverkar starkt den ungas välbefinnande. Mobbning påverkar individen negativt på flera olika sätt och kan ge långvariga konsekvenser. Mobbning påverkar hälsan, skol- och studieframgångarna, förmågan att klara sig i arbetslivet och sociala relationer. Mobbning ökar även risken för att insjukna i depression och ångestsyndrom. Blir man mobbad i barndomen ökar risken att insjukna i depression och att lida av självdestruktiva beteenden i vuxen ålder (Halme m.fl. 2018). Resultat från enkäten *Hälsa i skolan*, (Halme m.fl. 2018 s.16) visar att 6 % av unga i årskurs 8 och 9 blir mobbade minst en gång i veckan. I gymnasiet är antalet som blir mobbade minst en gång i veckan mindre (ca. 1 %). Av de unga som är yrkesstuderande upplever 3 % regelbunden och återkommande skolmobbning. Om den unga utsätts för skolmobbning

varje vecka sänks också känslan av livskompetens och tillfredställelse med livet. Unga som blir utsatta för mobbning har mer svårigheter med skolgången och lider av ångestsyndrom. En tredjedel av de som blir mobbade känner sig ensamma. (Halme m.fl. 2018 s.18)

Vänskap och ensamhet i ungdomen

Halme m.fl. (2018) säger att de flesta ungdomar känner sig ensamma ibland och att det hos majoriteten av ungdomarna är övergående. Ensamhet kan bero på flera saker, t.ex. byte av skola eller flytt. För vissa ungdomar kan ensamheten vara långvarig. Om ensamheten pågår länge kan det försämra välbefinnandet och livskvaliteten. Ensamhet är ett tillstånd som kan upplevas fastän man har människor omkring sig. I sådana fall är det vanligt att man upplever utanförskap. Flera ungdomar som upplever ensamhet anser att de är annorlunda. De känner sig inte accepterade eller som en del av gemenskapen. Unga som är emotionellt ensamma upplever att de inte har en enda nära vän de kan öppna upp sig för (Halme m.fl. 2018 s.12).

Välbefinnandet försämras av ensamhet. Unga som känner sig ensamma upplever bl.a. minskad livskompetens och tillfredställelse i livet. Under en tredjedel av unga som känner sig ensamma är nöjda med sina liv. På basen av resultaten från enkäten *Hälsa i skolan* (Halme m.fl. 2018) är det 10 % av alla unga i årskurs 8 och 9 som känner sig ensamma ofta eller alltid. Hos gymnasiestuderande och yrkesstuderande känner sig även 10 % ensamma. Av de unga i enkäten *Hälsa i skolan* (Halme m.fl. 2018) som känner sig ensamma, upplever 46 % medelsvår eller svår ångest. Förutom att ensamhet tar sig uttryck i ångestsyndrom, skapar ensamhet även problem med skolgången (Halme m.fl. 2018 s.15).

Ungdomars fritidsintressen

Fritidsintressen är viktiga för den unga. Att ha ett fritidsintresse och att lyckas med det ger den unga positiva upplevelser. Via fritidsintressen kan den unga känna delaktighet, lära sig nytt, få nya erfarenheter och dela med sig av dem. Fritidsintressen kan användas för att förebygga exklusion, men även hjälpa unga som redan är exkluderade. Fritidsintressen påverkar välbefinnandet positivt. Ensamhet, ångestsyndrom och skoltrötthet upplevs mindre hos ungdomar som har fritidsintressen (Halme m.fl. 2018 s. 21). Enligt DesRoches och Willoughbys (2013 s. 213) forskning ger meningsfulla

aktiviteter den unga bättre självförtroende, optimistiskt tankesätt och upplevelsen av att livet är meningsfullt. Det kan dock inte vara vilken aktivitet som helst. Aktiviteten måste upplevas som meningsfull.

Resultat från enkäten *Hälsa i skolan* påvisar att så mycket som 89 % av unga i årskurs 8 och 9 har ett fritidsintresse som de håller på med minst en gång i veckan. I gymnasiet är det 93 % och i yrkesinstitut 81 % som har ett fritidsintresse. De ungdomar som har ett fritidsintresse som de håller på med en gång i veckan, upplever att de mår bättre än de som inte har fritidsintressen (Halme m.fl. 2018 s. 21).

5 TEORETISK REFERENSRAM

Den teoretiska referensramen behandlar Roy Baumeisters och Mark Learys teori om tillhörighet: *The Need to Belong: Desire for Interpersonal Attachments as a Fundamental Human Motivation* (1995) i koppling till Healys forskning *The Other Side of Belonging* (2020) och Maslows behovstrappa (Dwivedi 2021). I detta kapitel behandlas även begreppen *vänskap* (Flynn [2018] och Leal [2021]), *tillhörighet* och *gemenskap* (Tjersland m.fl. [2011], Raman [2014] och Cederlund & Berglund [2017]).

5.1 Vänskap

I en forskning gjord av Leal (2021 s. 9–15) undersöks begreppet vän. I forskningen intervjuas sjuåringar gällande uppfattningen om vad en vän är. Många svarade att en vän är någon man kommit överens med om att man är vänner. En vän bryr sig och tar hand om andra. Många ansåg att vänner är sådana som står upp för andra och inte skadar andra. Flera ansåg att en vän är någon man spenderar mycket tid med. Vissa svarade specifikt att en vän är någon man spelar videospel med. Många av forskningens deltagare svarade att en vän är någon som erbjuder emotionellt och socialt stöd (Leal 2021 s. 9–15). Det sociala stödet den unga får från sina vänner har en signifikant och positiv inverkan på välmående. Detta innefattar tillfredsställelse med livet, glädje, självkänsla och stresshantering. Vänskapsförhållanden fungerar också som en slags buffert mot mobbning. Unga som inte har vänner löper större risk för ensamhet, depression och

ångest. Ensamma unga är också mer benägna till att bl.a. avbryta sina studier, begå självmord och använda droger (Flynn 2018 s.1).

Förutom att en vän erbjuder socialt och emotionellt stöd ansåg många även att en vän är någon som hjälper till med konkreta saker, t.ex. matematikuppgifter. Många tillade även att en vän är någon man har ett gemensamt intresse med och att vänskap kan innefatta en eller flera individer. Man kan alltså vara vänner i både par och gruppssammanhang. Många tillade också att en vän är någon som respekterar en annans personliga smak i t.ex. musik, kläder, videospel osv (Leal, 2021 s. 9–15).

En aspekt av vänskapsförhållanden som skiljer sig från andra förhållanden, så som föräldrar och syskon, är att vänskapsförhållanden oftast är jämlika. Vänskapsförhållanden är livsviktiga under hela livets förlopp. Speciellt under ungdomstiden, då interaktioner med jämnåriga ökar. Nära vänskapsförhållanden under tonåren formar individen. Vänskapsförhållanden lär den unga färdigheter som är viktiga för att skapa nära förhållanden med människor ytterom den egna familjen. Att hantera och lösa konflikter tillsammans är en av de viktigaste komponenterna för att ungas vänskapsförhållanden skall upprätthållas. Lösta konflikter kan stärka det emotionella bandet mellan vänner. Orsaken till detta är att konflikter förutsätter sårbarhet och förhandling. Lyckade interaktioner leder oftast till ökad tillit och närmare vänskapsförhållanden (Flynn 2018 s.1).

5.2 Tillhörighet och gemenskap

Tillhörighet är den viktigaste aspekten av gemenskap. Det finns många positiva sidor med att höra till en gemenskap. Individer i gemenskaper har möjlighet att göra saker tillsammans, uppleva saker tillsammans, få positiv bekräftelse av varandra och utveckla gemensamma värderingar (Tjersland m.fl. 2011 s. 209). En gemenskap kan omfatta bl.a. släkt, vänner, familj, arbetskamrater eller att spendera tid tillsammans med personer som har samma intressen som en själv. I detta arbete då ordet gemenskap används talar vi om individens subjektiva upplevelse om att vara delaktig i gemenskaper och upplevelsen av tillhörighet till dessa, enligt Cederlund och Berglund (2017 s. 13).

Tjersland m.fl. (2011 s. 207) menar att människor har ett medfött grundläggande behov av tillhörighet. Detta syns redan hos barn som söker tillhörighet i dagisgruppen. Sökandet

fortsätter hela livet ut eftersom vi människor är sociala varelser. Cederlund och Berglund (2017 s.184–185) beskriver tillhörighet som en form av “socialt nätverk”. Med ett socialt nätverk menas olika former av gemenskaper som individen anser är viktiga för hen att integrera sig i, t.ex. vänskapsrelationer, familjerelationer osv. Tjersland m.fl. (2011 s. 209) anser att den viktigaste aspekten i en gemenskap är känslan av att få höra till något. Alla känner inte att de “hör till” samma grupper utan individer bildar sina egna grupper som t.ex. föreningar, vänner eller familjer där de känner gemenskap.

Raman (2014) poängterar att känslan av tillhörighet medför känsla, tro och förväntningar på att passa in i en grupp och bli accepterad som en medlem av en grupp. Känslan av tillhörighet medför även en känsla av att vilja offra något för gruppen. Upplevelsen av tillhörighet beskrivs även som en upplevelse av personligt engagemang i ett system eller en miljö så att känslan av att vara en del av gruppen uppstår. Tillhörighetskänslan är en psykologisk känsla av tillhörighet till någon social, kulturell, professionell eller annan typ av grupp eller gemenskap. Delad tro, en stödjande miljö, självkänsla och möjligheter till interaktion kan påverka känslan av tillhörighet hos en individ (Raman 2014).

5.3 Behov av tillhörighet

Roy Baumeister och Mark Leary skrev år 1995 artikeln *The Need to Belong: Desire for Interpersonal Attachments as a Fundamental Human Motivation*. I artikeln tar de upp tidigare teorier och forskningar kring tillhörighet och för fram en egen teori. Baumeisters och Learys teori går ut på att tillhörighet är ett mänskligt behov, inte en längtan eller önskan. Människan har ett naturligt drag till att skapa och upprätthålla tillhörighet. Denna teori stärks även av andra så som Cederlund och Berglund (2017 s. 184), som lyfter fram att känna tillhörighet och att vara integrerad i sociala nätverk är fundamentala mänskliga behov. I Maslows behovstrappa kommer det även fram att upplevelsen av tillhörighet är ett fundamentalt behov för människor. I Maslows behovstrappa ligger tillhörighet i mitten av pyramiden (Dwivedi 2021 s. 1).



Figur 1, Maslows behovstrappa

Genom evolutionen har tillhörighet haft positiv inverkan på reproduktionsförmågan och överlevnaden. Baumeister och Leary (1995 s.499) tar upp några konkreta exempel på hur tillhörighet direkt har påverkat överlevnad och reproduktionsförmåga. Barn som stannade tillsammans med vuxna hade större chans att överleva tills de blev reproduktiva. Orsaken till detta är att de barn som stannade med vuxna fick mer omsorg, mat och skydd. Vuxna som skapade anknytning till andra hade större chans att fortplanta sig, och långvariga relationer gav avkomman en bättre chans att överleva till vuxen ålder. Att vara del av en grupp gav den tidiga människan resurser för att bl.a. undvika att svälta. Att forma sociala förhållanden med andra var alltså viktigt för att skydda sig själv och sina resurser mot utomstående hot. Detta har satt spår i evolutionen och skapat interna mekanismer hos människan som vägleder individer till sociala grupper och långvariga förhållanden. Dessa mekanismer innehåller bl.a. en tendens att söka upp individer av samma art, upplevelsen av ångest då man separeras från ett socialt sammanhang och positiva känslor då man är i kontakt med andra och upplever en känsla av samband (Baumeister & Leary 1995 s.499).

Behovet av tillhörighet väcker målinriktat beteende, eftersom det är ett grundläggande behov. Människor strävar efter mellanmännsliga kontakter och att bilda förhållanden, tills dess att de åtminstone har nått en minimi-nivå av social kontakt och samband. Baumeister

och Leary lyfter fram att sociala kontakter borde vara enkla att skapa. Kognitiv aktivitet bör återspegla ett genomgripande intresse för att bilda och upprätthålla sociala kontakter och förhållanden. Olika resultat av behovet att höra till följes upp av emotionella reaktioner. Alltså, om man får positivt resultat betyder det att man upplever känsla av tillhörighet. Får man negativt resultat kan det betyda att t.ex. ett förhållande tagit slut (Baumeister & Leary 1995 s.500).

Baumeister och Leary (1995 s.500) säger att behovet av att höra till kan vara riktat till vilken individ som helst. Förlusten av ett förhållande med en individ, kan ersättas med ett annat. Främsta hindret med att ersätta en långvarig relation med en ny, är att nya relationer tar tid att skapa och utveckla. Social kontakt i långvariga relationer ger mer tillfredsställelse och känsla av tillhörighet, än vad interaktioner med främlingar eller nya vänner gör. Interaktioner med främlingar kan ge känslan av tillhörighet, men endast om de är positiva och har potential att leda till långvariga förhållanden. För att känna tillhörighet finns det dock några aspekter som krävs. Behovet av tillhörighet uppfylls av två faktorer. Individen behöver täta upprepade interaktioner med en annan individ. Dessa interaktioner skall vara positiva. Största delen av interaktionerna skall vara konfliktfria och utan negativ påverkan. Andra faktorn är att individen måste uppleva att förhållandet är stabilt, att individerna bryr sig om varandra och att förhållandet fortsätter i förutsägbart framtid. Detta betyder att individens uppfattning om förhållandet är nödvändigt för att uppfylla behovet av tillhörighet. Baumeister och Leary (1995 s.500) säger att behovet av tillhörighet bara kan uppfyllas då individen vet att de andra i gemenskapen bryr sig om hans välbefinnande och gillar eller älskar hen. (Baumeister & Leary 1995 s.500).

Baumeister och Leary (1995) är inte de enda som teoretiserat inom temat tillhörighet. Andra forskare har också konstaterat att upplevelsen av tillhörighet inte bara är livsviktig, men att den även skapar meningsfullhet för individen. Forskare har konstaterat att individen behöver uppleva känslan av tillhörighet för att förstå livet. Förståelse och upplevelsen av att livet är vettigt ger individen en känsla av mening. För att individen skall få en förståelse för sina upplevelser, krävs alltså en känsla av mening (Healy 2020 s. 1). Healy (2020) framför ett nytt argument i sin artikel *The Other Side of Belonging*,

som stöder detta. Artikeln diskuterar om vad det betyder att uppleva tillhörighet, men även vad avsaknaden av tillhörighet betyder.

Healy (2020 s. 1) påpekar att för att klara av att skapa sin egen identitet krävs socialt samspel med andra. Människor skapar förståelse för sina liv och sig själva genom de historier de berättar för sig själva, om vem de är, varifrån de kommer och hur de hamnat där de hamnat. Våra historier är oftast inte bara uppbyggda av oss själva. Historierna kommer till genom dialog med andra och tidigare upplevelser i livet (Healy 2020 s. 1).

Att inte uppleva tillhörighet eller att mista känslan av att höra till kan medföra olika konsekvenser. Att mista känslan av tillhörighet innebär att någonting man trodde var oförändligt, förutsägbart eller taget för givet, tas bort från en, som i sin tur leder till att man avlägsnas från andra människor. Healy (2020) säger att människor är från dagen de föds sociala varelser som behöver andra människor för att överleva. När förhållanden eller gemenskaper är hotade eller under stress, kan individens värderingar och världsbild bli beroende av sociala processer som är utom hens egen kontroll. Den existentiella stressen som uppstår till följd av detta kan leda till att individen inte bara isoleras från andra människor, men även från delar av sig själv och sin identitet. Då individen förlorar kontakten till andra försvåras förmågan till självförverkligande. Healy (2020 s. 7–9) förklarar detta på följande sätt: Vi är ofta konstruerade som både författare av våra egna historier och en del av andras historier. För att bli en aktör med identitet, ett ”subjekt”, krävs dock samspel med andra. Då individen inte klarar av att uppleva någon form av tillhörighet leder det till att viktiga delar av den egna identiteten faller bort. Detta bryter i sin tur ned individen till ett ”objekt” (Healy 2020 s. 7–9).

6 METOD OCH ARBETSPROCESS

I detta kapitel presenteras vår valda metod, litteraturstudie. Detta kapitel diskuterar även hur vi har samlat in och bearbetat innehållet i de valda artiklarna.

6.1 Litteraturstudie

Som typ av studie för vårt arbete har vi valt allmän litteraturstudie. Det innebär att vi samlar in sekundärdata för att få svar på våra frågeställningar. Då det kommer till samlandet av kunskap har vi använt oss av artiklar från olika databaser, litteratur och olika nätsidor. Vi anser att en litteraturstudie som metod är passande för vårt arbete eftersom undersökningsområdet är relativt nytt. Vi strävar efter att ge läsaren en överblick över videospelens påverkan på ungdomars upplevelse av tillhörighet och vänskap.

I en allmän litteraturstudie samlar man in material som redan finns för att bygga upp en bredare förståelse för ämnet. Då man samlat in en viss mängd data kategoriserar man den data man samlat in för att på det viset kunna avgränsa materialet. Avsikten med att studera litteratur är att fördjupa sina kunskaper inom ett huvudområde, utifrån kunskap som redan finns (Friberg 2012). Fördelar med litteraturstudie är att man kan välja om man använder sig av artiklar som kostar eller artiklar som är gratis. Eftersom det är en litteraturstudie behöver vi inte heller fundera på etiska aspekter gällande respondenter. Väljer man en litteraturstudie har man ganska mycket frihet, vilket vi upplever som en fördel. En nackdel som vi lagt märke till är att detta ämne inte är så väl forskat. Det finns helt enkelt inte mycket litteratur om vårt ämne. Det finns också få artiklar på svenska, största delen är på engelska.

I denna litteraturstudie strävar vi efter att med hjälp av tidigare forskning få fram ny kunskap. Enligt Forsberg och Wengström (2013 s. 25) används också andra ord som litteraturöversikt, litteraturgenomgång eller forskningsöversikt för att beskriva en litteraturstudie. Fördelen vi har av att ha valt en allmän litteraturstudie är att vi själva haft möjligheten att välja vilken sorts material vi vill ha med och vilken sorts material vi utesluter ur vårt arbete. (jfr. Forsberg och Wengström 2013)

Från början hade vi även tänkt fokusera på ungdomars upplevda psykiska hälsa i koppling till videospel, men efter att vi jobbat på arbetet en tid kom vi fram till att utesluta detta tema från arbetet då det blev för brett. Tanken var att koppla ångest och depression med känslan av tillhörighet, men med tanke på vår teoretiska referensram tyckte vi inte dessa teman passade in i vårt arbete längre.

6.2 Insamling av material

Vi valde att begränsa vår undersökning till ungdomar och utifrån vad våra källor definierar som ungdomstiden. Vi har därför valt att fokusera på 12–25 åringar. Andra inklusionskriterier vi har är artiklar som är refereegranskade, artiklar vi kommit åt, artiklar som innehåller full text och artiklar som är skrivna efter år 2010. Vi strävade efter att största delen av artiklarna inte skulle vara äldre än 10 år gamla. Vi strävade också efter att till största del använda oss av gratis material som berör ungdomar och videospel. En fördel vi hade då vi samlade in material är att vi behärskar språken svenska, finska och engelska och kan därmed använda oss av material på dessa tre språk. Material på andra språk var vi tvungna att exkludera. Exkluderingskriterier för vårt arbete var artiklar som är gjorda före år 2010, artiklar som inte berör ungdomar och artiklar som kostar.

Databaserna som vi har använt oss av för att samla in det material som analyserats är Academic search complete (EBSCO), Research Gate, SAGE journals och scienceDirekt. Vi använde oss i första hand av Arcada libguides för att göra vår litteratursökning. Alla andra databaser förutom Research Gate är tagna från Arcada libguides där det finns internationella databaser inom det sociala området. Då vi var ute efter relativt nya källor använde vi även Google för att hitta nya databaser. Research Gate sökte vi upp via Google. Vi använde oss sammanlagt av 10 stycken vetenskapliga artiklar. Vid insamling av material använde vi oss av källor vi anser är relevanta och som svarar på våra frågeställningar.

Vi började med att läsa igenom de valda artiklarna och anteckna det väsentliga innehållet. Därefter skrev vi ner våra sökord och databaser som använts för varje artikel. För att förtydliga processen av analysen har vi sammanställt bilaga 1 och bilaga 2. I bilaga 1 framkommer vilka sökord som använts i vilka databaser, begränsningar, antal träffar,

antal lästa abstrakt och antal valda artiklar. I bilaga 2 framkommer vilka artiklar som blev valda, databaser, ålder på försökspersoner och antal försökspersoner. För att få en insikt i vad de enskilda artiklarna handlar om sammanställde vi även bilaga 3. I bilaga 3 framkommer artiklarnas syfte och resultat kortfattat.

6.3 Innehållsanalys

Vår analysmetod är en kvalitativ innehållsanalys. Kvalitativa innehållsanalyser görs då man vill ta reda på t.ex. individers upplevelser, erfarenheter eller om hur ett fenomen omtalas i litteraturen. Vi anser att detta är en lämplig metod då vi undersökte ungdomars upplevelse av tillhörighet och vänskap i koppling till videospel. De teman som analyserades bestämdes då vi tolkade materialet och såg vad som dök upp. Analysen är alltså induktiv (Lunds universitet 2021).

Vi valde att göra vår innehållsanalys i fyra steg, enligt Jacobsen (2012 s. 146–152): 1) *Tematisering*, 2) *Kategorisering*, 3) *Fylla kategorierna med innehåll, illustrera med citat* och 4) *Jämföra artiklar med varandra och leta efter skillnader/ likheter i dem*.

1) Tematisering

I tematiseringen kollar man meningar, ord och avsnitt som bildar en meningsfull enhet för texten, t.ex. att flera avsnitt behandlar upplevelsen av tillhörighet. Tematiseringen handlar om att spjälka upp texten i olika teman. I våra artiklar uppkommer tre huvudsakliga teman. Dessa teman är: Vänskap, videospel som sammanbindande aktivitet och tillhörighet. Av dessa teman fick vi våra huvudrubriker för resultatet: 7.1 *Videospelens påverkan på vänskap*, 7.2 *Videospel som sammanbindande aktivitet* och 7.3 *Ungdomars upplevelser av tillhörighet och gemenskap via videospel*.

2) Kategorisering

Andra steget i innehållsanalysen är att skapa vettiga kategorier utav de teman man hittat i texten. I kategoriseringen kommer det fram vilka artiklar som behandlar samma tema, och vilka artiklar som skiljer sig från varandra. Temat *vänskap* innefattar kategorierna: meningsfulla relationer, sociala interaktioner, att stifta vänskap, att upprätthålla vänskap, kvalité på vänskap, socialt stöd, bekanta människor och främmande människor, umgänge

och online vs. offline vänner. I temat *videospel som sammanbindande aktivitet* framkommer kategorierna: gemensamt intresse och gemensam hobby. I temat *tillhörighet* framkommer kategorierna: tillhörighet till ett visst spels gemenskap, tillhörighet till gemenskap på basen av spelets genre, tillhörighet till videospel-gemenskapen, ingen koppling till gemenskap genom spel och avsaknad av tillhörighet ytterom videospel. Utav dessa kategorier fick vi underrubrikerna: *Upplevelser av att spela videospel med bekanta och främlingar* och *Videospel som grund för nya vänskapsrelationer*. Vi valde att inte lägga de andra kategorierna som underrubriker eftersom det skulle gjort texten osammanhängande.

3) *Fylla kategorierna med innehåll, illustrera med citat*

Tredje steget i innehållsanalysen går ut på att man fyller kategorierna med innehåll. Detta kan man göra med hjälp av bl.a. citat från data och belysa vad de säger om den definierade kategorin. I vårt resultatkapitel är kapitlet indelat i de olika kategorierna som hittats i de valda vetenskapliga artiklarna. Under rubrikerna finns det innehåll som hittats i artiklarna angående kategorierna. Vi läste igenom våra anteckningar om artiklarna. Därefter sammanställde vi citat från artiklarna under de valda kategorierna.

4) *Jämföra artiklar med varandra och leta efter skillnader/ likheter i dem.*

I vår resultatdel jämförs och diskuteras de valda vetenskapliga artiklarna. Vi har sökt efter likheter och skillnader i artiklarna. Vi fann bl.a. att olika artiklars försökspersoner hade liknande åsikter om hur videospel påverkat deras sociala liv. Vi fann även likheter i hur människor upplever vänskap via videospel. Vi fann både likheter och några olikheter gällande upplevelsen av tillhörighet via videospel. Dessa likheter och olikheter fann vi genom att läsa innehållet under kategorierna.

6.4 Trovärdighet, pålitlighet

I vårt arbete har vi strävat efter hög validitet och reliabilitet. Det har vi uppnått genom att noggrant analysera valda artiklar för att undvika slarv och tolkningsfel. För att kunna uppnå trovärdighet har vi strävat efter noggrannhet och ärlighet. Vi har även varit kritiska då vi valt vetenskapliga källor och då vi analyserat det insamlade materialet. Vi har endast använt oss av källor vi anser är relevanta för våra frågeställningar och uteslutit alla irrelevanta källor. Artiklar som inte funnits i "full text" var vi även tvungna att utesluta.

I vår litteraturstudie har vi strävat efter att samla in information (empiri) utgående från våra frågeställningar. Enligt Jacobsen (2010) skall empirin uppfylla två krav. Den insamlade empirin bör vara relevant och pålitlig men också giltig och trovärdig. Det är viktigt att en studie är giltig. Giltigheten och relevansen på studien kan delas in i *intern validitet* och *extern validitet*. Den interna validiteten rör det faktum om man verkligen mäter det man tror man mäter. Vi har varit mycket noggranna med att fundera kring om vi verkligen mäter det vi anser att vi mäter och vi har funderat kring det vid jämna mellanrum under hela processen. Extern validitet handlar om huruvida våra resultat från valda artiklar även är giltigt i andra sammanhang. Vi har även funderat kring om våra resultat tangerar alla ungdomar eller endast en del. Då vi pratar om pålitlighet och trovärdighet anser vi att det går att lita på vår studie och vi har strävat efter att uppnå reliabilitet. (Jacobsen 2010 s.21)

Videospel utvecklas ständigt och därför var det viktigt för oss att välja relativt ny forskning för att det skulle vara aktuellt och relevant. Då videospelens syfte och uppbyggnad har utvecklats i rask takt under de senaste åren är det viktigt att undvika artiklar om videospel som är äldre än 10 år. Vi har även strävat efter att använda referegranskat material för att öka trovärdigheten i vårt arbete.

Det är speciellt viktigt för oss att tänka kritisk då en av skribenterna har personliga åsikter och erfarenheter av videospel. Tidigare erfarenheter och egna antaganden är viktigt att

skilja från det insamlade materialet. Det innebär att vi har varit väldigt noggranna då vi analyserat material och har inte låtit egna erfarenheter påverka vår forskning. Även om vi uteslutit egna åsikter och erfarenheter är det viktigt att vara öppna med att vi är bekanta med ämnet och har en del egna erfarenheter då det kommer till videospel.

6.5 Etiska överväganden

Denna studie utgår från Arcadas god vetenskaplig praxis (2014) vilket b.l.a. innebär att vi använt oss av etiskt hållbara dataanskaffnings-, undersöknings- och bedömningsmetoder. Vi har undvikit all form av plagiat, fusk, stöld, fabricering och ansvarslösa förfaranden. Vi anser att det är viktigt med ärlighet och noggrannhet i vårt arbete. Enligt Arcadas god vetenskaplig praxis (2014) är plagiering, stöld och förfalskning förbjudet och oetiskt. Allt material som använts i studien har källhänvisats enligt forskningsetiska delegationen i Finland (2012).

Den Forskningsetiska delegationen i Finland (2012 s. 18) påpekar att *“Vetenskaplig forskning kan vara etiskt godtagbar och tillförlitlig och dess resultat trovärdiga enbart om forskningen bedrivs i enlighet med god vetenskaplig praxis”*. Det innebär att alla som gör en forskning, ett examensarbete eller någon form av studie är tvungna att följa god vetenskaplig praxis. Eftersom arbetet är en litteraturstudie har det inte samlats in material om enskilda personer och därför har inte etiska aspekter som berör detta tagits i beaktan.

I vårt arbete har vi presenterat alla resultat och data vi använt. Enligt Jacobsen (2012 s. 37) innebär en korrekt presentation att man varken förfalskar data eller resultat. Fusk är etiskt förkastligt och för att garantera att inget fusk förekommer har vi strävat efter öppenhet. Jacobsen (2012 s. 38) beskriver öppenhet som ett krav på att man beskriver och redogör för sina val man gjort under studiens gång.

En av riskerna då man gör en litteraturstudie är att man endast väljer data som stöder den egna hypotesen eller att man endast tar del av en liten del av materialet och därmed får en

felaktig bild av resultatet (Ejvergård 2000 s. 43). För att vårt arbete skall vara så tillförlitligt som möjligt har vi strävat efter objektivitet.

7 RESULTAT

I detta kapitel presenteras resultatet av innehållsanalysen. Resultatet består av innehållet i de valda vetenskapliga artiklarna. Resultatet syftar på att svara på frågeställningarna: *Hur upplever ungdomar vänskap via videospel? Och Hur påverkar videospel ungdomars upplevelse av tillhörighet?*

7.1 Videospelens påverkan på vänskap

I forskningen *“To Be Quite Honest, If It Wasn’t for Videogames I Wouldn’t Have a Social Life at All”*: Motivations of Young Adults With Autism Spectrum Disorder for Playing Videogames as Leisure (Finke et.al 2018 s. 678) framkommer det att videospel ibland kan vara det som håller en vänskap ihop. I forskningen beskriver en respondent att hen under vardagarna endast är i kontakt med sina vänner i skolan och på fritiden via spel över nätet. Respondenten förklarade att hen endast har möjlighet att träffa sina vänner fysiskt under veckosluten. En annan respondent berättade att hen inte kan träffa sina vänner så ofta och att spela över nätet tillsammans har gynnat deras vänskapsförhållanden. En tredje respondent menade att videospel är ett sätt att bilda nya förhållanden och ger möjlighet till sociala interaktioner. Att ha samma intresse har underlättat respondenten att skapa nya kontakter eftersom hen annars tycker det är svårt (Finke m.fl. 2018 s. 678–680).

Resultat i de vetenskapliga artiklarna påvisar att videospel påverkat ungas sociala liv positivt. En deltagare i Finkes m.fl. forskning (2018 s. 680) medgav att om det inte vore för videospel skulle hen inte ha ett socialt liv över huvud taget. Vänner som de unga hade fått via videospel var mycket betydelsefulla för dem. Många upplevde att de människor de känner över nätet är mycket goda vänner. Vissa ungdomar hade inga vänner utanför internet, eftersom dessa ungdomars sociala behov var små. Vissa ungdomar upplevde att deras sociala behov blev uppfyllda via videospel. En ungdom berättade även att hen träffat sin allra bästa kompis via videospelen World of Warcraft (WoW) och att hen

troligen inte skulle ha vänner om det inte vore för videospel. Samma person påstod att videospel enbart påverkat hans sociala liv positivt (Finke m.fl. 2018 s. 680).

I en ny aktuell studie gjord av Kleinman m.fl. (2021 s.2–9) framkommer det att människor använt videospel som bl.a. en överlevnadsstrategi för ensamhet. Att spela med andra har gett människor en minskad känsla av ensamhet och en känsla av att vara kopplade till andra människor och gemenskaper. Att vara kopplad till andra människor och gemenskaper via videospel gynnade i sin tur även människors mentala hälsa. Barr & Copeland-Stewart (2021 s.13) säger också att videospel underlättat för människor att hålla kontakt med vänner då man på grund av restriktioner inte fått träffas fysiskt. Barr & Copeland-Stewart (2021 s.13) säger att videospel har minskat och förebyggt isolation och ensamhet. Speciellt de människor som lever ensamma upplevde spelandet som positivt då de har möjliggjort att kontakten till familj och vänner bibehållits. Människor har alltså använt videospel för att umgås med andra. Kleinman m.fl. (2020 s.2–9) diskuterade att människor via videospel kunde hålla kontakt med familjemedlemmar och nära vänner. Denna kontakt uppfyllde inte helt och hållet det tomrum som avsaknaden av nära och kära skapade, men gav människor ett sätt att fortsätta vara del av familjemedlemmars/nära vänners liv. Människor påstod även att videospel hade påverkat deras förhållanden till familjemedlemmar positivt och att de hade funnit en ny gemensam hobby (Barr & Copeland-Stewart 2021 s.14). Människor har även spelat videospel tillsammans med arbetskollegor för att upprätthålla förhållanden till dem och för att uppleva nära kontakt med varandra. (Kleinman m.fl. 2021 s.2–9). Vissa människor hade inget intresse för videospel förut och började spela videospel som hobby under pandemin. Orsaken till att många människor under coronapandemin börjat spela videospel med sina vänner, var för att finna en gemensam hobby. Människor upplever att videospel upprätthållit deras sociala liv under pandemin (Barr & Copeland-Stewart 2021 s.13).

Trots att man ser en ökning i människor som spelar videospel av sociala skäl, ser man motstridiga förändringar i spelvanor. Många unga har under coronapandemin spelat allt mindre multiplayer-spel. Många unga har spelat mer singleplayer-spel för att bl.a. varva ner och ta det lugnt. Barr & Copeland-Stewart (2021 s.6) framför en teori om att

förändringar i spelvanorna kan bero på så kallad ”Zoom-fatigue”. Många spenderar en stor del av sin vardag framför datorn då de jobbar eller går i skola. Den ökade skrämtdelen i vardagen med arbetskollegor och skolkamrater kan bli för mycket och kan leda till att man inte orkar umgås digitalt mer än man måste. Man ser dock en större ökning i multiplayer spel än singleplayer spel. Orsakerna till att människor spelar mer multiplayer spel än tidigare är för att de vill umgås med andra människor och ersätta ansikte-mot-ansikte kontakten man förlorat i samband med pandemin. Människor ville även som tidigare nämnts upprätthålla kontakten med sina vänner via multiplayer videospel. Människor har spelat multiplayer spel både online och offline (Barr & Copeland-Stewart 2021 s.5–6).

Upplevelser av att spela videospel med bekanta och främlingar

Det man kan konstatera utgående från de valda vetenskapliga artiklarna är att spelare som spelar över nätet ofta spelar tillsammans med sina vänner från den ”riktiga” världen (Domahdi, m.fl., 2016 s.15). Orsaken till detta är att människor föredrar att spela videospel i sällskap med bekanta människor i stället för främlingar. Människor spelar helst videospel med vänner, familj eller sin sambo (Finke 2018 s. 678). Cagiltay, & Uz-bilgin (2015 s.7) konstaterar också genom deras forskning att spelare som spelar över nätet ofta spelar tillsammans med sina riktiga vänner och familjemedlemmar. Människor upplever att det är roligare att spela med någon man känner. Det är vanligt att människor träffas med sina vänner över nätet för att spela, men också fysiskt (Kaye & Bryce 2012 s. 28). Då de träffas fysiskt träffar de vänner endera hemma eller hemma hos sina vänner för att spela videospel tillsammans (Finke 2018 s.678). De sociala dimensionerna i spelet har ett positivt inflytande på spelupplevelsen och kan enligt Kaye & Bryce (2012 s. 31) underlätta sociala interaktioner offline genom att ge ett gemensamt fokus i den sociala situationen.

Fastän forskningarna visar att majoriteten hellre spelar med bekanta än främlingar, framkommer det att vissa gillar att spela med främlingar över nätet. Enligt Finke m.fl. (2018 s.679–680) berättar respondenter att de inte bara spelar med främlingar över nätet. Respondenter berättar att de även ibland blir vänner med dessa främlingar genom

videospelen. Vissa videospel har enligt respondenterna underlättat skapandet av vänskapsförhållanden, pga. att respondenterna delar samma intressen som främlingarna. De påstod att intresse för samma videospel är en god grund för vänskap. En respondent sade att hen hellre spelar ensam än med främmande människor. Samma respondent berättade att hen ibland kan spela med främlingar hen spelat med förut, men att hen inte har seriösa vänskapsförhållanden över nätet (Finke m.fl. 2018 s. 679–680).

Videospel som grund för nya vänskapsrelationer

I de vetenskapliga artiklarna dyker det flera gånger upp att man kan stifta vänskap med personer genom spel. Man kan bli vän med människor som man anors aldrig skulle ha träffat i riktiga livet (Pietersen m.fl. 2018 s.132). Finke m.fl (2018 s. 680) konstaterar på basen av resultat i deras studie att gemensamma intresse för spel kan vara bakomliggande orsak till nya vänskapsförhållanden, sociala interaktioner och umgänge. I studien kom det även fram att bakomliggande motivationen för att spela videospel som hobby är de sociala interaktioner som videospel medför. Pietersen m.fl. (2018 s.132–133) diskuterar dock att videospel inte kan vara den enda aspekten av vänskapen. Man måste anstränga sig och lägga tid på vänskapen för att behålla nya vänskapsförhållanden online. Man måste fortsätta spela med sina nya vänner, men ibland måste man även interagera på andra sätt. Man måste ha gemensamma intressen. Pietersen m.fl. (2018 s.132) påpekar att spel skapar en miljö/atmosfär där det är möjligt att bli personligt involverad med någon annan. Genom videospel är det möjligt att bli nära vänner eller till och med partners.

Då man spelar spel med vänner leder det till djupare förhållanden. Orsaken till detta är att spelandet är en aktivitet liknande vilken annan aktivitet som helst. Via olika sorters aktiviteter kan man fördriva tiden tillsammans med sina vänner. Videospel är inget undantag. Deltagare i Pietersens m.fl. (2018 s.132) forskning jämför videospel med sport. I båda två krävs kommunikation och samarbete. Att spela videospel online och delta i olika sporter skapar en atmosfär var det är möjligt att stifta vänskap. Videospel har dock några fördelar som vanlig sport inte har. Man kan spela videospel hemifrån och att spela över nätet är mer lämpligt än att anstränga sig för att träffas fysiskt. Då man spelar

videospel kan man även hålla på längre än i vanliga sporter, vilket betyder att man kan spendera mera tid tillsammans. Detta leder till att man lätt stiftar vänskaper och träffar nya människor. Människor upplever att det tar lika länge att stifta vänskap via spel som det gör genom andra aktiviteter och sporter (Pietersen m.fl. 2018 s.132).

Trots att många anser att man kan bli vänner med främlingar över nätet finns det även människor med annan åsikt. Vissa människor upplever inte att det är någon idé att träffa främlingar och försöka bli vän med dem. De tycker att om man bara har ett spel gemensamt är det inte tillräckligt för att skapa förhållanden som håller i längden. Vissa tycker även att det inte finns så stor chans att man skulle träffa främlingarna fysiskt, men att man via spel kan stärka förhållanden till sina befintliga vänner. Många är av den åsikten att det krävs att man har någonting annat än spelet gemensamt för att man skall kunna känna en emotionell koppling till varandra (Pietersen m.fl. 2018 s.133–134).

Trots att många är skeptiska till att man kan finna vänner via videospel, finns det forskning som visar att det är möjligt. Enligt Cagiltay, & Uz-bilgin (2015 s.7) framkom det att över hälften av respondenterna i deras studie fått nya vänner då de spelat online spel. Dessutom träffades 51% av spelarna som fick vänner i spelen i verkligheten. Av deltagarna ansåg 49 % att de inte träffar sina online vänner i verkligheten. Då det kommer till nära vänner bekräftade 14% av deltagarna som fått vänner i spelen att de diskuterar känsliga ämnen med sina vänner de träffat online. Man kunde dock inte konstatera att antalet timmar som spelades per vecka hade något samband med vännerna man fått. Det gick heller inte att konstatera att spel över nätet alltid resulterar i meningsfulla relationer (Cagiltay, & Uz-bilgin 2015 s.9). I en annan forskning gjord av O'Connor m.fl. (2015 s.469) upplevde några respondenter att de fått nära vänner via spelet som de fortfarande är i kontakt med och fortfarande kan tala om privata saker med. I en studie gjord av Domahidi, m.fl, (2014 s.111) framkom det att 55,5% av spelarna uppgav att de fått en vän genom att spela online spel. De som uppgav att de fått vänner genom spel över nätet hade i genomsnitt fått ca 10 online vänner. Av dessa online spelare uppgav 60% att de träffat en vän över nätet fysiskt. Av respondenterna medgav 73,8% att de spelat fysiskt med en vän som de träffat över nätet. Även om många uppgav att de träffat online vänner

I verkligheten såg det ändå ut som att en stor del av online vännerna stannar i online världen. Av 10 personer stannade i snitt 8 personer i online världen medan 3 av dem träffades i verkligheten. Resultaten visade även att en som spelade över nätet tog med sig ca 4 av sina vänner med in i "online spelvärlden". Det konstaterades icke-spelare och sådana spelare som inte spelar online hade några färre goda vänner än sådana spelare som spelar spel över nätet. Personer som spelar online spel har i genomsnitt 6 nära vänner. Man kunde dock inte se någon märkbar skillnad bland spelare och icke-spelare då det kommer till mängden goda vänner. Det kunde inte heller konstateras att online spelare som spelar oftare har fler vänner i offline världen. Skillnader i kön och ålder kunde inte heller konstateras. Det man kunde konstatera var att online spelare som spelar ofta har fler vänner i "online världen" än sådana som spelar mer sällan. Olika lagspel över nätet antogs också vara förknippade med högre sannolikhet att få vänner på nätet. Spelare som spelar sociala spel över nätet i lag träffades också oftare med online-vänner fysiskt än sådana spelare som inte spelade i lag. Motivet att tävla påverkade inte enligt dessa resultat sannolikheten att få vänner på nätet (Domahidi, m.fl, 2014 s.111-112).

7.2 Videospel som sammanbindande aktivitet

"Playing videogames is good for having fun with friends. It kills awkward silences and gives you something that you can have in common." (Kaye & Bryce, 2012 s. 31)

I undersökningen *Putting The "Fun Factor" Into Gaming: The Influence of Social Contexts on Experiences of Playing Videogames* kom det fram att spelandet är en glädjande aktivitet som hjälper till att föra vänner samman och är ett effektivt sätt att skapa en positiv atmosfär och upplevelse i sociala situationer. Spelandet skapar en plattform som främjar och upprätthåller nätverk mellan vänner. Dessa resultat tyder på att en rad olika sociala processer och upplevelser underlättas av spel, i både online- och offline-sammanhang (Kaye & Bryce 2012 S.31). Det föreslås även i Domahdis m.fl. (2016 s.15) forskning att online spelande tillsammans med verkliga vänner kan stärka

befintliga vänskapsband. Att spela tillsammans med vänner i icke-online världen kan klassas som en bindande aktivitet man kan utföra tillsammans (Domahdi, m.fl., 2016 s.15). Att spela videospel tillsammans ger upphov till en upplevelse av positiv påverkan i samband med sociala nätverk, känslor av social tillhörighet, synlighet, anslutning och integration (Kaye & Bryce 2012 s.32).

Domahdi m.fl. (2016), Kaye och Bryce (2012) är inte de enda som tagit fasta på att videospel kan vara en sammanbindande aktivitet. Kleinman m.fl. (2021 s.2–9) säger att videospel har varit en sammanbindande aktivitet för människor som varit i karantän tillsammans. Videospel har också använts för att träffa nya människor under COVID-pandemin. Studiens deltagare sade att de spelat flera gånger tillsammans med de nya människorna som de träffat över nätet (Kleinman m.fl. 2021 s.2–9). Människor som kunnat träffas ansikte mot ansikte och träffats via olika spelklubbar har upplevt att spelklubbarna och sociala umgänget har gynnat deras sociala hälsa. Dessa klubbar har gjort det möjligt att träffa andra som har samma intresse. Människor träffas endera i skolan eller ytterom skolan för att spela tillsammans (Finke m.fl. 2018 s.678).

7.3 Ungdomars upplevelser av tillhörighet och gemenskap via videospel

Att det finns tillgång till internet har förändrat videospelsvärlden genom att individer över hela världen kan ansluta sig till gemensamma spelutrymmen. Dessa spelutrymmen är sociala miljöer som tillåter spelarna att ansluta, integrera och lära sig av varandra. Kowert och Oldmeadow (2014) utmanar antagandet att videospel enbart är förknippat med negativa sociala konsekvenser. I stället kan spelutrymmen främja känslan av tillhörighet, närhet och trygghet genom sociala interaktioner. Forskare har tidigare noterat oro över att använda internet för sociala ändamål p.g.a. lägre social närvaro. I Kowert och Oldmeadows (2014) forskning kunde inte påståendet att online videospel är associerade med sociala brister stödjas. Positiva samband mellan anknytning, känslomässiga motivationer för att spela och online spel, utmanar också antagandet att online spel leder till minskad social närvaro. Att spela online spel antas enligt Kowert och Oldmeadow

(2014) gynna individen socialt. Individen gynnas genom att föras samman med andra individer inom ett delat socialt utrymme och av att ta del av och ge social tröst (Kowert & Oldmeadow, 2014).

Vissa spel gynnar den sociala hälsan mer än andra. I MMOG-spel som world of warcraft tar spelet aldrig slut. Tillsammans med sin grupp eller sin gemenskap skapas nya mål och man fortsätter samarbeta och utvecklas tillsammans. Genom att samarbeta skapas temporära och permanenta allianser, för att nå både dirigerade och självbestämda mål. Dessa allianser formas ofta därefter till sociala förhållanden (O'Connor m.fl. 2015 s.460). Människor som spelar MMOG-spel känner tillhörighet till den gemenskap som spelar MMOG-spel. Spelare känner förutom det även tillhörighet inom hela spelgemenskapen (O'Connor m.fl. 2015 s.466). Även Respondenter i Barr och Copeland-Stewarts studie (2021 s.13–14) upplevde tillhörighet av att vara del av olika gemenskaper videospelen hade att erbjuda.

Känslan av att vara del av en online gemenskap varierar från spelare till spelare. Vissa spelare tycker att det är möjligt att uppleva en känsla av tillhörighet då man anländer till en främmande online gemenskap. Samma personer känner att de inte har problem med att stifta vänskapsförhållanden med främlingar. Andra förklarar att de nog kan uppleva tillhörighet till online gemenskapen, men att denna tillhörighet är annorlunda än vad de upplever med sina vänner i riktiga livet, som de träffar ansikte mot ansikte. Människor anser att om de spelar ensamma utan sina vänners fysiska närvaro upplever de inte riktigt att de är del av en gemenskap, medan vissa uppger att de inte känner någon koppling till online gemenskaper alls. För vissa är det bara möjligt att känna sig som en del av en online gemenskap om personerna i gemenskapen är vänner i riktiga livet (Pietersen m.fl. 2018 s.131).

Deltagare i Pietersens m.fl. (2018) forskning uppger att det är enklare för dem att bli del av online gemenskaper än att bli del av sociala grupper i riktiga livet. De säger att de har lätt för att skaffa vänner via online gemenskaper och har fått nära vänskapsförhållanden via videospelen. Samma respondenter upplever tillhörighet till online gemenskapen,

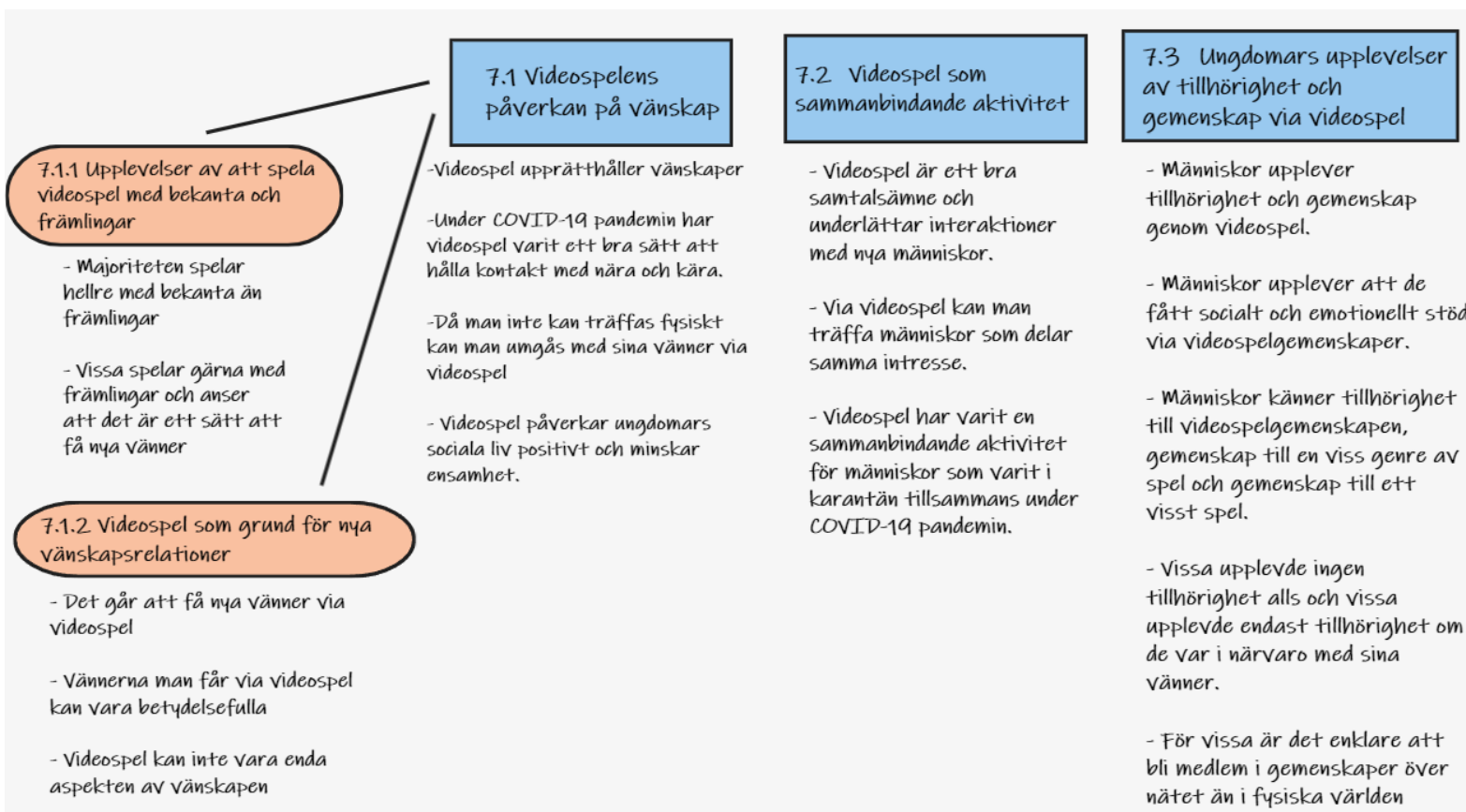
genom att ha fått vänner och emotionella förhållanden via gemenskapen. Spelare upplevde att känslan av gemenskap ökar då de är tvungna att jobba i grupp, men att gemenskapskänslan minskar då man spelar singleplayer (O'Connor et.al. 2015 s.467). Flera respondenter sade att man nog kan känna tillhörighet i online gemenskaper, men att man måste komma ihåg att vara försiktig på nätet, speciellt om man går med i en online gemenskap med främlingar (Pietersen m.fl. 2018 s.132). Spelare berättade att de i offline världen träffat andra människor som spelar samma spel som dem och haft interaktioner och diskussioner med dessa angående spelet (O'Connor et.al. 2015 s.466).

Med gemenskaper kommer ofta socialt och emotionellt stöd. Enligt vissa spelare är det vanligt att erbjuda och ta emot hjälp via MMOG videospel, t.ex. med att nå nästa nivå, förstå spelet och besegra monster. Ofta ges detta stöd från teammates, men även främlingar ger och får stöd. Spelare upplevde att de fått hjälp och stöd i saker som inte tillhör spelet. Spelare hade fått hjälp och stöd i riktiga livet gällande bl.a. förhållanden, konflikter och jobb. Flera spelare i O'Connors m.fl. (2015 s.468–469) studie upplevde att de fick socialt och emotionellt stöd från videospelgemenskaperna. Spelarna upplevde att de hade en slags kontakt med varandra och att känslan av tillhörighet i spelgemenskapen fyllde saknaden av tillhörighet i offline världen. Många spelare upplevde att de aldrig varit del av en gemenskap förrän de började spela spelet World of Warcraft (WoW). De upplevde att de fått vänner via spelet. Många spelare sade att de blivit vänner med andra WoW-spelare genom att vara del av samma gemenskap. Vissa upplevde att de kunde tala om vad som helst med sina spelvänner och att de träffade människor som eventuellt hade gått igenom samma saker som dem. De kunde relatera till varandra. Vissa ansåg att det var lättare att tala om emotionella och privata saker anonymt över nätet, bakom en skärm i en mikrofon, än att tala ansikte mot ansikte med sina vänner. Man kunde ge utlopp för sina känslor. De som var socialt isolerade offline fick socialt stöd via WoW (World of Warcraft). Vissa deltagare uppgav att de gett socialt stöd till andra som inte ville prata i mikrofon genom att bara skriva över nätet i spelet. Detta stöd gavs och togs emot endast av teammates eller nära vänner (O'Connor et.al. 2015 s.468–470).

I studien utförd av Domahdi m.fl. (2016 s.14–15) kunde det konstateras att online spel inte har negativa konsekvenser för spelarnas offline vänskaper eller nivåer av socialt stöd offline. Det visade sig i stället att online vänner hade en betydande relation till spelarnas

sociala stöd. Resultaten bestrider det påstående att online spel leder till minskat socialt stöd genom att förskjuta de sociala kontakterna offline (Domahdi, m.fl., 2016 s.13).

För att synliggöra resultaten för läsaren, gjorde vi en kort sammanfattning av resultaten i form av en tankekarta, se figur 2.



Figur 2. Sammanfattning av resultat

8 DISKUSSION

I detta kapitel kommer arbetets resultat diskuteras. Resultatets koppling till teoretiska referensramen och tidigare forskningen kommer även diskuteras. Förutom resultatdiskussion diskuteras även valda metoder som använts i arbetet. Till allra sist granskas arbetet kritiskt.

8.1 Resultatdiskussion med koppling till teoretiska referensramen och tidigare forskning

Resultatet i vårt arbete stöder tanken att videospel kan uppfylla sociala behov på olika sätt. Resultatet visar att det grundläggande behovet av mellanmännsliga kontakter och bildandet av vänskapsförhållanden är någonting som många strävar efter att uppnå via videospel. Speciellt under Covid-pandemin har man enligt resultatet ersatt den ansikte-mot-ansikte kontakt man haft före pandemin, med videospel. Många har börjat spela videospel för den orsaken att de vill umgås med andra och hålla kontakten med nära och kära. Vissa hade inget intresse för videospel från förut, men ville finna en gemensam hobby med sina vänner och familj (Barr & Copeland-Stewart 2021 s.5–6).

VÄNSKAP

Enligt teoretiska referensramen stöder vänskapsförhållanden ungdomars utveckling som individer. Det sociala stöd som ungdomar får från sina vänner har en signifikant och positiv inverkan på välmående. Vänskapsförhållanden motverkar bl.a. ensamhet (Flynn 2018 s.1). I vår tidigare forskning framkommer det även hur viktigt det är att ha vänner och att många unga är väldigt ensamma (Halme m.fl. 2018 s.12). Genom forskningar som tas upp i resultatet framkommer det att ungdomar bildat och upprätthållit

vänskapsförhållanden via videospel (Finke et.al 2018 s. 678). I resultatet kommer det även fram att ungdomar hållit kontakt och bildat nya vänskapsförhållanden via videospel för att minska eller motverka ensamhet (Kleinman m.fl. 2021 s.2–9). Ungdomar har även upplevt att de fått socialt och emotionellt stöd via interaktioner genom videospel (O'Connor et.al. 2015 s.468–470). Detta kan tolkas som att interaktioner via videospel kan minska på ensamheten i en social miljö av många sociala miljöer. Detta skulle i sin tur kunna öka tillfredsställelse med livet (Halme m.fl. 2018 s.12).

I vår teoretiska referensram lyftes det fram att många anser att en vän är någon som erbjuder socialt och emotionellt stöd. Dessutom ansåg människor att en vän är någon som hjälper till med konkreta saker (Leal, 2021 s. 9–15). Eftersom dessa kvaliteter har funnits hos de människor som respondenter i artiklarna spelat med, kan man konstatera att man kan uppleva riktig vänskap via videospel. I resultatet framkommer det att människor fått socialt och emotionellt stöd, men även konkret stöd, som att komma till nästa nivå i ett spel (O'Connor et.al. 2015 s.468–470). I tidigare forskningen framkom det att många unga känner sig emotionellt ensamma och att de inte hade en enda nära vän de kunde öppna upp sig till (Halme m.fl. 2018 s.12). På basen av resultaten kan man säga att interaktioner via videospel kunde vara en del av lösningen till detta. Vi anser inte att videospel självt kan lösa ett så stort problem som ensamhet. Vi anser dock att videospel kunde vara en pusselbit till lösningen. Man kunde exempelvis öka intresset för unga som inte har något fritidsintresse, att börja spela videospel och via detta minska på ensamhet. Denna tolkning baserar vi på vår tidigare forskning var det kom fram att fritidsintressen minskar på ensamhet och att de ungdomar som har ett fritidsintresse, upplever att de mår bättre än de som inte har fritidsintressen (Halme m.fl. 2018 s. 21).

I teoretiska referensramen framkommer det att människor strävar efter mellanmänskliga kontakter och att bilda förhållanden tills dess att de åtminstone har nått en minimi-nivå av social kontakt och samband (Baumeister & Leary 1995 s.500). Resultatet i vår forskning tyder på att detta är möjligt via videospel. Ungdomar som spelar videospel söker aktivt efter sociala interaktioner och nya vänskapsrelationer via videospel. I vissa forskningar framkom det att videospel var för vissa ända formen av social interaktion i vardagen. I resultatet framkom det även att vissa inte skulle ha vänner eller tillhöra någon gemenskap om det inte vore för videospel. Vissa upplevde att deras behov för sociala

interaktioner var låga och att de kunde uppfylla dessa behov via videospel (Finke m.fl. 2018 s. 680). I detta fall uppfylls ”minimi-nivån” av social kontakt och samband genom videospel.

TILLHÖRIGHET OCH GEMENSKAP

Baumeister och Leary (1995 s.500) säger att social kontakt i långvariga relationer ger mer tillfredsställelse och känsla av tillhörighet, än vad interaktioner med främlingar gör. Individens uppfattning om förhållandet har även stor inverkan på upplevelsen av tillhörighet. Individen måste uppleva att de andra i gemenskapen bryr om hens välbefinnande och gillar eller älskar hen. Resultatet i vårt arbete stöder detta påstående. Majoriteten av människor uppger att de hellre spelar med bekanta (Finke 2018 s. 678 och Cagiltay, & Uz-bilgin 2015 s.7) och upplever att de känner större tillhörighetskänsla till gemenskaper var det finns bekanta människor (Pietersen m.fl. 2018 s.131).

Enligt vår teoretiska referensram kan en gemenskap omfatta bl.a. släkt, vänner, familj, arbetskamrater eller personer som har samma intressen som en själv (Cederlund och Berglund 2017 s. 13). Resultatet påvisar att människor spelar videospel med släkt, vänner, familj, arbetskamrater och människor som har samma intresse som en själv (Copeland-Stewart 2021 s.13–14 och Kleinman m.fl. 2020 s.2–9). I detta fall är det gemensamma intresset videospel. Detta stöder tanken om att man kan vara del av gemenskaper via videospel.

Det som vi lade märke till i resultatet är att människor upplevde att de kunde höra till olika sorters gemenskaper. I en studie kom det fram att människor som spelar MMOG-spel känner tillhörighet till den gemenskap som spelar MMOG-spel. Spelare kände förutom det även tillhörighet inom hela spelgemenskapen (O’Connor m.fl. 2015 s.466). Videospel ger inte bara möjlighet till en sorts gemenskap. Spelar man olika sorters genre eller specifika spel kan man alltså höra till flera gemenskaper på en gång.

8.2 Metoddiskussion

För att kunna svara på våra forskningsfrågor valde vi att göra en litteraturstudie. Vi ansåg att en innehållsanalys är passande eftersom vi strävade efter en bred kunskap inom ämnet.

Målet med studien var att skapa en översiktsbild över ämnet. En annan metod som vi reflekterade kring, men som vi senare valde att utesluta, var intervjustudie eller enkätstudie. En intervjustudie eller enkätstudie hade varit intressant och spännande att göra och hade troligtvis gett oss mer djupgående och specifika svar. Detta kunde vara ett förslag till fortsatt forskning inom ämnet, där man undersöker en specifik grupp av ungdomar med t.ex. en viss sorts bakgrund eller intresse, och där man strävar efter mer specifika svar. Vi kom till slut fram till att då vi strävar efter en mer ytlig forskning är litteraturstudie den mest passande metoden för vårt lärdomsprov.

När det kommer till trovärdigheten har vi stävat efter öppenhet och pålitlighet. Därför har vi redogjort för varje del av arbetet tydligt och strukturerat. Vi har även följt anvisningar för uppbyggnaden av en litteraturstudie. Dessa anvisningar inkluderar att göra upp en problemformulering, komma på en eller flera frågeställningar, göra upp en plan för studien, komma på sökord och välja hur och var man söker relevanta forskningar, hitta användbara forskningar och samtidigt kritiskt granska materialet man hittat och till slut analysera och diskutera det material man valt att använda för att komma fram till en slutsats. Det vi kunde ha skrivit mer utförligt om är innehållsanalysen och hur vi gick till väga för att komma fram till vårt resultat.

Det var svårare än vi tänkt att hitta artiklar kring ämnet och därför tog det även mer tid än vi tänkte från början. När Covid 19 blev ett aktuellt ämne i världen i början av år 2020 valde vi även att inkludera det i vårt arbete för att få vårt lärdomsprov så relevant som möjligt. Covidpandemin har även inneburit att ungdomar naturligt börjat spela mer datorspel eftersom vi varit mer isolerade än tidigare. Antalet spelare spelar även över lag mer än tidigare och siffran stiger varje år för hur många som spelar videospel.

8.3 Kritisk granskning av examensarbetet

Vårt syfte med detta examensarbete är att ta reda på om videospel påverkar ungdomarnas upplevelse av tillhörighet och vänskapsförhållanden. Därför har vi valt att använda oss av följande frågeställningar: *Hur påverkar videospel ungdomars upplevelse av tillhörighet? Hur upplever ungdomar vänskap via videospel?* Vi fokuserade alltså på att ta fram de

positiva aspekterna av videospel och även ta reda på hur dessa kan påverka individen på både grupp och individnivå. Vi anser att vi genom våra resultat svarat på våra frågeställningar med hjälp av relevant och aktuell litteratur. En röd tråd finns igenom hela arbetet och vi anser också att syftet är relativt tydligt. Något som kan vara en nackdel då det kommer till resultaten är att vi endast använt oss av 10 forskningar p.g.a. tidsbrist och att analyseringen av resultaten är en krävande process som kräver mycket tid. Vi anser trots detta att våra resultat är pålitliga och vi har under hela arbetet strävat efter noggrannhet. Under processen har vi även stött på svårigheter då det kommer till att hitta relevanta artiklar. Eftersom vi endast använt oss av gratis artiklar var antalet artiklar som uppkom vid litteratursökningen begränsade. Eftersom vi endast sökte artiklar på svenska och engelska och artiklar med "full text" begränsades datainsamlingen ytterligare. Detta gjorde att det var svårt att hitta relevanta artiklar till vårt arbete. Nu i efterhand inser vi att vi kanske hade fått bredare resultat genom att ändra kriterierna för inkludering av artiklar vid datainsamlingen.

Eftersom diskussion kring videospel är ett område som ständigt utvecklas och förändras var vi även väldigt noga med att använda oss av nya forskningar. Den nyaste vi använde oss av var från år 2021 och den äldsta från år 2012. Två av artiklarna vi använde oss av hade även samma författare vilket man kan se som en nackdel. Vi anser dock att forskningarna är pålitliga eftersom författarna är kritiska till sina hypoteser och hade inga problem att motbevisa dem. Många av de andra artiklarna hade även liknande resultat vilket ökar trovärdigheten.

För att ytterligare öka trovärdigheten tog vi även upp resultat som inte stöder tanken om att videospel påverkan på individen och gruppen endast är positiv. Självklart satte vi även stor vikt vid att presentera resultaten på ett icke missvisande sätt. Det som kan mot förmodan ha påverkat våra resultat är hur vi tolkar resultaten i de olika artiklarna. För att undvika missvisande resultat har vi strävat efter noggrannhet även här.

Forskningar som vi valt att använda i vårt arbete stöder varandra i deras innehåll och resultatet visar att videospel påverkar individens sociala liv positivt. Resultatet av de olika vetenskapliga artiklarna påvisar att man genom videospel kan finna vänner och känna

tillhörighet till olika gemenskaper. Resultatet visar att man kan uppfylla vissa sociala behov via videospel. Vi är nöjda med det breda resultat vi fått och vi anser att resultatet svarar på våra forskningsfrågor på ett mångsidigt och innehållsrikt sätt. För mer specifika resultat hade vi kunnat fokusera mer på ett visst sorts spel eller en viss sorts genre. Då hade vi fått djupare insyn i de specifika spelets/spelens påverkan på ungdomarna gällande vänskap och känslan av tillhörighet. Mer forskning krävs inom detta område för att få en djupare förståelse för till vilken grad videospel kan uppfylla sociala behov hos individen. Vidare forskning krävs för att få förståelse för hur olika sorters videospel kan påverka vänskap och upplevelse av tillhörighet och gemenskap.

Detta arbete har gett oss en djupare insikt i hur videospel kan påverka ungdomar positivt. Vi hoppas att eventuella läsare via detta arbete kunnat utöka sin kunskap om videospelens roll i ungdomars upplevelse av tillhörighet och vänskap. Videospels påverkan på ungdomar är relevant för oss socionomer eftersom världen blir alltmer digitaliserad och videospel är/blir en stor del av mångas vardag. Därför är det viktigt för oss socionomer att känna till videospelens påverkan på ungdomarna. Vi måste vara flexibla och anpassa oss i takt med samhället. På detta sätt kan vi se till att barn och ungdomars behov av stöd blir uppfyllda.

KÄLLOR

Andersson, G., Höjer, I., Sallnäs, M., & Sjöblom, Y., 2019, *När samhället träder in- Barn, föräldrar och social barnavård*, Studentlitteratur AB, Lund.

Arcada, 2014, *God vetenskaplig praxis I studierna vid Arcada*, Tillgänglig: https://start.arcada.fi/system/files/media/file/201906/god_vetenskaplig_praxis_i_studier_vid_arcada.pdf Hämtad: 22.10.2020

Arslan, G., Allen, K., & Ryan, T., 2020, *Exploring the Impacts of School Belonging on Youth Wellbeing and Mental Health among Turkish Adolescents*

Barr, M., & Copeland-Stewart, A., 2021 *Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being*

Baumeister, R., & Leary, M., 1995, *The Need to Belong: Desire for Interpersonal Attachments as a Fundamental Human Motivation*

Bhatt, M., & Khadi, P., 2020, *Differences in identity development of adolescents with their ordinal position*

Bremberg, S., 2013, *Psykisk ohälsa bland unga i Europa under perioden 1980-2010 – trender och förklaringar*, Stockholm.

Cagiltay, K., & Uz- bilgin, C, 2015, *Social interactions and games*

Cederlund, C. & Berglund, S., 2017, *Socialpedagogik-pedagogiskt socialt arbete*, uppl. 2, Liber AB, Stockholm.

Coakly, J., 2016, *Positive Youth Development Through Sport*

DesRoches, A., & Willoughbys, T., 2013, *Bidirectional Associations Between Valued Activities and Adolescent Positive Adjustment in a Longitudinal Study: Positive Mood as a Mediator*

Domahidi, E., Breuer, J., Kowert, R., Festl, R., & Quandt, T., 2016, *A Longitudinal Analysis of Gaming- and NonGaming-Related Friendships and Social Support among Social Online Game Players*

Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T., 2014, *To dwell among gamers: Investigating the relationship between social online game use and gaming-related friendships*

Dumontheil, I., 2015, *Development of the social brain during adolescence.*

Dwivedi, A., 2021, *Abraham Maslow*

Ejvergård R. 2000, *Vetenskaplig metod, studentlitteratur*, Lund

Eriksson, H, E., 2020, *Den fullbordade livscykeln*, uppl. 4

Faskunger & Sjöblom, 2017, *Idrottens samhällsnytta - En vetenskaplig översikt av idrottsrörelsens mervärden för individ och samhälle*, Tillgänglig: https://www.rfsisu.se/globalassets/riksidrottsforbundet/nya-dokument/nya-dokumentbanken/forskning-fou/idrottens-samhallsnytta/fou2017_1-idrottens-samhallsnytta.pdf#page=88 Hämtad: 12.1.2021

Ferguson, C., Wang, J., Journal of Youth and Adolescence, 2019, *Aggressive Video Games are Not a Risk Factor for Future Aggression in Youth: A Longitudinal Study*, New York

Finke, E., Hickerson, B., & Kremkow, J., 2018 *“To Be Quite Honest, If It Wasn’t for Videogames I Wouldn’t Have a Social Life at All”: Motivations of Young Adults With Autism Spectrum Disorder for Playing Videogames as Leisure*

Flynn, H., 2018, *Friendships of Adolescence*, Sonoma State University, USA

Fogelholm, M., Vuori, I., & Vasankari, T., 2011, *Terveysliikunta*. 2 uppl, Helsingfors: Kustannus Oy Duodecim

Forsberg och Wengström, 2013, Att göra systematiska litteraturstudier – *Värdering, analys och presentation av omvårdnadsforskning*. Stockholm: Natur & kultur, 25-34

Forskningsetiska delegationen, 2012, *God vetenskaplig praxis och handläggning av misstankar om avvikelser från den I Finland*, Tillgänglig: https://tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf Hämtad: 22.10.2020

Friberg, Febe, 2012, *Dags för uppsats-vägledning för litteraturbaserade examensarbeten*, Studentlitteratur AB, Lund

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R., 2014, *The benefits of playing video games*

Hair, E., Garrett, S., Moore, K., & Lippman, L., 2005, *The Parent-Adolescent Relationship Scale*

Halme, N., Hedman, L., Ikonen, R., & Rajala, R., 2018, *Välbefinnandet bland barn och unga 2017- Resultat från enkäten Hälsa i skolan*. Tillgänglig: https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/137001/URN_ISBN_978-952-343-191-1.pdf?sequence=1 Hämtad: 19.1.2021.

Harland, T., 2003, *Vygotsky's Zone of Proximal Development and Problem-based Learning: linking a theoretical concept with practice through action research*

Healy, M., 2020, *The Other Side of Belonging*, London.

Hellström, M., 2020, *Finskt dataspel ska bli det första äventyrsspelet i världen som lindrar depression*, YLE, Helsingfors. Tillgänglig:

<https://svenska.yle.fi/artikel/2021/01/24/finskt-dataspel-ska-bli-det-forsta-aventyrsspelet-i-varlden-som-lindrar> Hämtad: 12.2.2021.

Institutet för hälsa och välfärd, 2013, *Ungdomarna på spel- information till fostrare om digitala spel och spel om pengar bland barn och unga*. Tillgänglig: https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/110356/URN_ISBN_978-952-245-817-9.pdf?sequence=1 Hämtad: 6.11.2020.

Institutet för hälsa och välfärd, 2019, *Ungdomarna på spel- Information till fostrare om digitala spel och spel om pengar bland ungdomar*.

Institutet för hälsa och välfärd, 2020, *Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä*

Tillgänglig: <https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa> Hämtad: 5.2.2021.

Jacobsen, D., 2012, *Förståelse, beskrivning och förklaring- introduktion till samhällsvetenskaplig metod för hälsovård och socialt arbete*, Studentlitteratur AB, Lund.

Jerzak, N., & Rebelo, F., 2014, *Serious Games and Heuristic Evaluation – The Cross-Comparison of Existing Heuristic Evaluation Methods for Games*, Schweiz.

Johansson, S. & Skärgren, L., 2014, *Socialpedagogik*, Liber AB, Stockholm

Josai, D., & Söderbaum, K., 2015, *Upplevelsen av att spela videospel ur ett lärande-, utvecklings- och motivationsperspektiv*

Kaye, L., & Bryce, J., 2012, *Putting The "Fun Factor" Into Gaming: The Influence of Social Contexts on Experiences of Playing Videogames*, International journal of internet science, United Kingdom.

Kleinman, E., Chojnacki, S., & Seif El-Nasr, M., 2021, The Gang's All Here: How People Used Games to cope with COVID19 Quarantine

Kovess-Masfety V, Keyes K, Hamilton A, Hanson G, Bitfoi A, Golitz D, Koç C, Kuijpers R, Lesinskiene S, Mihova Z, Otten R, Fermanian C, & Pez O, 2016, *Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children?*

Kowert, R., & Oldmeadow, J., 2014, *Playing for social comfort: Online video games play as a social accommodator for the insecure attached*

Lunds universitet, 2021, *Examenarbete T5 läkarprogrammet: Göra litteraturstudie.*

Tillgänglig: <https://libguides.lub.lu.se/c.php?g=297461&p=4112444>

Hämtad: 23.2.2021

McGonigal, J., 2011, *Reality is broken – Why games make us better and how they can change the world.*

Medin, J., 2000, *Begreppen Hälsa och hälsofrämjande – en litteraturstudie.* Lund: Studentlitteratur

Molin, M m.fl. (2008). *Meningsskapande och delaktighet*. Bokförlaget Daidalos AB Göteborg

Nivala, E., Saastamoinen, M., 2010, *Ungdomsfostrans teori – utgångspunkter och inlägg*, Nätverket för ungdomsforskning/ Ungdomsforskningssällskapet Tillgänglig: https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/nivala_saastamoinen_ungdomsfostrans_teorii.pdf Hämtad: 17.3.2021.

O'Connor, E., Longman, H., White, K., & Obst, P., 2015, *Sense of Community, Social Identity and Social Support Among Players of Massively Multiplayer Online Games (MMOGs): A Qualitative Analysis*, Australien.

Pietersen, A., Coetzee, J., Byczkowska-Owczarek, D., Elliker, F., & Ackermann, L., 2018, *Online Gamers, Lived Experiences, and Sense of Belonging: Students at the University of the Free State, Bloemfontein*

Psykologiguiden, *Psykologilexikon*, Tillgänglig: <https://www.psykologiguiden.se/psykologilexikon/?Lookup=samh%C3%B6righet,%20tillh%C3%B6righet> Hämtad: 15.3.21

Raman S. (2014) *Sense of Belonging*, Springer, Dordrecht. Tillgänglig: https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007%2F978-94-007-0753-5_2646 Hämtad: 18.3.21

Rigby, S., & Przybylski, A., 2009, *Virtual worlds and the learner hero- How today's video games can inform tomorrow's digital learning environments*, New York.

Rutter, J., & Bryce, J., 2006, *Understanding video games*, Tillgänglig: https://books.google.fi/books?hl=fi&lr=&id=ghYQ3NMIEUC&oi=fnd&pg=PA166&ots=CPeplZWW49&sig=qPEyBZc5UhNTjk0sbnWmkldKfls&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false Hämtad: 24.2.2021

Sapra, R., 2019, *Social and emotional skills as scaffold for mental well-being of children and adolescents: A construct*.

Statistikcentralen, 2017, *Digitaalisten pelien pelaaminen nelinkertaistunut 25 vuodessa*.

Tillgänglig: http://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa_2017_02_2019-01-31_kat_001_fi.html Hämtad: 20.10.2020

Tjersland, O., Engen, G., & Jansen, U., 2011, *Allianser-Värderingar, teorier och metoder i socialt arbete*, Studentlitteratur AB, Lund.

Vetter, N., Leipold, K., Kliegel, M., Phillips, L., Altgassen, M., 2012, *Ongoing development of social cognition in adolescence*

Vilkko-Riihelä, A., & Laine, V., 2006, Utvecklingspsykologi – psykologikurs för gymnasiet kurs 2, Schildts & Söderströms

Världshälsoorganisationen, 2003. Klassifikation av funktionstillstånd, funktionshinder och hälsa. Bjurner och Bruno AB,

Världshälsoorganisationen, *WHO remains firmly committed to the principles set out in the preamble to the Constitution*, Tillgänglig: <https://www.who.int/about/who-we-are/constitution> Hämtad. 17.12.2020

Westerlund, P. (2009). *Salutogen GPS*. Solna: Fortbildningsförlaget

Ögland, K., Nyland, B., & Tukia, M., *esport, utbildarens handbok*, Yrkesinstitutet Practicum. Tillgänglig: https://seul.fi/wp-content/uploads/2017/12/esport_book_pages_lowres.pdf Hämtad: 5.9.2020.

BILAGA 1

Tabell 1, tabell över databaser och sökord

Datum	Databas	Sökord	Begränsningar	Antal träffar	Lästa abstrakt	Utvalda artiklar
1.11.2020	EBSCO	Video games AND sense of belonging Videospel OCH upplevelse av tillhörighet Videopelit JA tuntea kuuluvansa	Senaste 11 år	6	2	1
14.8.2021	EBSCO	Social context AND video games AND youth OR adolescents OR young people OR teen OR young adults Social kontext OCH videospel OCH ungdom ELLER unga människor ELLER tonåring ELLER unga vuxna Sosiaalinen konteksti JA videopelit JA nuoret TAI nuoret ihmiset TAI nuoret aikuiset	Senaste 11 år	15	3	1
18.3.2021	Research Gate	video games AND belonging AND online gamers Videospel OCH tillhörighet OCH online spelare Videopelit JA kuuluminen JA Online-pelaajia	Senaste 11 år	56	4	2

18.3.2021	Research Gate	Online game AND players AND friendships AND social support Online spel OCH spelare OCH vänskap OCH socialt stöd Online- pelejä JA pelaajia JA ystävyys JA Sosiaalinen tuki	Senaste 11 år	20	3	2
31.7.2021	Research Gate	Covid19 AND games AND quarantine Covid19 OCH spel OCH karantän Covid19 JA pelit JA karanteeni	Senaste 11 år	2	1	1
19.6.2021	Science Direct	Video games OR gaming OR computer games AND Social comfort Videospel ELLER att spela ELLER datorspel OCH social tröst Videopelit TAI pelata TAI tietokonepelit JA sosiaalinen lohdutus	Senaste 11 år	1780	2	1
	Science Direct	Gamers AND relationship AND friendships AND online game Spelare OCH förhållande OCH vänskap OCH onlinespel	Senaste 11 år	1934	3	1

		Pelaajia JA suhde JA ystävyys JA online-pelit				
	SageJournals	social video games covid study Social videospel covid forskning Sosiaalisiä videopelejä covid tutkimus	Senaste 11 år	402	6	1

BILAGA 2

Tabell 2, Tabell på valda artiklar

	Forskning	Ålder på försökspersoner	Antal försökspersoner
Kaye, L., & Bryce, J., 2012 (EBSCO)	<i>Putting The “Fun Factor” Into Gaming: The Influence of Social Contexts on Experiences of Playing Videogames</i>	18-24	17
Pietersen, A., Coetzee, J., <u>Byczkowska-Owczarek</u> , D., Elliker, F., & Ackermann, L., 2018 (Researchgate)	<i>Online Gamers, Lived Experiences, and Sense of Belonging: Students at the University of the Free State, Bloemfontein</i>	18-25	8

O'Connor, E., Longman, H., White, K., & OBST, P., 2015.
(Researchgate)

Sense of Community, Social Identity and Social Support Among Players of Massively Multiplayer Online Games (MMOGs): A Qualitative Analysis

18-51

22

Domahidi, E., Breuer, J., Kowert, R., Festl, R., & Quandt, T., 2016.
(Researchgate)

A Longitudinal Analysis of Gaming- and NonGaming-Related Friendships and Social Support among Social Online Game Players

14 ->

4,500

Cagiltay, K., & Uz-bilgin, C. 2015.
(Researchgate)

Social interactions and games

18-26

168

Finke, H., Hickerson, B., & Kremkow, J.
(EBSCO)

"To Be Quite Honest, If It Wasn't for Videogames I Wouldn't Have a Social Life at All": Motivations of Young Adults With Autism Spectrum Disorder for

18-24

10

<i>Playing Videogames as Leisure</i>			
Kowert, R., & Oldmeadow, J., 2014 (SienceDirekt)	<i>Playing for social comfort: Online video games play as a social accommodator for the insecure attached</i>	18-39	797
Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T., 2014 (Science direct)	<i>To dwell among gamers: Investigating the relationship between social online game use and gaming-related friendships</i>	14->	2500
Barr, M., Copeland-Stewart, A., 2021. (Sage Journals)	<i>Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being</i>	16-65 +	781
Kleinman, E., Chojnacki, S., & Seif El-Nasr, M., 2021.	<i>The Gang's All Here: How People Used Games to cope with COVID19 Quarantine</i>	18-25	130

BILAGA 3

Tabell 3, Artiklarnas innehåll kortfattat

Artikel	Artikelns innehåll kortfattat
<i>Putting The "Fun Factor" Into Gaming: The Influence of Social</i>	Målet med studien var att undersöka påverkan av sociala processer i spel och olika spelkontexter och upplevelsen av individ- och

<i>Contexts on Experiences of Playing Videogames</i>	gruppflöde vid deltagande i aktiviteten. Den undersökte också de affektiva upplevelserna förknippade med olika typer av socialt spel. Resultaten avslöjade vikten av social tillhörighet, möjligheter för sociala nätverk och främjande av social integration för spelglädje.
<i>Online Gamers, Lived Experiences, and Sense of Belonging: Students at the University of the Free State, Bloemfontein</i>	Målet med studien var att få insyn i videospelares värld och hur de upplever sin vardag. Genom att göra intervjuer framkom en ordentlig beskrivning av erfarenheter och hur spelare når en känsla av tillhörighet i virtuella gemenskaper. Resultaten avslöjade att känslan av att vara del av en online gemenskap varierar från spelare till spelare. Resultaten påvisade även att man kan stifta nya vänskapsförhållanden via videospel.
<i>Sense of Community, Social Identity and Social Support Among Players of Massively Multiplayer Online Games (MMOGs): A Qualitative Analysis</i>	Studiens mål var att intervjua personer angående deras upplevelser av sociala förhållanden i MMOG-spel. Resultat: Människor som spelar MMOG-spel känner tillhörighet till den gemenskap som spelar MMOG-spel. Spelare känner förutom det även tillhörighet inom hela spelgemenskapen. Människor upplevde att de fick socialt och emotionellt stöd från videospelgemenskaperna.
<i>A Longitudinal Analysis of Gaming- and NonGaming-Related Friendships and Social Support among Social Online Game Players</i>	Målet med studien var att göra en longitudinell analys av skillnaden mellan spelrelaterade och icke-spelrelaterade vänskaper. Målet var även att studera socialt stöd i dessa relationer. Resultaten indikerar att spelandet med vänner över nätet eller offline inte hade någon skillnad på upplevelsen av socialt stöd. Resultaten visade även att videospel inte har negativ inverkan på offline vänskaper eller offline socialt stöd.
<i>Social interactions and games</i>	Studiens mål var att undersöka sociala interaktioner i både videospelmiljöer och icke-videospelmiljöer. Studiens resultat påvisade att människor fördrar att spela multiplayer-spel med bekanta. Studien avslöjade även att människor

	upplever att de fått nya vänner via videospel, men att man inte kan dela med sig av personlig information med dem.
<i>“To Be Quite Honest, If It Wasn’t for Videogames I Wouldn’t Have a Social Life at All”: Motivations of Young Adults With Autism Spectrum Disorder for Playing Videogames as Leisure</i>	Studiens mål var att undersöka människor på autismspektrumet som har som primära formen av fritidsaktivitet att spela videospel. Studien undersökte målgruppens upplevelser av vilken roll videospel har i deras vardag och orsakerna till varför de spelar videospel. Resultat: Människor upplevde att videospel har en positiv inverkan på deras liv och utveckling.
<i>Playing for social comfort: Online video games play as a social accommodator for the insecure attached</i>	Studiens mål är att undersöka vad spelaren kan få eller förlora via videospelgemenskaper över nätet (socialt). Resultat: Att spela spel över nätet kan gynna individen socialt. Individen gynnas genom att föras samman med andra individer inom ett delat socialt utrymme och av att ta del av och ge social tröst.
<i>To dwell among gamers: Investigating the relationship between social online game use and gaming-related friendships</i>	Studien undersökte både vänskapsrelationer relaterade till videospel och vänskapsrelationer som inte är relaterade till videospel. Resultat: man kunde inte finna någon skillnad mellan vänskapsrelationer som var relaterade till videospel och vänskapsrelationer som inte var det, angående antalet vänner. Spelar man oftare över nätet kunde antalet vänner öka. Resultaten visade även att människor använt videospel för att umgås med gamla vänner och för att stifta nya vänskaper.

<i>Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being</i>	Studien undersökte spelvanor och deras inverkan på spelares välbefinnande. Resultat: majoriteten av människor anser att videospel påverkar deras välbefinnande positivt.
The Gang's All Here: How People Used Games to cope with COVID19 Quarantine	Studien undersökte hur människor har använt sig av videospel under COVID-19 pandemin och karantän. Resultat: Videospel användes för att öka social kontakt och för att fly verkligheten.