

Institutionen för Informationsteknologi

## TENTAMEN

Kurs Teoretiska och samhällliga perspektiv på spel

Examinationsmoment Salstentamen

Kurskod ME444G

Högskolepoäng för examinationsmomentet 5hp

Datum 2026-03-05

Tentamenstid 4 timmar

Ansvarig lärare Torbjörn Svensson

Berörda lärare Sandra Alexandersson, Ulf Wilhelmsson

Hjälpmedel/bilagor Inga

Övrigt

- Anvisningar
- Ta nytt blad för varje lärare
  - Ta nytt blad för varje ny fråga
  - Skriv endast på en sida av papperet.
  - Skriv namn och personnummer på samtliga inlämnade blad.
  - Numrera lösbladen löpande.
  - Använd inte röd penna.
  - Markera med kryss på omslaget vilka uppgifter som är lösta.
- Poänggränser
- U 0-20
  - G 21-27 (60%)
  - VG 28-35 (80%)

**Skrivningsresultat bör offentliggöras inom 18 arbetsdagar**

*Lycka till!*

Antal sidor totalt 4

# Salstentamen ME444G Teoretiska och samhällliga perspektiv på spel ht 25

Tentamen består av 7 flervalsfrågor och 4 fritextfrågor. Flervalsfrågorna besvaras genom att skriva rätt svarsalternativ (A-B-C och så vidare) på svarsblad. Det är okej att samla flera flervalssvar på samma inlämnade blad. Ta dock ett nytt svarsblad för varje enskild fritextfråga.

**Flervalsfrågor, ange rätt svarsbokstav på svarsbatter som lämnas in!  
(möjliga poäng anges vid varje fråga)**

**Fråga 1 – Vilka var Espen Aarseths huvudsakliga farhågor för det nya studieområdet Game Studies i artikeln Game Studies Year One? (2001) (2p)**

- A. Att game studies riskerade att fastna i en alltför teknisk analys av spelmotorer och programmering, vilket skulle göra det svårt att etablera fältet inom humaniora.
- B. Att forskare skulle fokusera för mycket på spelarnas subjektiva upplevelser och därmed missa möjligheten att utveckla en stabil teoretisk grund för fältet.
- C. Att de som studerat film, litteratur och annat berättande skulle baka in spel i sina egna studiefält och missa faktumet att spel skiljer sig från andra medier genom interaktion och spelmekanik.
- D. Att tidiga game studies skulle bli dominerade av kommersiella intressen från spelindustrin, vilket kunde underminera akademisk integritet och kritisk distans.

**Fråga 2 – Vem var forskaren som skrev om begreppen Paidia och Ludus för att beskriva spektrumet mellan lek och spel? (1p)**

- A. Aarseth, E. (2001). *Computer game studies, year one*. Game Studies
- B. Caillois, R. (1958) *Man, Play and Games*
- C. Juul, J. (2003). *The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness*. I M. Coupier & J. Raessens (Red.), Level Up: Digital Games Research Conference
- D. Arjoranta, J. (2014). Game definitions: A Wittgensteinian approach. Game Studies, 14(1)

**Fråga 3 – Marinka Copier kommer i sin artikel *The Other Game Researcher* (2003) fram till att? Välj rätt alternativ. (2p)**

- A) Copier drar slutsatsen att datorspel bör studeras främst genom kvantitativa metoder för att uppnå vetenskaplig legitimitet inom akademien.
- B) Hon menar att spelstudier i första hand ska fokusera på teknologisk utveckling och därmed ska man studera programmeringsaspekter snarare än kulturella och sociala praktiker.
- C) Copier menar att spelforskaren alltid är en del av den verklighet han eller hon studerar. Därför är det viktigt att utgå från spelen, spelandet och spelutveckling när man studerar spel.
- D) Copier argumenterar för att forskaren bör ha en helt objektiv och distanserad roll, och inte själv delta i spelkulturen, för att undvika subjektivitet i analysen.

**Fråga 4 – Vilka var den tidige spelforskaren Roger Caillois villkor som ska uppfyllas för att något ska anses vara ett spel? (2p)**

- A) Spel är system, Spelare måste finnas, Regler styr, Kvantifierbart utfall, Artificiella konflikter
- B) Frivillighet, Separation från vardag och begränsat i tid och rum, Osäkert utfall  
Improduktivt, Regelstyrt, Påhittat/fiktivt
- C) Spel har regler, Mätbara resultat, Spelaren måste anstränga sig, Spel kan spelas med eller utan verkliga konsekvenser, Resultatet av spelet måste vara värdefullt.
- D) Spel måste ha regler, Spel är både en aktivitet och en artefakt, Spel måste påverka livet utanför spelvärlden, Spel kan inte spelas utan mänskliga spelare.

**Fråga 5 - Vilket av nedanstående påståenden är en korrekt användning av Goffmans teori? (2p)**

- A. Utifrån Goffmans teori är pay to win (att betala för fördelar i spel) en form av engrossment vilket kan leda till ett tillstånd liknande flow
- B. Utifrån Goffmans teori är pay to win ett exempel på hur transformationsreglerna tillåter att spelarens ekonomi släpps igenom interaktionsmembranet
- C. Utifrån Goffmans teori är pay to win ett exempel på hur pengar och social status hanteras med regler för irrelevans
- D. Utifrån Goffmans teori är pay to win ett exempel på hur realiserbara resurser fördelas slumpmässigt mellan spelare

**Fråga 6 - I artikeln *Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal* av Aarseth et al. (2017) tar författarna upp tre huvudpunkter varför de anser att en *gaming disorder*-diagnos vore dålig. Vilka är de tre punkterna? (2p)**

- A)
  1. The quality of the research base is low.
  2. The current operationalization of the construct leans too heavily on substance use and gambling criteria.
  3. There is no consensus on the symptomatology and assessment of problematic gaming.
- B)
  1. The prevalence rates of problematic gaming are not high enough to justify a formal diagnosis.
  2. A standardized diagnosis would not improve cross-cultural research comparability.
  3. Clinical professionals currently lack any framework for identifying harmful gaming behavior.
- C)
  1. The primary harm of gaming disorder lies in excessive screen time rather than psychological mechanisms.
  2. The disorder is already clearly differentiated from other behavioral addictions and does not need a diagnosis.
  3. The neurological evidence conclusively demonstrates parallels with substance dependence.
- D)
  1. The WHO proposal does not go far enough in regulating the gaming industry.
  2. The diagnostic criteria should include mandatory time-based thresholds for gameplay.
  3. Gaming disorder should be classified alongside mood disorders rather than addictive behaviors.

**Fråga 7 - Vilken kort sammanfattning är korrekt gällande Medierådets forskningsöversikt *Våldsamma Datorspel och aggression* (2015) (2p)**

- A. Rapporten rekommenderar att våldsamma datorspel bör förbjudas för alla under 18 år eftersom forskningsläget visar på tydliga långtidseffekter på empatiförmåga och moralutveckling.
- B. Rapporten slår fast att forskningen entydigt visar att våldsamma datorspel leder till ökad ungdomsbrottslighet och att sambanden är starkare än för andra kända riskfaktorer.
- C. Forskningsöversikten avfärdar helt alla samband mellan våldsamma spel och aggression och menar att tidigare studier bygger på rena mätfel utan vetenskapligt värde.
- D. Forskningsöversikten konstaterar att det finns ett statistiskt samband mellan våldsamma datorspel och kortsiktigt aggressivt beteende, men att sambanden är små, metodologiskt omstridda och inte kan tolkas som att spelen orsakar allvarligt våld i verkligheten.

Fritextfrågor på nästa sida

Fritextfrågor (4st, möjlig maxpoäng anges vid varje fråga). Ta nytt svarsblad för varje fråga.

**Fråga 8 - Redogör för de centrala punkterna i Jonne Arjorantas text "*Game definitions: A Wittgensteinian approach*" 5p)**

**Fråga 9 – Förklara begreppen *Korrelation*, *Kausalitet* och *Ekologisk Validitet*?  
Beskriv i vilket sammanhang de begreppen berördes under kursen? (5p)**

**Fråga 10 – Förklara Erving Goffmans begrepp *Regler för irrelevans*, *Realiserbara resurser* och *Transformationsregler*. Relatera begreppen till spel, hur kan de användas när vi diskuterar spel och spelande? (7p)**

**Fråga 11 – I diagnosmanualen ICD11 finns diagnosen *Gaming Disorder*. Förklara översiktligt vad som måste vara uppfyllt för att någon ska få diagnosen *Gaming Disorder*? (5p)**