

Institutionen för Informationsteknologi

## TENTAMEN

Kurs Teoretiska och samhällseliga perspektiv på spel

Examinationsmoment Salstentamen

Kurskod ME444G

Högskolepoäng för examinationsmomentet 5hp

Datum 2026-01-10

Tentamenstid 4 timmar

Ansvarig lärare Torbjörn Svensson

Berörda lärare Sandra Alexandersson, Ulf Wilhelmsson

Hjälpmedel/bilagor Inga

Övrigt

|              |                                     |                                                             |
|--------------|-------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| Anvisningar  | <input type="checkbox"/>            | Ta nytt blad för varje lärare                               |
|              | <input type="checkbox"/>            | Ta nytt blad för varje ny fråga                             |
|              | <input checked="" type="checkbox"/> | Skriv endast på en sida av papperet.                        |
|              | <input checked="" type="checkbox"/> | Skriv namn och personnummer på samtliga inlämnade blad.     |
|              | <input checked="" type="checkbox"/> | Numrera lösbladen löpande.                                  |
|              | <input checked="" type="checkbox"/> | Använd inte röd penna.                                      |
|              | <input checked="" type="checkbox"/> | 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 samhällsliga perspektiv på spel ht 25

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

## Flervalsfrågor, ange rätt svarsbokstav på svarspapper som lämnas in! (delpoäng anges vid varje fråga)

**Fråga 1 – Vilka 2 av nedanstående meningar sammanfattar Marinka Copiers text i artikeln "THE OTHER GAME RESEARCHER". (2p)**

- A. Copier använder sig av Janet Murrays tankar om gränsdragningar för att diskutera konflikten mellan Ludologer och Narratologer.
- B. Copier använder sig av Donna Harraways begrepp "*situated knowledge*" och Bruno Latours begrepp "*Actant Network Theory*" när hon beskriver gränsdragningar mellan olika forskares sätt att studera spel.
- C. Copier utgår från Wittgensteings tankar om familjelikheter och språkspel när hon diskuterar spelvetenskapens vetenskapliga inriktning.
- D. Förutom att skriva om gränsdragningar mellan olika sätt att studera spel så ägnar Copier en del av artikeln åt att diskutera gränsen mellan spelforskare och spelutvecklare/spelindustri och spelare.

**Fråga 2 – Vilken är den rätta kombinationen av beskrivningar av nominal och real definition? (2p)**

- A)** *"Nominal definitions are fixed descriptions of how objects exist in reality, independent of language or social agreement. Because nominal definitions describe real properties of things, they can be proven true or false through observation."*

*"Real definitions, by contrast, focus mainly on how words are commonly used in everyday speech, and they rely on social conventions rather than on the actual properties of objects."*

- B)** *"Nominal definitions are verbal agreements about the use of terms, or suggestions to use an expression in a certain way... ..Because nominal definitions are verbal agreements, they cannot be true or false, but they may be more or less useful..."*

*"By contrast, real definitions aim not just to tell us about the way words are used, but also to find some attributes that are in some way essential to the object being defined. A chemist trying to find out the structure and properties of matter is trying to form a real definition of the thing studied."*

**Fler svarsalternativ på nästa sida**

- C)** *"Nominal definitions concern how terms are used by social agreement and cannot be true or false, while real definitions aim to identify essential attributes of the object being defined."*

*"Real definitions, on the other hand, are verbal agreements that merely suggest how terms should be used in language, without making claims about the nature of the object itself."*

- D)** *"Nominal definitions are universal and unchanging meanings that exist regardless of how language is used in society. Their correctness depends on whether they accurately reflect the true nature of things."*

*"Real definitions attempt to identify attributes that are essential to the object itself, not merely how the word is used."*

**Fråga 3 - Från vilken artikel kommer resonemanget om real och nominaldefinitioner som författaren har som bakgrundsdiskussion för att diskutera speldefinitioner och de olika typer/kategorier av definitioner som kan göras? (1p)**

- A) Stenros, J. (2017). *The game definition game: A review*. Games & Culture
- B) 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
- C) Arjoranta, J. (2014). *Game Definitions, A Wittgensteinian Approach*, Game Studies
- D) Coupier, M. (2003). *The other game researcher: Participating in and watching the construction of boundaries in game studies*. I M. Coupier & J. Raessens (Red.), Level Up: Digital Games Research Conference (ss. 404-419). Utrecht, The Netherlands: Utrecht University.

**Fråga 4 - Jaakko Stenros artikel *The Game definition game* är speciell typ av vetenskaplig text. Vilket alternativ är korrekt? (2p)**

- A) En empirisk intervjustudie
- B) En litteraturöversikt
- C) En kritisk närläsning av Wittgenstein
- D) En studie av ett kluster av spel inom samma genre
- E) En praktisk artikel

**Fråga 5 - Vilka är Goffmans transformationsregler? (2p)**

- A)
  - a. Alla element inne i en aktivitet förblir helt oförändrade
  - b. Vissa saker kan aldrig avgränsas eller stötas bort
  - c. Allt som kommer in i aktiviteten måste transformeras
  - d. Vissa aktiviteter kan aldrig förändras av något yttre
- B)
  - a. Vissa saker transformeras när de kommer in i aktiviteten
  - b. Vissa saker avgränsas/stöts bort
  - c. Vissa saker passerar igenom aktiviteten
  - d. Vissa saker transformerar aktiviteten så den blir något annat

***Fler svarsalternativ på nästa sida***

- C)
- a. Vissa av reglerna för deltagarnas moral transformeras
  - b. Vissa fysiska objekt stöts inte bort från aktiviteten
  - c. Vissa språkliga uttryck kan inte passera igenom aktiviteten
  - d. Vissa aktiviteter kan bara transformeras om deltagarna lämnar den
- D)
- a. Alla saker som kommer in i aktiviteten stöts bort
  - b. Aktiviteten absorberar alla element utan gränser
  - c. Endast irrelevanta saker passerar igenom aktiviteten
  - d. Transformeringsen leder alltid till att aktiviteten upphör helt

**Fråga 6 - Vilket av följande alternativ är korrekt beskrivning av kriterierna för Gaming Disorder från Diagnosmanualen ICD11 (2p)**

- A) Gaming disorder is characterised by a pattern of persistent or recurrent gaming behaviour, manifested by:**
- 1. subjective concern about gaming (onset, frequency, intensity, duration, termination, context);
  - 2. strong personal interest in gaming that is sometimes not balanced against other life interests and daily responsibilities; and
  - 3. continued gaming behaviour accompanied by ongoing evaluation and regulation in response to emerging negative outcomes.
- B) Gaming disorder is characterised by a pattern of persistent or recurrent gaming behaviour, manifested by:**
- 1. impaired control over gaming (for example., onset, frequency, intensity, duration, termination, context);
  - 2. increasing priority given to gaming to the extent that gaming takes precedence over other life interests and daily activities, and
  - 3. continuation or escalation of gaming despite the occurrence of negative consequences.
- C) Gaming disorder is characterised by a pattern of persistent or recurrent gaming behaviour, manifested by:**
- 1. impaired control limited primarily to contextual factors rather than onset, frequency, or termination;
  - 2. increasing priority given to gaming during periods of stress or leisure, without consistent displacement of other activities; and
  - 3. maintenance of gaming behaviour until negative consequences become sufficiently severe to require behavioural adjustment.
- D) Gaming disorder is characterised by a pattern of persistent or recurrent gaming behaviour (online or offline), manifested by:**
- 1. partial but sufficient control over gaming with occasional difficulty regulating duration or frequency;
  - 2. increased engagement in gaming that might coexist with, rather than take precedence over, other life interests and daily activities; and
  - 3. continuation of gaming only in the absence of significant negative consequences.

**Fråga 7 - I Medierådets forskningsöversikt *Våldsamma Datorspel och aggression* (2015) lyfts två olika områden fram där medierådet anser att forskningen om våldsamma spel och aggressivt beteende har brister. Välj rätt kombination av områden.(2p)**

- A. Tolkning av orsakssamband (korrelation eller kausalitet)+ forskningens bristande etikprövningar
- B. Forskningens ekologiska validitet + tolkning av orsakssamband (korrelation eller kausalitet)
- C. Forskningens metodologiska brister + forskningspersonernas spelvana
- D. Testar endast på amerikanska high-school killar + Forskningens ekologiska validitet
- E. "Stark sås" test är inte relevanta för aggressivt beteende + forskningens bristande etikprövningar

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

**Fråga 8 - Varför är det viktigt att kunna definiera vad som är ett spel och vad gör att det är svårt att definiera spel? (5p)**

**Fråga 9 - Beskriv kort/förenklat begreppen *Magisk cirkel* och *Interaktionsmembran*. Vilka teoretiker har använt de begreppen? Hur kan de användas i spelproduktion? (7p)**

**Fråga 10 - Varför vore det problematiskt att basera en diagnos för missbruk av nöjes-spel (inte gambling) på diagnoser för substansmissbruk eller gambling-missbruk? (5p)**

**Fråga 11 - Redogör kortfattat för Medierådets kritik gällande forskning om våldsamma spel som de presenterar den i rapporten *Våldsamma datorspel och aggression* (2015). Förklara några centrala begrepp som används i samband med kritiken i rapporten. (5p)**