

Pressmeddelande

2007-11-19

Ny rapport kastar ljus över onlinespelens värld

Vad gör de egentligen framför datorn? Varför kan de inte sluta spela och äta tillsammans med familjen? Hur ska de orka med skolan när de spelar hela nätterna? Medierådets nya rapport "Att leva i World of Warcraft", av Jonas Linderöth och Ulrika Bennerstedt vid Göteborgs universitet, belyser problem, konflikter och drivkrafter kring spelandet och ger nya infallsvinklar på det som i samhällsdebatten kallas dataspelsberoende.

Rapporten bygger på intervjuer med ungdomar som ägnar mycket tid åt onlinespelet World of Warcraft (WoW). Genom deras berättelser framträder en bild av den sociala kraft och gruppsykologi som finns i spelandet. Mycket pekar på att traditionell beroendeforskning inte kan tillämpas på en medieform som WoW. Spelandet går inte att likna vid gamla medier som tv, inte heller vid tidigare generationers dataspel eller spel om pengar.

Gruppträck, både i spelet och bland kompisar i skolan, är viktiga orsaker till ett omfattande spelande, men även jakt på status i den virtuella världen. Eftersom spelare i samma lag kan befinna sig i olika geografiska tidszoner är spelandet ofta gränslöst i både tid och rum. Ungdomarna berättar att sena nätter, dåliga matvanor, bristande hygien, skolk och slarv med läxor skapar konflikter med omgivningen. Men spelandet verkar gå i perioder och rapporten beskriver de faktorer som påverkar spelvanorna. Framför allt verkar förändringar i den sociala gemenskapen eller i spelets konstruktion leda till att man slutar eller återupptar spelandet.

Onlinespel som lagsport

De problem som många familjer upplever kring omfattande dataspelande är påtagliga och ska tas på allvar, anser Medierådet. Men debatten behöver nyanseras, genom att förstå vad det egentligen handlar om kan vuxna agera och hjälpa barn och unga att skapa balans i livet. – Att likna dataspelande vid beroende av droger och alkohol är olyckligt, det är en jämförelse som ännu saknar vetenskaplig grund, säger Ann Katrin Agebäck, kanslichef på Medierådet.

Hon påpekar att ett viktigt inslag i problembilden är föräldrarnas bristande kunskap på området och att de nedvärderar dataspelande som fritidssyssla.

– Varför abdikerar så många föräldrar från att engagera sig eller ställa krav kring en lagsport som dataspelande, medan de tar sig tid att följa med på träning och matcher och lära sig spelreglerna på fotbollsplanen, undrar Ann Katrin Agebäck.

Vid eventuella frågor, vänligen kontakta: Ann Katrin Agebäck, kanslichef Medierådet
tel. 08-405 30 21, 070-657 12 98 e-post: ann-katrin.ageback@culture.ministry.se

Medierådet är en kommitté inom Regeringskansliet. Vi arbetar med frågor om mediepåverkan och barns och ungas mediesituation, med syfte att minska riskerna för skadlig påverkan. Vårt uppdrag gäller alla rörliga bildmedier; film, tv, dataspel och internet. För mer information om Medierådet, besök vår webbplats: www.medieradet.se

Medierådet

Kulturdepartementet/Ministry of Culture, SE-103 33 Stockholm, Sweden

Tel: +46 (0)8 405 10 00 info@medieradet.se www.medieradet.se