Roskilde University

Unge, afhængighed og computerspil som soveværelseskultur

Brus, Anne

Published in:
Nordisk Tidsskrift for Ungdomsforskning

Publication date:
2014

Document Version
Også kaldet Forlagets PDF

Citation for published version (APA):
Brus, A. (2014). Unge, afhængighed og computerspil som soveværelseskultur. *Nordisk Tidsskrift for Ungdomsforskning*, *14*(2), 80-108.

General rights
Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain.
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal.

Take down policy
If you believe that this document breaches copyright please contact rucforsk@kb.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Download date: 25. Apr. 2024

Unge, afhængighed og computerspil som soveværelseskultur

ANNE BRUS

PAES, Roskilde Universitet, Danmark

Med udgangspunkt i en kvalitativ interviewundersøgelse undersøger artiklen unges perspektiver på et højfrekvent og problematiseret brug af computerspil. 'Ungeperspektiverne', 'soveværelseskultur' og 'computerspilafhængighed og selvregulering' bruges som teoretisk ramme til at sætte fokus på unges computerspil på soveværelset. Soveværelseskulturen er nærværende og til stede i de unges selvforståelser sammen med antagelserne om computerspilafhængighed, og de heraf afledte reguleringsdiskussioner om, hvor meget tid de unge må bruge på at spille, hvad der er hensigtsmæssigt og ikke hensigtsmæssigt brug af computerspil, hvad der er sundt og usundt ved computerspil som en stillesiddende fritidsaktivitet. På trods af unges egne bekymringer og forældrenes bekymringer for at de unge kan ryge i et patologihul, fortsætter de unge med at spille computerspil. Derfor kan soveværelseskulturen også ses som en modstand imod de overvågningsmekanismer, som samfundet har sat i værk, for at computerspillet ikke skal tage overhånd. Computerspillet fungerer i glimt som en 'time out' fra påbuddet om at udvikle teknikker til selvregulering. 'Kampen' mellem de unge og deres forældre om computerspillet kommer for de unges vedkommende til også at handle om at slippe for overvågning.

Børn og unges brug af computerspil i Danmark er steget væsentligt indenfor de seneste år. I 2004 var der 34 % af de 7–14 årige, der spiller computerspil dagligt[1] (Bak mfl., 2012), i 2012 var der 61 %, der dagligt[2] spiller computerspil. Det er i høj grad pigers brug af computerspil, der er øget i løbet af den 8-årige periode. Til trods herfor er det i 2012 stadig flest drenge, der spiller computerspil dagligt; 75 % af drengene i modsætning til pigernes 48 %. Samme tendens ses hos de unge, der er højfrekvente brugere af computerspil[3]. Den største gruppe af højfrekvente brugere er i 2012 de 13–14 årige unge. Der er 13 % drenge, der kan karakteriseres som højfrekvente brugere, og kun 3 % af pigerne, spiller mere end 3 timer dagligt.

I Norge er udviklingen den samme. Flere og flere piger og drenge spiller computerspil, og de spiller flere gange om dagen – specielt i aldersgruppen de 10-14 årige (Medietilsynet, 2014). Et komparativt studie af norske og svenske unges medievaner viser, at norske unge både spiller oftere og bruger mere tid på at spille computerspil end svenske unge – for de 9–12 årige norske børn er det 98 minutter mod de svenske børns 80 minutter, for de 13–16 årige norske unge er det 108 minutter mod de svenske unges 80 minutter per dag (Medietilsynet, 2014).

Langt de fleste børn og unge trives med et højfrekvent brug af computerspil. For en lille gruppe af unge er der imidlertid risiko for, at computerspillet ikke tjener til en udvidelse og åbning af deres hverdagsliv. Computerspillet kan bidrage til at fastholde de unge i en socialt udsat og marginaliseret position (Bonke og Greve, 2013, Brunborg mfl. 2013, Frøyland mfl, 2010, Holstein mfl., 2014). Unge højfrekvente computerspilbrugere har eksempelvis ifølge flere norske undersøgelser over tid større risiko for at udvikle depressioner (Brunborg mfl., 2013, Frøyland mfl, 2010). Derudover peger undersøgelserne på, at flere af de unge højfrekvente brugere af computerspil bliver væk fra skole uden lovlig grund, og at de får dårligere karakterer. Flere af de unge har også oplevet at blive mobbet i skolen. De stopper i idrætsklubben, bliver fysisk inaktive og starter med at ryge cigaretter.

De unges højfrekvente brug af computerspil skaber bekymringer om afhængighed, både hos de unge, deres forældre, de professionelle, eksperterne, ja samfundet som helhed. Spørgsmålet er, hvad bekymringerne om computerspilafhængighed refererer til? Hvorfor bekymrer forældrene og de unge sig om computerspilafhængighed, hvornår bliver computerspillet et problem for de unge, og hvorfor bliver de unge ved med at spille computerspil? Det kan være vanskeligt at svare entydigt på, men unge har masser af hverdagslivserfaringer med computerspil. En måde at komme til en nærmere forståelse af problematikken kan gøres ved at spørge de unge om deres oplevelser og forståelser af, hvordan det er at have et højfrekvent brug af computerspil. Med udgangspunkt i mit 3-årige forskningsprojekt «*Kampen om computertiden - om unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil*» (Brus, 2015) vil jeg derfor i denne artikel undersøge unges perspektiver på det at have et højfrekvent og problematiseret brug af computerspil.

I de næste tre afsnit vil jeg præsentere artiklens teoretiske begreber *ungeperspektiverne*, *soveværelsekultur* og *computerspilafhængighed og selvreguleringsteknik.* Ungeperspektiv- og soveværelseskulturbegreberne skaber mulighed for at eksponere unges egne tilgange til og forståelser af de positive og negative betydninger af et

højfrekvent og problematiseret brug af computerspil, samtidig med at 'computerspilafhængighed og selvregulering' kobler de unges identifikation med afhængighed og forældrenes bekymringer om computerspilafhængighed til poststrukturalistiske tanker om individualisering og ansvarlighed i et neoliberalistisk forbrugersamfund.

Ungeperspektiverne

Min undersøgelse er forankret i en antropologisk og sociologisk forskningstradition om unge, ungdom og medier (se eksempelvis Buckingham, 2000, 2008, Livingstone, 2007). Fokus på de unges perspektiver er i overensstemmelse med de seneste års forskning i unge og medier, hvor unges perspektiver på en hverdag med medier har været centralt (Buckingham, 2000, 2008, Livingstone, 2007). Det antages, at de unge har en særlig plads i den sociale orden, og at det derfor er væsentligt at spørge de unge selv, hvad det vil sige at indtage en sådan plads. Unge anses for at være i stand til at handle og fortolke deres omgivelser (Buckingham 2000, 2008) – herunder altså også at videregive betydningsfuld viden om deres sociale liv med et højfrekvent brug af computerspil og mulige afhængighed. Ud fra et forskningsmæssigt perspektiv er ungeperspektiverne væsentlige, fordi manglende inddragelse af unges meningsbetydninger øger risikoen for, at den vidensproduktion – der udarbejdes – ellers bliver mangelfuld (Warming, 2011).

Soveværelseskultur

Jeg vil også undersøge unges højfrekvente brug af computerspil med begrebet «*bedroom culture*» (Bovill og Livingstone, 2001) – på dansk soveværelseskultur. Dele af ungdomslivet er blevet domesticeret. Medier er blevet en integreret del af hverdagslivet i hjemmet (Bovill og Livingstone, 2001, Lincoln, 2012, Livingstone, 2007). Tidligere var medier placeret i de fælles rum i hjemmet, men nu er medierne og dermed også computerspillet flyttet med de unge ind i soveværelset. Mediernes tilstedeværelse i de unges soveværelser har skabt nye former for privathed og nye rum for identitetsdannelser (Bovill og Livingstone, 2001). De unge kan bruge soveværelseskulturen som et individualiseret og socialt rum, der skaber muligheder for at præsentere sig selv – både gennem nærvær og anonymitet. Computerspil er en af de «*selskabelige teknologier*» (Hjarvard, 2005:17), der udøves bag en lukket dør på soveværelset. Online-spil kan for nogle af spillerne betragtes som en livsstil. De unge

deltager i et socialt netværk i spillene, som kan sammenlignes med andre sociale arenaer (Linderoth og Bennerstedt, 2007).

Som teoretisk begreb rummer soveværelseskulturbegrebet flere interessante aspekter i relation til ungeperspektiverne. Soveværelseskulturbegrebet kan knyttes til en nutidig forståelse af kultur med fokus på unge som aktører, unges livsstile, forbrug af materielle goder, medier og globalisering. Begrebet illustrerer soveværelset som både et fysisk rum og et symbolsk rum. Det inddrager unges 'medierede' soveværelser, som er et fysisk sted med forskellige former for materialitet. Materialiteten kan ifølge den engelske kulturforsker Sîan Lincoln karakteriseres som fysiske og visuelt markerede «*zones*» (Lincoln, 2012:163-188). Zonerne i rummet giver indblik i de unges kulturelle domæner og kreative anvendelse af medier og teknologier, sådan som de udfolder sig på deres soveværelse. For de unge højfrekvente computerspillere afspejles deres interesse for computerspil sig i tilstedeværelsen af selve computeren, den bærbare, tasteturet, musen, deres hovedtelefoner og musemåtten. Pointen med at forstå soveværelset som zoner er ifølge Lincoln, at det gør det muligt at se de unge både som forbrugere af diverse kommercielle computerspil og som medskabere af kultur på soveværelset (Lincoln, 2012).

Derudover kan computerspillet og andre former for materialitet forstås som visuelle symboler, som de unge tillægger en speciel betydning, og som bruges af de unge til at danne sig selv og legitimere deres forskellige identiteter (Lincoln, 2012). På soveværelserne bevæger de unge sig konstant i et komplekst sammenspil mellem private og offentlige sfærer, mellem medierede og ikke-medierede kulturer (Livingstone, 2005).

Materialiteten og dermed spillene giver også indblik i unges foranderlige kulturelle interesser (Lincoln, 2012:34). Foranderligheden i de unges kulturelle interesser har fået medieforskerne Sandra Weber og Claudia Mitchell (2008:43) til at kalde unges identitetsarbejde for en «*bricolage*», fordi de forhandlede online og offline identiteter metaforisk opbygges som et personligt og socialt kludetæppe, der konstant ændrer karakter og form – afhængig af den materialitet og kultur der er til rådighed i situationen.

Computerspilafhængighed og selvregulering

Den engelske sociolog Nicolas Rose har undersøgt forskellige samfundsmæssige problemstillinger i forhold til krig, arbejde og familien og de dertilhørende

patologier, der er klassificeret i denne sammenhæng, nemlig krigstraumer, arbejdsrelateret stress og personlighedsforstyrrelser i relation til omsorgssvigt (Rose, 1999). Rose har ikke udviklet en egentlig teori om samfundet. Hans analyser er snarere bygget op omkring veldefinerede begreber, som han bruger i sine analyser til at beskrive, hvordan bestemte videns- og praksisregimer er opstået. Centrale teoretiske begreber hos Rose (1999) i hans analyse af de samfundsmæssige problemstillinger er eksempelvis *problematizations, explanations, technologies, authorities, subjectivities* og *strategies.* Ud fra sine analyser peger Rose på, at samfundsmæssige styringstiltag i deres grundsubstans handler om «*at forene spørgsmålet om regering med spørgsmålet om frihed*» (Sørensen og Hjorth, 2000:140).

Identitet og identitetsarbejde er ifølge Rose tæt knyttet til 'selvledelse', og de mulighedsbetingelser som mennesker tilbydes i et neoliberalistisk samfund. Mennesker er forpligtet til at skabe så frie rammer som muligt for sig selv, og det handler politisk om at skabe rammer for det. Governmentalitet i Roses tolkning af den franske filosof Michel Foucault handler i forlængelse heraf blandt andet om at bedrive *self surveilliance* – at overvåge sine handlinger. Gennem sproget og forskellige subjektivitetsteknologier retter mennesker ifølge Rose blikket mod sig selv og former særlige forventninger om, hvem de gerne vil være som mennesker. Jo bedre mennesker er til at udvikle teknikker til selvregulering og selvudvikling, jo nemmere er det at skabe mulighed for at opnå klogskab, lykke og andre indikatorer på et 'godt og sundt' liv.

Rose peger på, at disse teknikker til selvregulering skabes af en 'terapeutisk kultur' formidlet af massemedierne gennem en overflod af vejledning og råd til, hvordan vi bedst kan lede os frem til tilfredsstillelse af vores inderste drømme og ønsker. Gennem 'hjælp til selvhjælp'-bøger og psykologiske tests på Internettet kan den enkelte blive hjulpet til at få afklaret, om en afvigende adfærd ligger på den 'rigtige' side af, hvad der forventes at være normalt.

Ud fra Roses tanker kan diskurser om computerspilafhængighed tolkes som en selvreguleringsteknik – altså institutionelt forankrede rationaler, der kan have betydning for den måde unge og deres forældre leder og kontrollerer et højfrekvent og problematiseret brug af computerspil. Der er skabt et samfundsmæssigt behov for at disciplinere de unge højfrekvente og problematiserede brugere. Der ligger i de unges og deres forældres bekymringer om at ryge i et patologihul både en trussel om, hvor galt det kan gå, hvis man overdriver sit computerspil og samtidig et signal til de unge om, at det er muligt at sige nej til at spille computerspil. På den måde

bliver diskurser om afhængighed brugt til at regulere et computerspilbrug, der anses for at være usundt og uhensigtsmæssigt. Reguleringen af computerspil handler altså i en Rose-forståelse om at aktivere det enkelte menneskes søgen efter hjælp og vejledning i, hvad der kan tænkes at være en ønskelig computerspiladfærd.

Som inkarnerede computerspillere er de unge en del af den mere overordnet forbrugerkultur – både i og udenfor spillene. Ud fra et Rose-perspektiv kan de unge ses som 'borgere i et forbrugersamfund', hvor neoliberale diskurser om individualisering og ansvarlighed påvirker de unges valg af livsstil og sætter rammer for, hvordan de unge præsenterer sig selv i de sociale situationer (Rose, 1999).

Computerspil som *materialitet* er et godt eksempel på det Rose kalder *the domain of free choice par excellence* (Rose, 1999:231). Der kommer hele tiden nye spil, nye spilkonsoller, nye spilteknologier på markedet. De unge kan 'frit' (sammen med deres forældre) vælge mellem en strøm af nye computerspil, der konstant tilflydes markedet. Som passionerede computerspillere bruger de unge gerne penge på dyrt udstyr for at kunne deltage i computerspilkulturen på soveværelset – et aspekt der ofte overses i diskussionen om unge og medier (Willett, 2008).

Forbrugsgoderne giver de unge mulighed for konstant at kunne vælge forskellige livsstile og identiteter (Strickland, 2002) – en proces der kan fremme den enkeltes evne til at lede sig selv og tage motiverede beslutninger om, hvad der anses for at være meningsfuldt for den enkelte. Valgene kan umiddelbart synes at være uendelige, men de er ofte bundet til de muligheder, som markedet tilbyder (Rose, 1999). Gennem de mange forskellige computerspil kan de unge skabe sig forskellige identiteter i deres søgen efter 'det gode liv'. På forskellige måder kan materialiteten som en del af soveværelseskulturen gøres meningsfuld og være med til yderligere at cementere de unges identiteter gennem den betydning, de unge tillægger materialiteten.

Jeg ønsker således med mine teoretiske begreber at undersøge de mere positive aspekter af de unges computerspil, samtidig med at jeg vil relatere computerspil og afhængighed til begrebet 'soveværelseskultur' og computerspilafhængighed som en selvreguleringsteknik, der anvendes af både de unge og deres forældre. I næste afsnit vil artiklens metodologiske grundlag blive uddybet.

Metodologi

Jeg har gennemført kvalitative forskningsinterviews med syv unge – alle drenge i alderen elleve til femten år. De unge er rekrutteret til min undersøgelse, fordi de på rekrutteringstidspunktet er blevet karakteriseret som computerspilafhængige af deres nærmeste omgivelser. Det vil sige, at de unge ikke er diagnosticeret som computerspilafhængige. De unge opfylder derimod kriterierne for en ikke-klinisk forståelse af afhængighed[4].

Jeg har interviewet Victor på 11 år, Emil på 13 år, Martin på 13 år, John på 14 år, Simon på 14 år, Peter på 15 år og Rasmus 15 år. Interviewene blev gennemført i efteråret 2010/foråret 2011. Jeg har med valget af interviews i høj grad været afhængig af de unges evner til at fremkalde minder fra deres barndom, spilhistorie og sociale liv i øvrigt. Jeg har forsøgt at imødekomme disse metodiske udfordringer ved at anvende forskellige interviewtilgange – semistruktureret interview (Kvale og Brinkmann, 2009), delvis ustruktureret interview mens de unge spillede computer (Gubrium og Holstein, 2001) og fotoeliciteret interview (Harper, 2002, Prosser og Schwartz, 1998).

Emil, Martin, John og Rasmus har deltaget i alle tre interviews, i alt ca. 3-3.40 timer. Peter og Simon er blevet interviewet to gange, henholdsvis ca. 1.40 timer og 2.45 timer. Victor blev interviewet 1.05 time. Både efter første og andet interview spurgte jeg de unge, om de havde lyst til at fortsætte med at være en del af undersøgelsen. Victor svarede nej. Derfor har jeg kun gennemført et interview med ham. Første og andet interview med Simon blev slået sammen. Peter er kun blevet interviewet ud fra semistrukturerede interviews, da hans deltagelse i undersøgelsen var betinget af hans ønske om kun at blive interviewet over chatten på Skype[5].

Interviewene foregik i de unges hjem – på de unges værelser. I interviewene fortalte de unge om deres hverdagsliv med computerspil. Derudover gav tilstedeværelsen på de unges soveværelse mig lejlighed til at lave observationer af og spørge ind til, hvordan og hvorfor de unges værelser var indrettet, som de var, hvilke billeder de havde hængende på væggen, computerhardware og -software, bøger, tøj osv. – sådan som soveværelseskulturbegrebet lægger op til.

Det er desværre ikke lykkedes at rekruttere unge piger til undersøgelsen. Det er en tendens, som også kan ses afspejlet i andre undersøgelser (Brunborg mfl., 2013, Flaaten mfl., 2010, Frøyland mfl., 2010, Linderoth og Bennerstedt, 2007). Det forklares ved, at computerspillene tiltrækker drengene. Det har i det hele taget

været vanskeligt at rekruttere informanter til undersøgelsen. Informantrekrutteringen er gennemført ved hjælp af «*snowball sampling*» (Weiss, 1994). Jeg er kommet i kontakt med mine informanter gennem professionelle som eksempelvis lærere, der har karakteriseret de unge som afhængige eller gennem organisationer, der på det institutionelle niveau arbejder med at rådgive om computerspil eller behandle unge for ludomani. Organisationerne har igennem de seneste år oplevet en stigning i antallet af henvendelser fra bekymrede forældre. Jeg fik organisationerne til at videreformidle et brev til forældrene, hvor jeg fortalte om min undersøgelse og min interesse i at interviewe de unge om deres situation. Det er tilsyneladende et konfliktfyldt og følsomt felt at træde ind i. Jeg har været i kontakt med adskillige unge og deres forældre, som har trukket sig, så snart snakken om en officiel deltagelse i undersøgelsen blev nævnt. Samtidig kan problemerne med at rekruttere informanter hænge sammen med, at det er ganske få unge, der selv oplever at være afhængige (Holstein et.al., 2014).

De unge højfrekvente brugere spiller fortrinsvis online-spil. Peter spiller Massively Multiplayer Online Games (MMOG) – *habbo.dk*, John, Martin og Simon spiller First Person Shooter Games (FPS) som eksempelvis Counter-Strike. Martin, Rasmus og Emil spiller Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) så som World of Warcraft (WoW) og Runescape. Det er spil, der ofte bliver nævnt i forbindelse med computerspilafhængighed (Brunborg mfl., 2013, Frøyland mfl., 2010, Gjesvik mfl., 2009). Udover favoritspillet spiller de unge også andre spil og genrer – afhængig af om de er alene, hvem de er sammen med på soveværelset eller i den virtuelle verden. Victor spiller udelukkende computerspil på sin PlayStation uden at koble sig på Internettet.

De unges perspektiver på computerspil og afhængighed har givet et modsatrettet og komplekst empirisk materiale, der har været svært at håndtere. Jeg har forsøgt at skabe sammenhæng og mening i interviewmaterialet ved at arbejde med forskellige kodninger, kategorier og begreber i diagrammer (Kvale og Brinkmann, 2009) og ved at se på interviewets indhold, form, funktioner og kontekst (Järvinen, 2005:40) – hvad er det for en fortælling, der kan læses ud af informanternes historier? «*Indhold*» refererer til informantens erfaringer, holdninger og handlinger i forhold til det, der undersøges. «*Form*» sætter fokus på informantens måde at fortælle sin historie på, og hvordan intervieweren deltager i udformningen af fortællingen. Interviewets «*funktion*» skaber opmærksomhed om informantens strategier i situationen. Hvordan ønsker informanten at præsentere sig selv? Med hensyn

til interviewets *kontekst* handler det om at kigge på den kontekst, som interviewet foregår, sammen med mere bredt at relatere interviewet til sociokulturelle forhold. I den forstand har kodning- og kategoriseringsprocessen ikke været en lineær proces, men en processuel og dialektisk tilgang – hvor jeg med udgangspunkt i den hermeneutiske cirkel – har arbejdet kontinuerligt mellem dele og helheder (Fredslund, 2005). Kodningen og kategoriseringen har været med til at åbne nye horisonter. Det er sket både gennem teoretiske læsninger og ved at stille nye spørgsmål til empirien.

I relation til denne artikel har jeg gennem interviewcitaterne lagt vægt på at finde den 'røde tråd' i fortællingerne. Hvad er det, der samler de unges fortællinger til en helhed? Den danske sociolog Margrethe Järvinen (2005:36) kalder det for «*historiens plot*». Ofte vil et plot i et interview være det, der skaber spænding i fortællingen. Plottet har en begyndelse, en midte og en slutning. Der var flere plot i de unges fortællinger. Der er afhængighedsfortællingerne, forældrefortællingerne og computerspilfortællingerne. Det er disse fortællinger, der vendes tilbage til på tværs af de forskellige interviewmetodiske greb, jeg har anvendt.

Jeg vil i det første analyseafsnit sætte fokus på de forældrebekymringer, de unge tilkendegiver at have erfaret i relation til et højfrekvent brug af computerspil specielt med henblik på at undersøge forældrenes rolle i denne sammenhæng.

Unge, forældrebekymringer og afhængighed

Ifølge den amerikanske computerspilforsker Rob Cover (2007) kan diskurser om computerspilafhængighed relateres til bekymringer om unges højfrekvente brug af computerspil. Det er også viden om stofafhængighed, afhængighed af pengespil og internetafhængighed, der kædes sammen med computerspilafhængighed, og det er diskussioner om den virkelige verden contra den virtuelle verden som 'uvirkelig'. Disse diskurser om computerspilafhængighed bruger de unge i min undersøgelse, når de skal referere til deres forældres bekymringer. Forældrenes bekymringer handler dog også om den mulige negative betydning, computerspillet kan have på de unges sundhed. Eksempelvis relaterer Simons forældre deres bekymringer om computerspilafhængighed til Simons psykiske sundhed. Simon risikerer at tage psykisk skade af at spille så meget computerspil, som han gør: «*…mit mentale helbred – altså om hvordan jeg kommunikerer med andre mennesker*». For Rasmus drejer hans forældres bekymringer sig om, at: «*Det er ikke sundt at spille computer –*

man bevæger sig ikke». Her kobles bekymringerne om afhængighed sig til truslen mod den fysiske sundhed. Martin giver udtryk for, at:

> Jeg tror også, det er, fordi min mor bliver rigtig bange for, at jeg bliver sådan [afhængig]. At jeg ender med slet ikke at kunne noget andet og bliver drillet i skolen og sådan noget.

Martins mor bekymrer sig over Martins højfrekvente brug af computerspil, fordi hun er nervøs for, at Martin bliver afhængig af at spille så meget, som han gør. Martins mor giver også udtryk for, at der er risiko for, at Martin bliver udsat for kammeraters drillerier.

Forældrenes bekymringer for deres børns sundhed kan være reelle nok. Som allerede peget på i indledningen har flere undersøgelse vist, at computerspil kan føre til social isolation (Brunborg mfl., 2013, Frøyland mfl, 2010). Medier kan også være en trussel mod familiens samvær og de unges mere 'konstruktive' fritidsaktiviteter (se eksempelvis Bovill og Livingstone, 2001, Livingstone, 2002, Livingstone, 2007, Walkerdine, 2007). Et højfrekvent brug af computerspil anses også for at være en usund fritidsaktivitet, fordi computerspil er en stillesiddende aktivitet, der kan udvikle overvægt (Holstein mfl., 2011). Et andet aspekt der peges på er, at et højfrekvent brug af computerspil er uhensigtsmæssigt for de unge (Bonke og Greve, 2013). Når et computerspil i den sammenhæng vurderes til at være en uhensigtsmæssig fritidsaktivitet, argumenteres der med, at tiden foran skærmen tager tid fra eksempelvis motion. Unge højfrekvente brugere af computerspil motionerer mindre og er oftere overvægtige (Brunborg mfl., 2013, Frøyland mfl., 2010).

Uddannelse-repertoiret og mediepanik-repertoiret

I relation til forældrebekymringerne kan det være relevant også at rette blikket på de sociale situationer, hvor de unges forældre udtrykker bekymringer om computerspilafhængighed. Disse altovervejende negative betydninger af computerspillet som en usund fritidsaktivitet forekommer nemlig ifølge de unge i sociale situationer, hvor de unge har diskuteret deres højfrekvente brug af computerspil med deres forældre. I disse situationer karakteriserer forældrene de unge som computerspilafhængige.

Den norske computerspilforsker Pål Aarsand (2011) peger på, at forældre bruger computerspilafhængighed som et repertoire. Repertoiret benyttes, når

forældre skal konstruere sig selv som den 'gode' opdrager i familien. Den 'gode' opdrager beskytter unge mod computerspillets skadelighed gennem rådgivning og regulering, opstilling af regler og restriktioner. Forældrene vil ofte bruge to modsatrettede repertoires, når de unges computerspil skal forhandles i familien (Aarsand, 2011). Computerspil i hjemmet handler i den forstand om de forskellige og ofte modsatrettede måder, forældrene involverer sig på i de unges computerspil. Aarsand kalder det for «*uddannelse-repertoiret*» og «*mediepanik-repertoiret*» (Aarsand, 2011:329) .

Forældrene bruger uddannelse-repertoiret som en form for alliancestrategi i de sociale situationer. De allierer sig med de unge, når der diskuteres computerspil i familien. Uddannelse-repertoiret ses hos Martins far, når Martin fortæller, at: «… *min far siger også, at han er ligeglad* [med at Martin spiller rigtig meget computer] *så længe jeg passer min skole.*» Martin kan altså spille, så meget han vil – bare det ikke går ud over skolen. Set i relation til de unges spilhistorie har uddannelse-repertoiret været mere udpræget i barndommen. De unge i min undersøgelse kan fortælle om deres første computerspil og deres første computer, som de ofte har fået i fødselsdagsgave eller julegave af deres forældre.

For de unge vil et højfrekvent og problematiseret brug af computerspil kræve, at de finder en balance mellem, hvor meget tid de kan bruge på computerspillet – uden at det går ud over deres øvrige hverdagsliv (Linderoth og Bennerstedt, 2007). Når de sociale spilleregler om computerspil i hjemmet brydes afhænger det samtidig af de nærmeste omgivelsers forståelser af, hvad der anses for en hensigtsmæssig computerspiladfærd (Brus, 2013).

Ud fra ungeperspektiverne er uddannelse-repertoiret blevet afløst af mediepanik-repertoiret. Aarsand definerer mediepanik-repertoiret som den negative indflydelse, som forældre eller andre i de unges nærmeste omgivelser antager, at computerspillene har på de unge (Aarsand, 2011). Det er omgivelsernes måder at reagere, kategorisere og bedømme en person på, der afviger fra, hvad andre normativt forventer af de unge i situationen (Brus, 2013). Når mediepanikrepertoiret tages i brug, vil forældre ofte bruge afhængighed som et repertoire til at mindske de unges brug af computerspil. Forældrene bruger mediepanik-repertoiret til at legitimere deres kontrol over situationen. Kontrolstrategien anvendes, når forældrene skal styrke deres egen position i diskussioner om, hvor meget tid de unge må bruge på computerspil (Aarsand, 2011, Aarsand & Aronsson, 2009).

Martins far anvender uddannelse-repertoiret, når han skal regulere Martins brug af computerspil. Martin og hans far har spillet computerspil sammen, siden Martin var fem år. De deler figurer sammen i MMORPG-spillet World of Warcraft og har stadig aftener, hvor de «*spiller igennem*», som Martin udtrykker det. Der kan altså være en sammenhæng mellem forældres konkrete engagement i de unges computerspil og så anvendelsen af uddannelse-repertoiret i de daglige forhandlinger om computerspillet. Martins far anser Martin for at være aktiv og kompetent og i stand til at kontrollere sit spil. Det står i kontrast til Martins mor. Hun bruger mediepanik-repertoiret i sine diskussioner med Martin, når hun forsøger at begrænse hans tid foran computerskærmen.

Kontrasten mellem Martins forældres måder at regulere Martins computerspilbrug kan muligvis forklares ud fra et kønnet perspektiv. Det er ofte mødre, der er er ansvarlige for og med til at regulere de unges forbrug (Buckingham, 2011, Flaaten mfl., 2010, Rose, 1999). Den engelske computerspilforsker Valerie Walkerdine (2007) peger desuden på, at mødre praktiserer deres reguleringer af piger og drenges brug af computerspil forskelligt. Mødre anser det ikke for nødvendigt at regulere pigers computerspilbrug. Drenge derimod udsættes ofte for regulering gennem bekymringer om computerspilafhængighed. På den ene side bliver sønnerne ifølge Walkerdine opmuntret til aktivitet, rationalitet, selvstyring og oprør, på den anden side set skal sønnerne forhindres i at blive afhængige af at spille computer. Mødre frygter, at deres sønner bliver opslugt af den virtuelle verdens fantasier. Computerspillene er så fascinerende, at mødrene forestiller sig, at deres sønner ikke er i stand til at vende tilbage til den 'virkelige' verden. Mødrene foretrækker, at deres sønner dyrker udendørs sportsaktiviteter frem for indendørs stillesiddende aktiviteter. Mødrene opmuntrer derfor gerne deres sønner til at spille fodbold. Fodbold anses for at være en social arena, hvor det er mere legitimt for drenge at være aktive, rationelle, selvledende og oprørske.

Forældrenes bekymringer om computerspilafhængighed skaber billeder af unge, der er uskyldige og passive modtagere af afhængighedsskabende computerspil – computerspil som fastholder de unge i en virtuel verden, der anses for at være 'forkert'. Ved at bruge mediepanik-repertoiret bliver de unge af forældrene gjort til 'ofre', der ikke er i stand til at forsvare sig mod computerspillets afhængighedsskabende teknologi. Disse forståelser af ungdommen som uskyldige ofre eksisterer, fordi der allerede hos forældrene er en usikkerhed og ængstelse for, at unge kan blive afhængige af computerspil. Bekymringerne om computerspilafhængighed står

stærkt, fordi konstruktionen af den 'gode' forælder også handler om oprigtige følelser, som er knyttet til håbet om det bedste for ens barn og frygten for, at det værste kan ske (Buckingham, 2000). Når forældre kategoriserer deres børn som potentielt i risiko for at udvikle afhængighed, er forældres blikke på de unges højfrekvente brug af computerspil eller mulige afhængighed præget af deres følelsesmæssige relation til deres børn. Forældre vil ofte opleve en usikkerhed og ængstelighed overfor computerspillets mulige skadelige karakter.

Med konstruktionen af den 'gode' opdrager ligger der implicit en forståelse af, at de unge har behov for at blive beskyttet mod det 'farlige' computerspil, som kan skabe en afhængighed, og med afhængigheden også et signal om, at unge mangler evnen til at kontrollere deres brug af computerspil. Konstruktionen af den 'gode' opdrager handler altså også om forældres regulering af deres børns computerspil. Spørgsmålet er, hvilke konsekvenser konstruktionen af den 'gode' opdrager har for de unge? Næste afsnit undersøger unges erfaringer med forældrereguleringer, og de regler forældrene praktiserer i en sådan sammenhæng.

Konfliktfyldte forældrereguleringer

Forældrereguleringerne genererer ofte konflikter mellem de unge og deres forældre. Forældres reguleringer af unges computerspiladfærd effektueres, når de unge bryder normer og regler for, hvor meget tid der bør bruges med at spille computer (Brus, 2013). Sanktionerne handler f.eks. om kontrol i forhold til hvor meget tid, de unge bruger foran computeren, restriktioner i forhold til hvilke typer af spil de unge må spille og antagelser i forhold til, hvor meget de unge bør spille på computeren (Aarsand, 2011).

Emil giver udtryk for, at de fleste konflikter med hans forældre handler om, hvor meget tid han spiller og forældrenes antagelser af, hvor meget han bør spille. Emil peger på flere dilemmaer knyttet til forældrenes regulering af hans computerspilbrug. På den ene side synes Emil, at han i perioder spiller for meget.

> Man ved, at man spiller for meget. Man synes ikke, det er sjovt mere, men man gør det, fordi man skal nå noget specielt i spillet, og det kan man ikke sige ud fra tiden.

På den anden side set siger Emil lidt senere i interviewet, at der kan være forhold i spillet, der skal klares, så «*synes man ikke, at det er for meget, når man har spillet i 5 timer*». Disse to udsagn kan synes i modstrid med hinanden, men Emils pointe er,

at det ikke nytter, at forældre sætter tidsbegrænsninger på hans computerspilbrug – et aspekt hans forældre ifølge Emil også har erkendt. For Emil har det været afgørende, at han selv har været i stand til at sige stop. Og det gjorde han på et tidspunkt, hvor en ven gav udtryk for, at Emil aldrig gad at være sammen med ham. «*Hvis der er en ven, der kommer og har et bedre tilbud, så går man bare ud og gør det* [stopper med at spille]. *Så er man ikke afhængig*». Vennens kommentar får Emil til holde en længere pause med at spille computer.

Det er tilsyneladende vanskeligt for de unge at overholde de regler, som de unges forældre sætter op og ofte ender forældrenes restriktioner med at blive brudt. Emil fortæller, at han godt kan finde på at 'snyde' sine forældre – altså sige godnat og lade som om han er gået i seng, fordi:

> … computeren ligger og kigger ondt på en. Det er nok mest, fordi jeg må spille. Det er ikke noget, jeg gør hver dag, men gerne i løbet af ugen…Så er jeg selvfølgelig lidt træt om morgenen. Jeg kommer i skole, men jeg er ret træt.

Der er under alle omstændigheder forhold i forældrenes aktive regulering af de unges højfrekvente computerspilbrug, der viser, at forældrenes regulering af computerspil er konfliktfyldt og vanskeligt at kontrollere.

Selvreguleringer

Det er ikke kun forældrene, der bruger computerspilafhængighed som mediepanik-repertoire. Peter knytter eksempelvis sin tidligere identifikation med afhængighed til det internetbaserede computerspil habbo.dk:

> Men det var også meget det, at computerspillet var en meget nem løsning i stedet for at konfrontere problemer. Hvis jeg havde en dårlig dag i skolen (skete ofte), gik jeg hjem og satte mig ved computeren og havde ikke lyst til at lave noget som helst. Men hvis der er noget jeg virkelig har været afhængig af, så var det Habbo.

I habbo.dk er det muligt at forbedre sine spilkompetencer og derved sit spil ved at købe møbler. Peter giver i interviewet udtryk for, at møblerne gav ham en social status i spillet. Peter oplevede imidlertid ikke, at han kunne overføre den sociale status i computerspillet til den fysiske verden. Ifølge Peter havde spillerne andre dagsordener, når de viste ham anerkendelse. De var interesseret i hans møbler og ikke i ham som person. Samtidig peger Peter på, at hans sociale liv burde foregå i

den fysiske verden, fordi tiden foran skærmen er med til at forværre de problemer, som han slås med i skolen. Som han siger:

> Et computerspil vil efter min mening aldrig kunne kompensere for ens problemer, de får bare en til at ignorere dem og glemme dem for en stund. Men så får man det bare endnu værre med tiden. Det fik jeg i hvert tilfælde.

Med Rose kan man sige, at Peter bruger mediepanik-repertoiret operationelt som en teknik til selvregulering for at normalisere sit brug af computerspil i de sammenhænge, hvor det er kommet ud af hans kontrol:

> …the images of normality generated by expertise could come to serve as a means by which individuals could themselves normalize and evaluate their lives, their conduct… (Rose, 1999:128).

Billederne af normalitet får vi gennem massemedierne og eksperter og professionelle, der kan vejlede den enkelte til at styrke sit 'selv'. Eksemplet med Peter handler altså om computerspiladfærd og forskellige rationaler om, hvor grænserne går i forhold til en ønskelig computerspiladfærd. Computerspilafhængighed anvendes af de unge som en form for selvreguleringsmekanisme i et forsøg på at normalisere deres computerspilbrug til et acceptabelt niveau.

Peters identifikation med computerspilafhængighed kan knyttes til omgivelsernes reaktioner – både i spillet og i den fysiske verden (Brus, 2013). Peter er i den fysiske verden blevet mobbet af sine klassekammerater. I spillet har Peter samtidig tilbageholdt disse potentielt miskrediterende oplysninger om ham selv og foregivet at være 'normal'. Peter forsøger at normalisere sin computerspiladfærd gennem identificeringen af sig selv som computerspilafhængig. Han føler sig skyldig over sin 'unormale' computerspiladfærd og patologiserer sit computerspilbrug. Det er først, da Peter – efter flere års identifikation med klassifikationen computerspilafhængighed – i den fysiske verden får hjælp til at gå ned i vægt, at han føler sig værdig til at opnå omgivelsernes respekt.

De unge og deres forældre er selv med til at skabe grænserne for, hvad der er tilladeligt at gøre i en given situation, og når der opleves et tab af kontrol bruger de unge og deres forældre mediepanik-repertoiret til at regulere computerspiladfærden. På trods af forældrenes og de unges bekymringer om afhængighed, reguleringer og sanktioner der bruges til at mindske brugen af computerspil, fortsætter de unge tilsyneladende med at 'overdrive' deres computerspil – også selvom konflikten med forældrene bliver optrappet, selvom eksperternes råd om mindskning af brugen af

computerspil bliver fulgt, selvom det højfrekvente computerspil i perioder overskrider grænsen for, hvad de unge selv synes er rimeligt, og selvom det skaber problemer i de øvrige sociale arenaer, hvor de unge færdes (Brus, 2013).

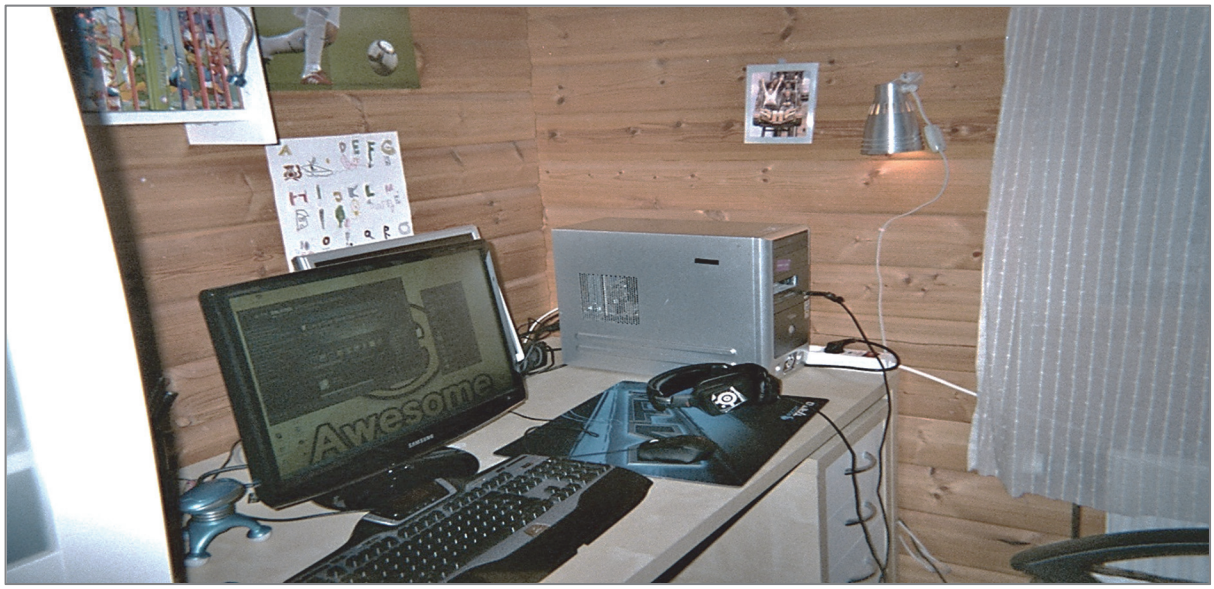
Spørgsmålet er, hvorfor det er så svært at kontrollere et højfrekvent brug af computerspil? Det kan derfor være relevant at rette blikket mod de unges soveværelser – altså der hvor langt de fleste af de unges timer med at spille computerspil foregår. Selv om computerspilafhængighedsdiskursen på mange måder får de unge til at føle sig skyldige og afvigende, så er computerspillet også en meningsfuld og social fritidsaktivitet for de unge. De næste tre analyseafsnit vil undersøge computerspil som soveværelseskultur.

Computerspil som soveværelseskultur – materialiteten

De unge tillægger materialiteten på soveværelset forskellige betydninger – både på det personlige plan knyttet til kontekst og i et bredere kulturelt perspektiv. Johns soveværelse bærer eksempelvis præg af hans interesse for online-computerspillet *Counter-Strike*. John har spillet Counter-Strike i 3–4 år og bruger rigtig meget tid på sit soveværelse med at optimere sit spil, samtidig med at han dyrker Counter-Strike som E-sport om aftenen sammen med sine venner. I relation til soveværelseskulturbegrebet understreger John sin passion for at spille Counter-Strike gennem materialiteten i hans zoning af det sted, han spiller computerspil. På Johns musemåtte står der *mTw*, hvilket er en forkortelse af *mortal Team work*. mTw blev som Counter-Strike-klan nedlagt i 2013, men holdet deltog op gennem 00'erne i adskillige internationale E-sport-turneringer.

mTw-musemåtten er større end normalt, da Johns spil i Counter-Strike kræver stor bevægelighed med musen. Udover musemåtten kan Johns interesse for computerspil afspejles gennem den 3D-computerskærm, han har fået af sin mor i julegave. John kan ikke bruge 3D-installationen, da det kræver en speciel computer, men ifølge John har skærmen været med til at gøre hans spil i Counter-Strike mere «*clean*». Den større skærm, de nye farver betyder, at han bedre kan ramme sin modstander og har større overblik over det, der foregår på skærmen. De forskellige former for materialitet knyttet til mTw og markedets udvikling af specialudstyr til computerspillet fungerer på den måde som identitetsmarkører for John. Materialiteten kan samtidig ses som et visuelt udtryk, der understreger Johns dedikerede interesse for at spille Counter-Strike. John følger mTw's e-sportsbedrifter på

Internettet – specielt *You Tube* og *gaming.dk*, hvor klanens vigtigste turneringskampe bliver slået op. John er specielt optaget af mTw-spilleren *Fatal1ty* – ikke mindst fordi Fatal1ty ifølge John har viet sit liv til Counter-Strike. Fatal1ty er en af de mest kendte Counter-Strike-spillere og tjener rigtig mange penge på sit spil. John giver udtryk for, «at *det kunne være fedt at være som ham*». John dyrker Fatal1ty som idol, ser op til Fatal1ty, som han engang gjorde med det med den portugisiske fodboldspiller Figo, som stadig hænger som plakat på Johns værelse. Figo er i øvrigt også navnet på Johns hund.



Computerspilzonen på Johns værelse

De forskellige forbrugsgenstande – som John er i besiddelse af på soveværelset – er som sagt ifølge Lincoln med til legitimere Johns forskellige identiteter. I computerspilzonen forstærkes identitetsmarkørerne gennem hans markante brug af de muligheder, markedet har givet ham for at købe specialudstyr og brandede forbrugsgoder. Johns computer, 3D-skærmen, den større musemåtte, den specialdesignede mus og hans head-set med surround-lyd giver indblik i, hvordan computerspilindustriens udvikling af bestemte spilteknologier er med til at øge Johns brug af diverse specialudstyr med henblik på at optimere hans spil i Counter-Strike. I en Rose-forståelse handler materialiteten knyttet til computerspillet i soveværelset om menneskets frie valg til gennem et utal af produkter at konstruere og optimere sit liv. I den forstand afspejler materialiteten i Johns soveværelse Rose's tanker om, at forbrugsgoder spiller en betydning, når de unge skal skabe sig et 'godt' liv.

Til trods for at unges identiteter er til konstant forhandling, viser eksempelvis plakaten med Figo på Johns soveværelse også, hvordan soveværelseskulturen skaber mulighed for at holde fast i en tidligere identitetsmarkør. Selvom Johns computerspilzone fremstår markant i soveværelset, kan tilstedeværelsen af plakaten med Figo give indtryk af mindre foranderlige identiteter. John kan gennem materialiteten i soveværelset nemmere fastholde svundne tiders identitetsmarkører i forhold til andre kontekster. Identitetsmarkører som plakaten med Figo og Johns zoning af computerspillet giver indblik i, at de unge kan opleve en momentvis følelse af autonomi og kontrol over materialiteten på soveværelset – et aspekt af unges liv som ellers i andre kontekster kan være vanskeligt at opnå, fordi de unges identiteter konstant er under konstruktion, sådan som Rose har peget på. Johns tidligere interesse for fodbold og hans nuværende interesse for computerspil markerer samtidig Johns gryende uafhængighed af sine forældre. Fodbold er i høj grad en sport, som har været baseret på hans forældres idé om en 'sund' fritidsaktivitet, mens computerspillet vækker bekymringer om afhængighed hos hans forældre. Johns computerspilzone og hans plakat med Figo kan være med til at legitimere, optimere og i glimt fastholde Johns identiteter. Når de unge 'zoner' deres soveværelse, er det muligt at skabe et unikt personligt rum, som kan virke mere kontrollabelt og stabilt i relation til en verden, der er karakteriseret som foranderlig, flydende og i konstant bevægelse (Lincoln, 2012).

Placeringen af computeren i soveværelset bag en lukket dør betyder også, at de unge bedre kan beskytte deres zoner fra forældres og søskendes 'snagen' i private forhold. Forældre og søskende skal fysisk banke på døren eller åbne den, for at de kan stille krav om de unges tilstedeværelse andre steder.

En væsentlig del af computerspil som soveværelseskultur er det 'medierede' rum, som bliver skabt med baggrund i de muligheder, som spillene og Internettet skaber for interaktion. Det sociale liv i og omkring computerspillet på soveværelset er en stor del af de unges soveværelseskultur. I de næste to afsnit vil jeg udforske de sociale aspekter af soveværelsekulturen – specielt med henblik på at vise, hvordan de unge kan bruge computerspillet som et socialt rum både i og udenfor spillet og et sted, hvor de aktivt kan være medskabere af en soveværelseskultur.

Computerspil som soveværelseskultur – det sociale rum

Victors PlayStation er placeret midt i rummet op af væggen. I en anden zone markeres hans interesse for computerspil på en reol – fyldt op med 68 forskellige PlayStation-spil. Spillene giver indblik i soveværelseskulturens *evigt foranderlig kulturelle interesser* (Lincoln, 2012). De mange spil er i sig selv en rejse ind i Victors forskellige spilinteresser gennem tiderne. På tidspunktet for undersøgelsen er Victors foretrukne spil – Lego-Batman. Det er et adventurespil, hvor spilleren fra et tredje-person perspektiv kontrollerer forskellige karakterer hentet fra Batman. Victor omtaler sit spilfællesskab med hans kammerat Jack med begejstring i stemmen og med lange detaljerede beskrivelser af de mange forskellige og «*sindssygt sjove*» spil, som Victor har spillet i de seneste seks år. Victor og Jack's spilfællesskab foregår foran computerskærmen, hvor en af dem spiller, og den anden kigger på. Når Victor spiller, kommer Jack med gode råd i forhold til, hvordan Victor eksempelvis skal styre udenom en forhindring. Jack begejstres over Victors bedrifter i spillet, og han ærgrer sig sammen med Victor, hvis det ikke lykkes at komme igennem en forhindring. På den måde er computerspillet for Victor en social aktivitet, som rækker ud over det, der foregår foran skærmen (Jessen, 2001), og som er knyttet til et fællesskab med drenge på hans egen alder (Aarsand, 2010, Linderoth og Bennerstedt, 2007).

I weekenderne folder computerspil som soveværelseskultur sig ud på nye måder. Eksempelvis viser en dansk undersøgelse, at over 30 % af drengene bruger mindst syv timer dagligt i weekenden på at spille (Holstein mfl., 2011). Det kan hænge sammen med, at der er tradition for i weekenden at afvikle de såkaldte LAN-parties eller 'game nights', som de unge også kalder dette fænomen. Når de unge er til LAN-party, mødes de privat med deres kammerater, kobler sig på et lukket netværk og spiller computerspil hele natten. Simon siger eksempelvis:

> Altså LAN er meget, meget hyggeligere [i forhold til at sidde alene på sit værelse og spille], for der sidder man jo sammen, og det er hele natten, hvor man også begynder at blive træt. Man skal drikke rigtig meget Cola for at holde sig vågen. Det er en meget mere hyggelig stemning, for man kan se hinanden, og det er fysisk, og sådan noget.

På den måde adskiller weekendens computerspil sig fra hverdagens computerspil ved i højere grad at være relateret til de unges fællesskab med jævnaldrende kammerater (Aarsand, 2007).

Computerspil som soveværelseskultur – det virtuelle rum

Computerspilzonen kan give indtryk af, at unge computerspillere er passive forbrugere af diverse computerspilprodukter, som markedet stiller til rådighed for den enkelte. Dette blik på de unge som passive forbrugere bygger i høj grad på voksencentrerede antagelser om unges mediebrug (Buckingham, 2008). Ud fra ungeperspektiverne er måden at gå til medierne på i soveværelset både dynamisk og aktivt udfoldet gennem egne interesser knyttet til ønsker om at have et privat rum i behørig afstand fra forældre og søskende (Bovill og Livingstone, 2002, Livingstone, 2005, 2007). Spillene fascinerer, og de unge tiltrækkes af de mange muligheder, der er for at lege, fordybe sig, være social og have det sjovt.

Emil bruger eksempelvis sit favoritspil RuneScape til andet end at spille. Emil har oprettet en lille «*biks*»[6], som han kalder det. Emil tjener penge ved at sætte nogle af de karakterer til salg, som han har 'spillet' op til højeste level. Efterfølgende bruger han pengene på sine karakterer i RuneScape. Det er dog ikke Emil, der selv spiller, men et program han har downloadet fra Internettet. Programmet sørger for at spille brugeren op på højeste level. Emil tjener også penge ved at oprette nye karakterer med sjældne navne. Folk er «*besatte*» af det navn, en bruger har – som han siger. Jo sjældnere navnet er, jo flere penge tjener han. Det handler måske om 50 cent til et par dollars for en bruger. Emil har også downloadet et program fra Internettet, der gør ham i stand til at lave små film med hans karakterer i hovedrollen. Han sætter musik til og efterfølgende lægger han filmene ud på You Tube.

Computerspil som soveværelseskultur er ikke kun knyttet til forbrug og den materialitet, som de unge har på deres soveværelse. Eksemplet med Emil viser, at de unge også kan være medskabere af kulturen i spillet. Det sker gennem en kompetent og engageret brug af de muligheder for interaktion, som teknologierne skaber. Det er muligt at kommunikere med hinanden, hente informationer, skabe underholdning og dele viden.

Computerspillet er også et rum, der kan bruges til at skabe forskellige identiteter med henblik på selvudvikling og selvdannelse (Livingstone, 2007) – hvor de unge kan tage 'teatermaskerne' af og komme til hægterne (Brus, 2013). Rasmus giver eksempelvis udtryk for, at han kan skabe sig selv på nye måder i spillet:

> Det er mere, fordi jeg har sceneskræk, jeg har brug for en skærm. På computeren er det anderledes. Jeg tør flere ting. I spillet er jeg en lidt mere afslappet type.

Rasmus benytter sig af scenemetaforen til at beskrive, hvordan computerskærmen hjælper ham med at kommunikere med andre i spillet. Rasmus bruger skærmen som en slags skjold. Skærmen kan skjule hans krop, når han skal interagere med de andre spillere. Disse muligheder som computerspillet giver de unge for at agere 'kropsløse' og bedrive 'høflig uopmærksomhed' i de sociale interaktioner betyder også, at Rasmus sjældent har sit web-cam slået til. Derved skjuler han de meningsbærere – tøj, ansigtsudtryk, kropsformer, kropsudsmykninger, hårstil etc. – som han i sin dagligdag tager på for at vise noget om sin person og identitet. Samtidig kan der være visse ting i præsentationen af sig selv, som de unge gerne vil fremhæve, andre ting som de ikke ønsker, der skal delagtiggøres overfor andre. Rasmus bruger eksempelvis også spillet til at øve sig i, hvordan han ønsker at præsentere sig selv overfor andre. Bag skærmen legitimerer han sig selv som en «*følsom… og sød lille dreng*». På den måde kan de unge bedre fremstå, som de ønsker. De kan være til stede i situationen på en imødekommende og venlig måde, og samtidig er skærmen og webcam'et med til at gøre de andres blikke mere diskrete og mindre påtrængende. Kommunikationsforskeren Susannah Stern (2008) peger derfor på, at de unge har mere kontrol over deres performance i spillet, end når de er offline. De unge kan i højere grad selv bestemme, hvad de ønsker at afsløre om sig selv, hvad de gerne vil udelukke, hvordan de kan pynte på og underspille deres performance.

Jeg har med de seneste tre afsnit om soveværelseskulturen vist, at materialiteten, det sociale liv i og udenfor spillet og de unge som medskabere af kulturen gør computerspillet til en meningsfuld fritidsaktivitet for de unge. Det handler imidlertid ikke kun om, at soveværelseskulturen er et identitetsskabende rum, og et sted hvor de unge kan trække sig tilbage fra hverdagslige krav fra familien og skolen. De unge oplever også momentvise glimt af at kunne kontrollere deres liv i bestemte retninger. Spørgsmålet er, hvorfor de unge i deres meningskonstruktioner i forlængelse af soveværelseskulturen beskriver computerspil som et 'frirum'.

Frirummet

I hjemmet foregår der en aktiv regulering af computerspil som soveværelseskulturen ved hjælp af en række regler og krav for, hvor meget tid og opmærksomhed de unge bør bruge på en fritidsaktivitet som computerspil – sådan som jeg har vist det i afsnittene om 'Unge, forældrebekymringer, afhængighed', 'uddannelse-repertoiret og medierepertoiret', 'konfliktfyldte forældrereguleringer' og 'selvreguleringer'. Ud

fra et mere overordnet samfundsmæssigt perspektiv sker reguleringen ved, at de unge 'forpligter' sig til at foretage en række 'frie' valg, der skal være med til at optimere deres liv, sådan som de umiddelbart selv tror, at de gerne vil leve det. Selv når de unge spiller computerspil, er de nødt til legitimere sig selv ved at bedrive en eller anden form for *self surveilliance* – overvågning af sig selv.

Det kan derfor umiddelbart virke modsigelsesfyldt, at de unge opfatter computerspillet på soveværelset som et frirum. Der er markedets ustandselige teknologiske fornyelser af diverse materielle goder, og der er jagten på det 'gode' liv, der kræver en konstant forhandling af mulige identiteter. Spillenes programmerede egenskaber presser desuden de unge til at bruge længere tid på spillet, end de nødvendigvis har lyst til (Karlsen, 2013). De andre spillere presser også de unge til at skulle deltage i de virtuelle fællesskaber (Taylor, 2006), samtidig med at de unge på det individuelle plan har travlt med at være 'autentiske' og vise mere 'vildledende' sider af deres identiteter (Mallan, 2009). Der er også skolen med dens krav om at præstere bedst muligt, forældrene der kræver, at de unge skal lave lektier og deltage i familiens sociale liv. Der er sundhedsrisikoen ved computerspil som stillesiddende aktivitet. Der er angsten for at ikke at leve op til egne og andres krav om se godt ud, være den bedste i klassen og vellidt af sine kammerater.

Alligevel fremhæver de unge computerspillet som et 'frirum'. Simon beskriver frirummet på følgende måde:

> Det er sådan lidt mit fristed. Der hvor jeg kan slappe af og være mig selv… Jeg behøver ikke at tænke på, hvad andre tænker om mig agtigt.

Martin siger:

> … Det er det der med, at når du kommer hjem og er træt og udmattet, at du så bare lukker resten af verden ude, og at du kun er inde i det her [spillet], og så er det bare dig der styrer, og så er alt andet væk. Det er ligesom en måde at sove på, for du tænker slet ikke på andet – og det er rart.

Frirumsfølelsen kan muligvis hænge sammen med computerspilteknologien. Med computerspilteknologien kan de unge skrue op og ned for lyden og lyset, tænde og slukke for spillet eller kameraet. Det afhænger selvfølgelig af, hvad designet i spillet giver plads til, hvilke færdigheder den unge har i spillet og den hardware og software, som den unge har til rådighed, men som Simon siger, så kan han: «… *i princippet sidde i et pink kostume, uden at de andre spillere opdager*». Når de unge spiller på soveværelset alene, er de fysisk adskilt fra de andre spillere. Computerspilteknologien

skaber mulighed for, at de unge får fornemmelsen af, at de selv kan bestemme, hvornår og hvordan de vil reagere på de mange interaktionsmuligheder, der er i spillet.

Computerspilteknologien giver de unge en oplevelse af at have større kontrol over deres handlinger, når de spiller computerspil. Når de unge kalder computerspillet for et frirum, kan det måske være fordi, at de unge med soveværelseskulturen oplever en momentvis følelse af kontrol og fastere rammer i en til tider uoverskuelig og foranderlig verden. Et enkelt tryk på en knap gør en stor forskel.

Konklusion

Med et teoretisk fundament i ungeperspektiverne, soveværelseskulturbegrebet og Roses forståelse af selvregulering og ved hjælp af kvalitative interviews med syv unge har denne artikel ønsket at sætte fokus på unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil. Det højfrekvente computerspilbrug skaber bekymringer om afhængighed hos både de unge og deres forældre. I det konfliktfyldte farvand mellem forældres konstruktion af dem selv som 'gode' opdragere og unges sociale liv med computer, vil forældrenes mediepanik-repertoire ofte overse, at computerspillet også er en positiv og meningsfuld fritidsaktivitet for de unge. I de unges selvforståelse skaber soveværelseskulturen et individuelt, socialt og fleksibelt rum i deres hverdag – et frirum, hvor de har mulighed for i højere grad at være dem selv og samtidig være sammen med deres virtuelle venner. Man kan ud fra ungeperspektiverne overveje, om forældrene er opmærksomme på soveværelseskulturen?

Forældrebekymringerne handler også om en mere overordnet samfundsbekymring omkring computerspil som en uhensigtsmæssig og stillesiddende aktivitet med deraf følgende risiko for at udvikle overvægt. Grænserne for hvad der anses for at være et hensigtsmæssigt og sundt brug af computerspil, rykker sig hele tiden frem og tilbage afhængig af, hvad der normativt forventes af de unge og deres forældre i situationen. Disse forhandlinger om computerspillet bygger på mere overordnede diskursive antagelser om computerspil – jævnfør Covers (2006) analyse af hvilke diskurser der kan knyttes til computerspilafhængighed – som jeg har givet eksempler på, at de unge bruger til at regulere computerspillet med. Computerspilafhængighedsargumentet anvendes i den forstand som en teknik til at optimere de unges måder at leve på. Afhængighedsargumentet handler ud fra et Roseperspektiv (1999) ikke om at hjælpe unge problematiserede computerspilbrugere med at ændre adfærd og blive helbredt for patologien computerspilafhængighed.

Der er snarere tale om en reguleringsteknik, der skal vejlede de unge hen imod følelsen af at blive eller være et 'helt' menneske. I Rose' optik vil computerspilafhængighed være en måde at gøre de unge i stand til at udvikle selvreguleringsteknikker, så de unge bedre 'frit' kan vælge, hvornår de ønsker at spille computerspil på soveværelset uden at blive afhængige. De 'frie' unge bør gennem reguleringsmekanismerne være i stand til at stoppe med deres computerspil, inden de bliver afhængige.

Jeg har fundet soveværelseskulturbegrebet interessant i forhold til ungeperspektiverne, fordi soveværelset med Lincoln (2012) ses som et unikt rum, hvor det er muligt at aflæse unges personlighed, interesser og hobbier. Soveværelset er det sted, de unge har kammerater på besøg, de unges sociale liv i computerspillet leves, og det er stedet, hvor de unge øver sig i en begyndende uafhængighed fra familielivet. Soveværelset er til en vis grad de unges domæne, et sted hvor de har en højere grad af indflydelse på, hvem der træder ind og ud af døren, og hvilken materialitet de besidder – også selvom materialitetens tilstedeværelse handler om forældres velvilje til at investere i de forbrugsgoder, som hele tiden tilflydes markedet. I skæringsfeltet mellem computerspil som meningsfuld fritidsaktivitet og forbrugerisme har jeg argumenteret for, at computerspil som soveværelseskultur giver de unge mulighed for lejlighedsvis at opleve en fornemmelse af kontrol over, hvem de gerne vil være som person, og hvilket liv de gerne vil leve.

Med udgangspunkt i ungeperspektiverne er de unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil ikke nødvendigvis problematisk eller overdrevent. De unge er bevidste om de sundhedsrisici, der er forbundet med at have et højfrekvent brug. De unge kan godt sætte sig ind i forældrebekymringer om computerspilafhængighed, men de mener, at de er i stand til at håndtere de udfordringer, der opstår, når spillet tager tid fra gøremål i deres hverdag.

Samtidig er computerspil som soveværelseskultur nærværende og til stede i de unges selvforståelser sammen med antagelserne om computerspilafhængighed, og de heraf afledte reguleringsdiskussioner om, hvor meget tid de unge må bruge på at spille, hvad der er hensigtsmæssigt og ikke hensigtsmæssigt brug af computerspil, hvad der er sundt og usundt ved computerspil som en stillesiddende fritidsaktivitet. Det betyder imidlertid ikke, at computerspillet mister sin tiltrækningskraft hos de unge – at de mister lysten til at spille, at glæden ved og fascinationen af computerspil forsvinder. Derfor kan soveværelseskulturen også ses som de unges modstand imod de overvågningsmekanismer, som samfundet har sat i værk, for at computerspillet

ikke skal tage overhånd. For de unge fungerer computerspillet i glimt som en 'time out' fra påbuddet om at udvikle teknikker til selvregulering. 'Kampen' mellem de unge og deres forældre om at spille computerspil kommer for de unges vedkommende til også at handle om at slippe for overvågning.

De unges soveværelseskultur viser kompleksiteten i reguleringen af unges højfrekvente brug af computerspil. Ungeperspektiverne som teoretisk afsæt skaber tanker om frirum og unge som mulige medskabere af computerspilkulturen på soveværelset. I skarp kontrast hertil står både de unges egne bekymringer om computerspilafhængighed og forældrene med deres uddannelse-repertoires – som tilsyneladende ændrer sig til at være et mediepanik-repertoire efterhånden som de unge bliver ældre, er mere selvstændige og handlekraftige.

På den måde kommer forældres forsøg på 'normalisering' af de unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil og de unges selvreguleringsteknikker til at bygge på 'frygten' for, at de unge falder i et patologihul. Sygdomsbilledet kan skabe frygt, men det er ikke nødvendigvis frugtbart i dialogen med de unge og for de unges selvværd. Soveværelseskulturen fremstår stærkt i de unges egne selvforståelser – og bliver af de unge italesat som et muligt frirum for udfoldelse og eksperimenter. Derfor vil de unges jagt på lykke fortsætte.

Litteratur

Aarsand, P (2010). Young Boys Playing Digital Games. *Nordic Journal of Digital Literacy, 5,* 1, 38-55.

Aarsand, P. (2011). Parenting and digital games. *Journal of Children and Media*, 5(3):318-333.

Aarsand, P. og Aronsson, K. (2009). Gaming and territorial negotiations in family life. *Childhood*, 16(4):497-517.

Bak, L., Madsen, A.S., Henrichsen, B.og Troldborg, S. (2012). *Danskernes kulturvaner 2012*. (Udarbejdet af Epinion A/S og Pluss Leadership A/S for Kulturministeriet). København: Kulturministeriet.

Bonke, J. og Greve, J. (2013). *Bruger børn tiden hensigtsmæssigt? Om søvn, spisning, motion, samvær og trivsel.* Rockwool Foundation Research Unit and University Press of Southern Denmark. Nedlastet 28.2.2013 fra http://www.rockwoolfonden.dk/files/RFF-site/Publikations%20upload/Books/Bruger%20skolebørn%20tiden%20hensigtsmæssigt.pdf.

Bovill, M. og Livingstone, S. (2001). Bedroom culture and the privatization of media use. *Communication Abstracts*, 25(2):143-281.

Brunborg, G.S., Hansen, M.B. og Frøyland, L.R. (2013). *Pengespill og dataspill. Endringer over to år blant ungdommer i Norge*. NOVA Rapport 2/13. Oslo: NOVA.

Brus, A. (2013). A young people's perspective on computer game addiction. *Addiction Research & Theory*, 21(5):365-375.

Brus, A. (2015). *Kampen om computertiden - om unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil.* Ph.D.-afhandling. Roskilde: Forskerskolen for Livslang Læring, Roskilde Universitet.

Buckingham, D. (2000). *After the death of childhood: Growing up in the age of electronic media.* Cambridge: Polity Press.

Buckingham, D. (2008). Introducing identity. I Buckingham, D. (red.): *Youth, Identity, and Digital Media.* London: The MIT Press.

Buckingham, D. (2011). *The material child: growing up in consumer culture*. Cambridge: Polity Press.

Cover, R. (2006). Gaming (Ad)diction: Discourse, identity, time and play in the production of the gamer addiction myth. *The International Journal of Computer Game Research,* 6(1). Nedlastet 16.12.2014 fra http://gamestudies.org/0601/articles/cover/.

Flaaten, Ø., Torp. S. og Aarseth, E. (2010). Ungdommers opplevelser med overdreven bruk av online-rollespillet World of Warcraft. *Tidsskrift for ungdomsforskning*, 10(2):57–78.

Frøyland, L.R., Hansen, M.B., Sletten, M.A., Torgersen, L., og von Soest, T. (2010). *Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer.* NOVA Rapport 18/10. Oslo: NOVA.

Fredslund, H. (2005). Den filosofiske hermeneutik – fra filosofi til forskningspraksis. I Nygaard, C. (red.): *Samfundsvidenskabelige analysemetoder.* Frederiksberg C.: Forlaget Samfundslitteratur.

Gjesvik, K., Fellmann, H. og Fredriksen, A. (2009). *Lek eller alvor? Online rollespill og virtuelle verdener.* Oslo: Fagbokforlaget.

Gubrium, J.F., og Holstein, J.A. (2001). *Handbook of interview research*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Harper, D. (2002). Talking about pictures: a case for photo elicitation. *Visual Studies,* 17(1):13-26.

Hjarvard, S. (2005). *Det selskabelige samfund : essays om medier mellem mennesker*. Frederiksberg C.: Forlaget Samfundslitteratur.

Holstein, B.E., Henriksen, P.E.W. og Toftager, M. (2011). "Stillesiddende adfærd". I Rasmussen, M. og Due, P. (red.): *Skolebørnsundersøgelsen* 2010. Forskningsprogrammet for Børn og Unges Sundhed (FoBUS). København: Statens Institut for Folkesundhed, Syddansk Universitet.

Holstein, B.E., Pedersen, T.P., Bendtsen, P., Madsen, K.R., Meilstrup, C.R., Nielsen, L. og Rasmussen, M. (2014). Perceived problems with computer gaming and internet use among adolescents : Measurement tool for non-clinical survey studies. *BMC Public Health,* 14:361. doi:10.1186/1471-2458-14-361.

Jessen, C., & Syddansk Universitetscenter. (2001). *Børn, leg og computerspil*. Odense: Odense Universitetsforlag.

Järvinen, M. (2005). "Interview i en interaktionistisk begrebsramme". I Järvinen, M. & Mik-Meyer, N. (red.): *Kvalitative metoder i et interaktionistisk perspektiv.* København: Hans Reitzels Forlag.

Karlsen, F. (2013). *A World of Excesses: Online Games and Excessive Playing*. Aldershot: Ashgate publishing limited.

Kvale, S., og Brinkmann, S. (2009). *InterViews: Learning the craft of qualitative research interviewing*. Los Angeles: SAGE Publications.

Lincoln, S. (2012). *Youth culture and private space*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Linderoth, J. og Bennerstedt, U. (2007). *Living in World of Warcraft. The Thoughts and Experiences of Ten Young People*. Gøteborg: Department of Education, University of Gothenburg.

Livingstone, S.M. (2002). *Young people and new media: Childhood and the changing media environment.* London: SAGE publications.

Livingstone, S.M. (2005). In defence of privacy : Mediating the public/private boundary at home. I Livingstone, S.M. (red.): *Audiences and publics: when cultural engagement matters for the public sphere*. Bristol: Intellect Books.

Livingstone, S.M. (2007). From family television to bedroom culture: Young people's media at home. I Devereux, E. (red.): *Media studies: key issues and debates*. London: SAGE Publications.

Livingstone, S.M. (2009). *Children and the Internet: Great expectations, challenging realities*. Cambridge: Polity Press.

Mallan, Kerry M. (2009). Look at me! Look at me! Self-representation and self-exposure through online networks. *Digital Culture and Education*, 1(1): 51-56.

Medierådet (2005). *Ungar & Medier. Fakta om barns och ungas användning och upplevelser av medier.* Stockholm: Medierådet, Utbildnings- och kulturdepartementet.

Medietilsynet (2014). *Barn og medier 2014. Barn og unges (9-16 år) bruk og opplevelser av medier*. Rapport. Oslo: Medietilsynet, Norwegian Media Authority. Nedlastet 4.11.2014 fra http://www.medietilsynet.no/Dokumenter/Rapporter/Barnogmedier/.

Prosser, J. og Schwartz, D. (1998). Photographs within the Sociological Research Process I: Prosser, J. (red.): *Ìmage-based research: a sourcebook for qualitative researchers.* London: Falmer Press.

Rose, N.S. (1999, 2. edition). *Governing the soul: The shaping of the private self*. London: Routledge.

Stern, S. (2008). Producing sites, exploring identities: Youth online authorship. I Buckingham, D. (red.): *Youth, identity, and digital media*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Strickland, R. (2002). Introduction: What's left of modernity. I Strickland, R. (red.): *Growing up postmodern: Neoliberalism and the war on the young*. Lanham, Md: Rowman & Littlefield.

Sørensen, A.D. og Hjorth, P. (2000). Samtidshistoriker – interview med Nikolas Rose. *Slagmark,* nr 30.

Taylor, T.L. (2006). *Play between worlds. Exploring online game culture.* Cambridge, MA: The MIT Press.

Walkerdine, V. (2007). *Children, gender, video games: Towards a relational approach to multimedia*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Warming, H. (2011). *Børneperspektiver. Børn som ligeværdige medspillere i socialt arbejde*. København: Akademisk Forlag.

Weber, S. og Mitchell, C. (2008). Imaging, keyboarding, and posting identities: Young people and new media technologies. I Buckingham, D. (red.): *Youth, Identity, and Digital Media.* London: The MIT Press.

Weiss, R.S. (1994). *Learning from strangers: The art and method of qualitative interview studies*. New York: Free Press.

Willett, R. (2008). Consumer citizens online: Structure, agency, and gender in online participation. I Buckingham, D. (red.): *Youth, identity, and digital media.* London: The MIT Press.

Abstract

Young people, addiction, and computer games as bedroom culture

Based on qualitative interviews, this article investigates young people's experiences about high frequency and the problematized use of computer games. Using 'young people's perspective', 'bedroom culture', and 'computer game addiction and self-regulation' as a theoretical framework, this article studies gaming as bedroom culture. In the context of parents' and the young's own concerns about computer game addiction, this article shows that bedroom culture is present and a part of the young's self-understanding. The assumptions about addiction, the concerns about how much time young people ought to spend on gaming, what is an appropriate and inappropriate use of computer games, and, more fundamentally, if it is good for young people to play computer games at all, also derive thereof. In spite of the concerns about falling into a pathology trap young people continue to be fascinated with gaming.

The study therefore argues that bedroom culture can be interpreted as an instrument for opposition to the surveillance mechanisms established by society to govern high frequency use of computer games. Gaming serves as a 'time out' from the demands that are imposed on young people to develop methods of self-regulation. So the 'battle' of playing computer games is also about how to escape from surveillance.

Noter:

[1] Næsten hver dag (Bak mfl., 2012:251)

[2] Dagligt er en samlet betegnelse for 'Mere end 3 timer hver dag', 'mere end 1 time hver dag' og 'hver dag eller næsten hver dag' (Bak mfl., 2012:251)

[3] Et højfrekvent brug af computerspil defineres som 'mere end tre timer dagligt' (Medierådet, 2005)

[4] En ikke-klinisk forståelse kan defineres ud fra tre forskellige *perceived problems* - på dansk oplevede problemer: 1. Afhængighedsfølelsen – informanten oplever at være afhængig af computerspil, 2. Hærdethed - informanten kommer i dårligt humør, hvis han/hun ikke kan spille computerspil 3. Forældrene bekymrer sig om de unges brug af computerspil (Holstein mfl., 2014).

[5] Jeg har derfor ikke haft mulighed for at observere Peters værelse, og han har heller ikke deltaget i det foto-eliciterede interview.