

Anne Brus

Kampen om computertiden

Om unges højfrekvente og problematiserede
brug af computerspil



Ph.d.-afhandling
Forskerskolen i Livslang Læring,
Institut for Psykologi og Uddannelsesforskning,
Roskilde Universitet
December 2015

Anne Brus

Kampen om computertiden

Om unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil

En udgivelse i serien *Afhandlinger fra Forskerskolen i Livslang Læring*, Roskilde Universitet

1. udgave 2015 Forskerskolen i Livslang Læring

© Forskerskolen i Livslang Læring og forfatteren

Omslag: Vibeke Lihn

Sats: Forfatteren

Tryk: Kopicentralen, RUC

Forhandles hos Academic Books på RUC/Samfundslitteratur

E-mail: ruc@academicbooks.dk

ISBN: 978-87-91387-91-3

Udgivet af:

Forskerskolen i Livslang Læring

Institut for Psykologi og Uddannelsesforskning

Roskilde Universitet

Bygning 30C.2, Postboks 260

4000 Roskilde

E-mail: forskerskolen@ruc.dk

[www.ruc.dk/forskning/phd-uddannelse/phd-skoler-og-](http://www.ruc.dk/forskning/phd-uddannelse/phd-skoler-og-forskeruddannelsesprogrammer/phd-skolen-for-livslang-laering-og-hverdagslivets-socialpsykologi/)

[forskeruddannelsesprogrammer/phd-skolen-for-livslang-laering-og-hverdagslivets-socialpsykologi/](http://www.ruc.dk/forskning/phd-uddannelse/phd-skoler-og-forskeruddannelsesprogrammer/phd-skolen-for-livslang-laering-og-hverdagslivets-socialpsykologi/)

Alle rettigheder forbeholdes.

Kopiering fra denne bog må kun finde sted på institutioner, der har indgået aftale med COPY-DAN, og kun inden for de i aftalen nævnte rammer.

Undtaget herfra er korte uddrag til anmeldelse.

Forskerskolens forord

En ph.d.-afhandling er et 'svendestykke' som viser at forfatteren har "gennemført et selvstændigt forskningsarbejde under vejledning" som det siges i Bekendtgørelsen om forskeruddannelse. Det er dette svendestykke der hermed publiceres. Men ph.d.-afhandlingerne er også videnskabelige udviklingsarbejder, som yder sit bidrag til at aftegne det nye forskningsområde. Forskning i livslang læring er i nogle henseender en videreførelse af *pædagogisk* forskning. Men Livslang Læring som forskningsområde favner bredere – læring i hele livsløbet, i uddannelse, arbejdslivet og i andre livssammenhænge – og påkalder sig en tværfaglig tematisering af læring som subjektiv aktivitet i en samfundsmæssig kontekst.

Forskerskolen i Livslang Læring skal bidrage til udvikling af dette forskningsområde ved at uddanne dygtige forskere, som har denne tværvidenskabelige og problemorienterede horisont.

Det er en del af forskerskolens målsætning at skabe et miljø for forskeruddannelse for erfarne professionelle og lærere, som forsker i emner inden for livslang læring, heriblandt er naturligvis lærere ved University Colleges. Ca. halvdelen af forskerskolens studerende er sådanne "ældre studerende" der selv er i gang med livslang læring.

Anne Brus' afhandling *Kampen om computertiden. Om unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil* behandler et aktuelt og omstridt samfundsmæssigt og kulturelt fænomen: unges ofte omfattende brug af computerspil. Som titlen angiver, beskæftiger hendes undersøgelse sig med unge, der ikke blot bruger meget tid på computerspil, men hvor der er tale om en kulturel praksis eller livsstil, der ofte vækker bekymring hos såvel forældre som i offentligheden, og som derfor er blevet "problematiseret". Anne Brus' betegnelse "højfrekvent brug" henviser til, at der er tale om en aktivitet, der fylder meget i bestemte unges liv, samtidig med at betegnelsen distancerer sig fra dominerende karakteriseringer (klassifikationer) eller diagnosticeringer af denne aktivitet som udtryk for afhængighed, måske en særlig form for psykisk lidelse. Denne kritiske tilgang har taget form gennem Anne Brus' arbejde med emnet i løbet af ph.d.-projektet. Således er "højfrekvent brug" trådt i stedet for den oprindelige projektformulerings "overdrevne brug". Dette orienteringsskift baserer sig dels på

kritiske diskussioner af diagnosticeringstendensen, dels på Anne Brus' egne fortrinsvis interviewbaserede empiriske undersøgelser af bestemte unges computerspil-praksis. Således bevæger afhandlingen sig frem mod en beskrivelse af de unge spillere som "kulturskabere". Dette udfoldes i den seneste af afhandlingens 4 artikler, der er en præsentation og analyse af unge "højfrekvente brugeres" selvskabte "soveværelseskultur". I dette perspektiv fremtræder den højfrekvente brug af computerspil som en særlig side af nogle unges hverdagsliv, hvor de prøver at finde deres egen vej i livet, og ikke blot som afhængighed, endsige psykisk lidelse – uden at det af den grund dog afvises, at den også kan rumme problematiske perspektiver i de unges forsøg på at skabe sig en egen livsførelse. Således peger afhandlingen på vigtigheden af – såvel kultur- og ungdomspolitisk som i et fremadrettet forskningsperspektiv – at "anerkende de udsatte unges ressourcer", som de (f.eks.) kommer til udtryk i deres computerspil, "som en kompetence" i stedet for blot at "gøre sårbarheden i de unges hverdagsliv til noget, der skal kompenseres for".

Forskerskolen i Livslang Læring blev etableret i 1999 med støtte fra Forskerakademiet. Den byggede videre på det forskeruddannelsesprogram indenfor uddannelsesforskning som var igangsat allerede i begyndelsen af 90'erne. Siden forskeruddannelsen ved det daværende Institut for Uddannelsesforskning, nuværende Institut for Psykologi og Uddannelsesforskning, blev etableret er der ca. 70 der har erhvervet ph.d.-graden. Der er nu ca. 60 indskrevne studerende, og Forskerskolen optager hvert år omkring 15 nye ph.d.-studerende.

Forskerskolen trækker på teoretiske og metodiske inspirationer fra andre humanistiske og samfundsvidenskabelige forskningstraditioner. Den søger at tematisere nogle af de sammenhænge som disciplinopdelt videnskab og praktisk bestemt professionsviden traditionelt afskærer. Af fokuseringen på læring som en subjektiv proces, der indgår i nær sammenhæng med objektive samfundsmæssige og kulturelle sammenhænge, følger en række forskningsmæssige problemstillinger, som vedrører både læringsarenaer, de lærende og selve forståelsen af hvad læring, viden og kompetence er. Forskning i Livslang læring omfatter derfor en emnemæssig mangfoldighed og har en lige så mangfoldig praktisk perspektivering af forskningen. Ph.d.-afhandlingerne har ofte emner, der ikke umiddelbart ligner noget pædagogisk, men som bliver skrevet ind i det nye forskningsområde, som endnu kun vagt lader sig aftegne. Det kræver ofte teoretisk og metodemæssig innovation. Det er samtidig bestræbelsen i forskeruddannelsen at trække forbindelsen til eksisterende forskningstraditioner og paradigmer både i pædagogisk forskning og en række tilgrænsende discipliner. Metodologisk er der en række gennemprøvede, fortolkningsbase-rede empiriske metoder, som kan udnyttes, og bliver udnyttet, men hvert projekt rummer sine valg og tilpasninger.

Forskeruddannelsen er en international uddannelse, som løbende har fremtrædende internationale gæstprofessorer og en jævn strøm af udenlandske gæstestuderende, ligesom både studerende og vejledere deltager meget intensivt i internationale forskningsnetværk. Der er etableret samarbejdsaftaler med en række toneangivende forskningsmiljøer ved universiteter over hele verden.

Forord

Roskilde, september 2015

Tak til Forsknings- og Innovationsstyrelsen - Ludomani-rammebevilling 2008 for at støtte projektet. Tak til Løgumkloster Refugium for stipendieophold i april 2010.

Tak til Vibeke Lihn for den du er og for hjælp til layout. Tak til alle jer på instituttet og hum.tech., som har gjort det rart og behageligt at være på arbejde. Tak til Forskerskolen i Livslang Læring på Roskilde Universitet for gode læringsstunder og støtte på de rigtige tidspunkter undervejs i forskningsprocessen. Tak til alle mine vejledere professor Jan Kampmann, lektor Kim Rasmussen og professor Birger Steen Nielsen fra PAES, Roskilde Universitet. Tak til min vejleder under mit ophold i London, professor David Buckingham - daværende leder af Centre for the Study of Children, Youth and Media, London Knowledge Lab, Institute of Education, University of London. Tak til min studentermedhjælper Mads Philipsen. En særlig tak til min seneste vejleder på RUC, Betina Dybroe. Varme tanker til min bivejleder lektor Anne Mette Thorhauge fra Institut for Medier, Kognition og Kommunikation, Københavns Universitet, som har været der for mig igennem hele den lange opslidende proces, det har været at skrive afhandlingen.

Tak til alle de klubber, der åbnede dørene op for mig og mit projekt. En særlig tak til klubben, der velvilligt lod mig følge dagligdagen på institutionen, personalet og de børn og unge, der tog sig tid til at snakke med mig. Tusind tak til mine 10 informanter. Fantastisk I lukkede mig ind i jeres spændende verden. Tak for jeres tålmodighed og imødekommenhed.

Tak til min søde, nu afdøde svigermor, billedhugger Birthe Hansen, fordi jeg har fået lov til at bruge det fine maleri til min forside. Maleriet bygger på Birthes fantasier over, hvordan et månelandskab ser ud, lavet inden der overhovedet havde været mennesker på månen. Maleriet minder mig om et computerspillandskab - et tryk på knappen, bevægelse i fantasidyret til højre, og så er vi i gang... De sidste par år har krævet tålmodighed fra mange i mit private liv. Derfor særlige tanker til mine skønne veninder og min søde familie. Vigtigst af alt - de kærligste tanker til mit livs kærlighed Hans og mine tre skønne børn Jakob, Cecilie og Katrine for at være der for mig - i medgang og modgang.

Indhold

Forord	2
Kapitel 1 Introduktion	5
1.1 Afhandlingens tilblivelsesproces.....	6
1.2 Afhandlingens indhold og struktur	9
Kapitel 2 Genstandsfeltet	12
2.1 Computerspilafhængighed.....	12
2.2 Computerspilforskningen	15
2.3 Formål med afhandlingen.....	19
Kapitel 3 Teoretisk ramme	21
3.1 Ungdom, ungeperspektiver og unges perspektiver	21
3.2 Den sociologiske barndomsforskning	26
3.3 Analyseledende begreber	31
3.3.1 Unges konstruktionsprocesser i hverdagslivet	32
3.3.2 Unge, computerspil som soveværelseskultur og selvregulering	37
3.4 Opsamling.....	43
Kapitel 4 Et kritisk perspektiv på computerspilafhængighed	45
4.1 Computerspilafhængighed som interaktiv klassifikation	46
4.1.1 MBU.....	50
4.2 Patologisering	57
4.2.1 Diagnosen computerspilafhængighed.....	60
4.2.2 Tidsaspektet	62
4.2.3 'Making up people'	63
4.3 Opsamling.....	65
Kapitel 5 Metodologi, forskningsdesign, empiriproduktion og analyseproces	67
5.1 Forskningsdesign	71
5.2 Første fase	74
5.3 Anden fase	79

5.4 Mine informanter	85
5.5 Transskribering.....	90
5.6 Tematiske analyser	92
5.7 Pilotundersøgelsen	98
5.8 Opsamling.....	103
Kapitel 6 Afhandlingens fire artikler	104
Artikel 1	104
Artikel 2	104
Artikel 3	105
Artikel 4	105
Artikel 1	106
Artikel 2	129
Artikel 3	141
Artikel 4	171
Kapitel 7 Afsluttende konkluderende diskussion.....	201
7.1 Et fænomenologisk perspektiv?	202
7.2 Anvendelsen af Goffman	206
7.3 Anvendelsen af Brinkmann, Hacking og Rose	210
7.4 Metode.....	211
7.5 Afhandlingens empiriske resultater.....	218
7.6 Unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil	223
7.7 Implikationer for fremtidig forskning	224
Kapitlernes referencer	226
Bilag	241
Resumé af afhandlingen	271
English summary	273

Kapitel 1 Introduktion

Børn og unges computerspilbrug i Danmark er steget væsentligt indenfor de seneste år. I 2004 var der 34 % af de 7-14 årige, der spillede computerspil dagligt, i 2012 var andelen af daglige computerspilbrugere steget til 61% (Bak m.fl., 2012)¹. Den gruppe, der spiller mest, er de 13-14 årige unge. Heraf er der 13 % drenge og 3 % piger, der kan karakteriseres som højfrekvente brugere².

Det højfrekvente brug af computerspil skaber bekymringer hos eksperter og professionelle, ja i samfundet som helhed (Bonke & Greve, 2011; Holstein et.al., 2011; 2014). Det kan handle om madkulturen, når der spilles, hvis der eksempelvis indtages cola og chips. Der er øget risiko for 'musearm' på grund af de statiske bevægelser, der er knyttet til det at spille. Det kan dreje sig om det, der i fagsprog kaldes for 'stillesiddende' arbejde. Hvis fritidsaktiviteten ikke suppleres med det af Sundhedsstyrelsens anbefalede råd om en times bevægelse om dagen, er der risiko for overvægt. Der er altså tale om en livsstil, der på sigt kan skabe problemer med den fysiske sundhed. Spilaktiviteten risikerer også at tage tid og opmærksomhed fra det sociale samvær med familien og vennerne, og lektierne og skolen kan blive forsømt. Selvværdet og selvtilliden kan lide et knæk. Ligesom i den fysiske verden er der også mobning i spilene. Fiktionen giver mulighed for at distancere sig fra virkeligheden, og computerspillet kan blive brugt som en 'flugt' fra et problemfyldt hverdagsliv. Computerspillet kan også forværre psykiske problemer som depression og angstanfald.

Unge højfrekvente brug af computerspil skaber også bekymringer hos forældre. Center for Ludomani³ (CfL) har eksempelvis i gennemsnit en henvendel-

¹ '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 m.fl., 2012:251)

² En højfrekvent computerspilbruger spiller mere end 3 timer dagligt (Medierådet, 2005)

³ CfL er Nordens største center for behandling, forebyggelse og forskning i ludomani – altså patologisk pengespil

se⁴ om dagen fra bekymrede forældre omkring børn og unges computervaner – som oftest udtrykt som bekymringer om computerspilafhængighed, mens interesseorganisationen Børns Vilkår kun får ganske få henvendelser fra bekymrede børn om computerspilafhængighed⁵.

Jeg finder denne diskrepans mellem forældres og børns bekymringer om computerspilafhængighed interessant af flere årsager. Hvorfor er der så få børn, der bekymrer sig om computerspilafhængighed? Hvorfor bekymrer forældre sig om computerspilafhængighed - en mulig psykisk lidelse, som endnu ikke er anerkendt som en sygdom i de officielle diagnosemanualer? Handler forældrenes forespørgsel overhovedet om en afhængighed i patologisk forstand? Hvorfor henvender forældre sig til en interesseorganisation, der har med behandling af patologisk pengespil at gøre? Selvom gaming og gambling kan kategoriseres som spilaktiviteter, er der sjældent penge involveret i det at spille computerspil. Hvor kommer denne sidestilling af de to spilaktiviteter fra? Hvorfor bliver det problematiserede brug af computerspil italesat som en afhængighed?

1.1 Afhandlingens tilblivelsesproces

Jeg er idrætsuddannet fra Københavns Universitet, er både udøver af og har arbejdet professionelt med idræt i mange år. Igennem årene har jeg både skrevet nationale og internationale forskningsartikler om forskellige temaer indenfor 'køn og idræt' og 'børn og idræt'.

Kontakten til Forskerskolen i Livslang Læring på PAES, Roskilde Universitet er kommet i stand gennem en forskningsansøgning om idrætsbørnehaver, som jeg var engageret i på daværende tidspunkt. Jeg havde udarbejdet en rapport om idrætsbørnehaver - støttet af BUPL's udviklings- og forskningsrapport - og var interesseret i at forske videre i emnet. Forskerskolen fandt projektet egnet, men det var uden finansiell støtte. Jeg blev i stedet spurgt, om jeg var

⁴ Der er tale om uofficielle tal, som jeg har fået over mail fra Cfl. d. 24.4.2014. I 2012 lå det uofficielle tal på en henvendelse om ugen.

⁵ Børns Vilkår registrerer ikke eksplicit på henvendelser om computerspilafhængighed, men oplyser over mail d 29.4.2014, at der nok er en 'håndfuld' børn om året, der ringer til BørneTelefonen om året. BørneTelefonen er en gratis rådgivning, hvor børn kan ringe, hvis de har brug for gode råd eller har behov for at snakke

interesseret i at udarbejde en forskningsansøgning til Forskningsrådets Ludomaniprogram 2008.

Det er noget af et højdespring at ville forske i idrætsbørnehaver og så til at skulle forske i et problematiseret brug af computerspil. Jeg havde en forestilling om, at de erfaringer jeg har fra idrættens verden - glæden ved at bruge kroppen i træning og kamp, det sociale samvær med de andre spillere, koncentrationen når detaljer skal finjusteres og begejstringen over at score et mål, få samspillet til at gå op i en højere enhed eller vinde en kamp – kunne være et interessant perspektiv at inddrage i forhold til et mere aktørorienteret indblik i problematiseringen af børn og unges computerspil.

Ud fra opslaget formulerede jeg og modtog støtte til en ansøgning, der relaterede sig til det, der i opslaget blev udtrykt som ”... *andre former for overdreven adfærdsmæssig afhængighed med relevans til ludomani... der medtænker sociale, psykiske og fysiologiske faktorer, som indgår i den type afhængighed, som ludomani er udtryk for*”, herunder ”... *faktorer som indgår i andre typer af overdreven adfærdsmæssig afhængighed*”.

I projektansøgningen var jeg inspireret af en række forskningsrapporter, der i starten af det nye årtusinde var tilgængelige på Medierådet for Børn og Unge (MBU) hjemmeside. I rapporterne blev det beskrevet, hvordan de digitale medier for en mindre gruppe af børn og unge var blevet mere end en social aktivitet og et identitetsskabende rum. Computerspillet var blevet så væsentlig en del af deres hverdagsliv, at der blev talt om et 'overdrevet' brug af computerspil. Der var risiko for, at det overdrevne brug kunne få negativ betydning for børnenes hverdagsliv, fordi spilleren prioriterede computerspillet frem for at være sammen med familie og venner (Stevn, 2004; Gynther m.fl., 2003). Det kunne umiddelbart og på sigt frygtes, at brugen af computerspil ikke kun bidrog til udvidelse og åbning af børnenes hverdagsliv, men tværtimod var med til at fastholde dem i en skrøbelig og sårbar social situation (Gynther m.fl., 2003). Med udgangspunkt i MBUs overvejelser formulerede jeg en ansøgning med titlen *Børns overdrevne brug af computerspil - muligheder og udfordringer*.

Det kræver tid at spille sig op på højeste niveau, og det er tidskrævende at være på det højeste niveau i computerspillet. Jeg forestillede mig, at tiden med computerspil kunne sammenlignes med den tid, som det kræver at være elitesportsudøver - altså at computerspil er 'hårdt arbejde', men også at computerspil er båret af de unges engagement og lyst til at være en del af en aktivitet,

hvor det gælder om at konkurrere, at blive bedre til og den bedste til spilaktiviteten, uafhængig af om spilaktiviteten gennemføres alene eller sammen med andre. Denne sammenkædning af computerspil med en for mig kendt fritidsaktivitet som holdidræt var selve drivkraften i udarbejdelsen af projektansøgningen til ph.d.-stipendiet, at se mig selv som forsker i en kontekst, hvor jeg ikke selv har de store erfaringer med computerspil – hverken på det personlige eller det teoretiske område.

I projektansøgningen tager jeg teoretisk afsæt i barndomsforskningen. Barndomsforskningen som felt er omdrejningspunkt for en række forskellige tilgange til at studere unges hverdag. Unge anses ud fra et barndomsforskningsperspektiv for at være en social konstruktion - en historisk, kulturel og social variabel, som eksisterer i kraft af en anden foranderlig term, de voksne. Barndomsforskningen undersøger unge som et særskilt objekt og perspektiv, og den er placeret i en hermeneutisk og poststrukturalistisk videnskabstradition. Det giver ikke en objektiv viden om fænomenet, men det skaber mulighed for at mindske risikoen for at overse vigtige forhold, som vi ellers ikke havde fået indsigt i (Warming, 2011a). Som den engelske medieforsker David Buckingham (2000) har givet udtryk for, har medier - herunder computerspil - givet unge adgang til en voksenverden, som de ikke tidligere har haft. Med inspiration fra Buckingham vil jeg skabe forståelse for, hvordan unge tolker den 'nye' verden, der er blevet åbnet op for dem og få identificeret, hvorfor og i hvilke hverdagslige sammenhænge det problematiserede brug af computerspil opstår.

Min empiriske undersøgelse af unge har ændret sig undervejs i processen. Jeg har brugt forholdsvis lang tid på at finde mit eget teoretiske fundament i forhold til de dominerende positioner indenfor effektforskningen og computerspilforskningen. Selvom jeg lægger afstand til den effektpsychologiske og naturvidenskabeligt orienterede forskning, har det været en udfordring at skulle undersøge et fænomen, der sprogligt set er knyttet til psykiatriens kliniske univers gennem definitionen 'overdreven adfærdsmæssig afhængighed'. Nye erkendelser har styret forskningsprocessen, der har været præget af en række teoretiske brud. Det har betydet, at den oprindelige problemstilling med udgangspunkt i barndomsforskningens aktørperspektiv er blevet fastholdt, men jeg er også blevet optaget af mere diskursivt orienterede problemstillinger, efterhånden som jeg har fået større indsigt i genstandsfeltets historik og er blevet klarere på, hvordan de nye erkendelser har kunnet bruges til at konstruere mit forskningsobjekt på nye og andre måder, end der hidtil har været tradition

for. Jeg har taget udfordringen op ved at forbinde unges problematiserede hverdagsliv med computerspil til en bredere samfundsmæssig kontekst. Computerspil handler også om forbrug og forbrugskultur, og hvad det indebærer af overvejelser i forhold til økonomiske, institutionelle og sociale forhold. I løbet af forskningsprocessen er der således opstået en interesse for, hvordan computerspilafhængighed er blevet en del af mine informaners identifikationsprocesser, og hvilke betydninger de unge tillægger computerspilafhængighed som en del af disse identifikationsprocesser.

1.2 Afhandlingens indhold og struktur

Min afhandling består af en 'kappe' på 7 kapitler og fire artikler, 3 artikler er udgivet, og en artikel er optaget og udgives i løbet af oktober 2015.

Kapitel 1 præsenterer afhandlingens problemfelt og tilblivelsesproces.

Kapitel 2 præsenterer genstandsfeltet ud fra en kort introduktion til forskningen i computerspilafhængighed og et problematisk brug af computerspil samt formålet for afhandlingen.

Kapitel 3 redegør for afhandlingens teoretiske udgangspunkt i barndomsforskningen, herunder afhandlingens gennemgående teoretikere, den canadiske sociolog Erving Goffman og den engelske sociolog Nikolas Rose.

Kapitel 4 diskuterer min socialkonstruktivistiske forståelse af computerspilafhængighed og mit kritiske perspektiv på det at patologisere et problematiseret brug af computerspil.

Kapitel 5 præsenterer mit forskningsdesign, metodologiske overvejelser, samt empiriindsamling og kategoriserings- og analysefasen. Der er en præsentation af første fases deltagende observationsarbejde i en fritids- og ungdomsklub. Der er en beskrivelse af mellemfasens videreudvikling af forskningsdesignet, samt en introduktion til anden fases interviewundersøgelse gennemført i ni unges hjem. Derudover gennemgår jeg en pilotundersøgelse om unges computerspilvaner i Danmark, herunder bearbejdningen af to åbne kategorier fra spørgeskemaet. Pilotundersøgelsen har jeg gennemført sammen med lektor ved Københavns Universitet Anne Mette Thorhauge.

Kapitel 6 indeholder afhandlingens fire artikler.

Artikel 1: *Afhængighed og computerspil.*

Artikel 2: *A young people's perspective on computer game addiction.*

Artikel 3: *Unge og looping-effekten af computerspilafhængighed.*

Artikel 4: *Unge, computerspil som soveværelseskultur og afhængighed*

Artikel 1 og 2 er skrevet på tidspunkter i forskningsprocessen, hvor jeg stadig har været i gang med at afsøge genstandsfeltets positioner - på vej til at finde mit eget ståsted i forhold til effektforskningen og computerspilforskningen. Artikel 3 har jeg forfattet lidt senere i forskningsprocessen i en periode, hvor jeg var optaget af at formulere en socialkonstruktivistisk forståelse af computerspilafhængighed, samt afdække looping-effekten af klassifikationen på de institutionelle niveauer (se kapitel 4). De første to artikler har været præget af den måde de to forskellige positioner til genstandsfeltet hidtil har undersøgt problemstillinger knyttet til unges problematiserede brug af computerspil. Jeg har forholdsvis sent i forskningsprocessen - i artikel 4 - fået udfoldet den del af den sociologisk orienterede barndomsforskning, hvor unge som udgangspunkt anses for at være sociale aktører i egen ret.

Artiklerne bygger primært på analyser af tre forskellige interviews med ni unge drenge, samt de fotos, de unge har taget i forbindelse med en opgave, jeg har stillet dem. Interviewene er foretaget over en halvårsperiode og er metodisk gennemført som semistrukturerede interviews, ustrukturerede interviews mens de unge spiller computerspil, herunder uformelle samtaler om de unges soveværelser, og foto-eliciterede interviews. Derudover består min empiri også af deltagerobservation i en fritids- og ungdomsklub og en online-spørgeskemaundersøgelse om børn og unges computerspilvaner i Danmark. Begge studier har haft indflydelse på mine artikler. De har givet værdifuld viden om unges oplevelser af deres problematiserede brug af computerspil og de institutionelle kontekster, hvori konstruktionen af et problematiseret brug af computerspil foregår. Begge undersøgelser vil derfor blive gennemgået i kappen - for at give indblik i forskningsprocessens veje og afveje.

Den første artikel afdækker genstandsfeltet mere generelt med henblik på at udvikle alternative forklaringsmodeller til fænomenet, herunder at anbefale videre forskning på området. Artiklen er skrevet sammen med Thorhauge. Artiklen diskuterer afhængighedsteoriernes udsagnskraft med computerspil-

forskningen. Thorhauge er hovedforfatter på artiklen og er primært ansvarlig for afsnittet *Et spilperspektiv på afhængighed*. Jeg har primært stået for afsnittet *Et afhængighedsperspektiv på computerspil*. Jeg bruger artiklens diskussioner til at blive klarere på, hvordan jeg selv vil positionere mig i forskningsfeltet i relation til de to hidtidige forskningspositioner på området.

I den anden artikel udforsker jeg, hvordan betydningen af computerspilafhængighed konstrueres i de unges meningstilkendegivelser ved at analysere, hvordan unge fortolker deres computerspil og bekymringer om computerspilafhængighed i relation til deres hverdagsliv.

Den tredje artikel er særligt optaget af at forstå, hvordan bekymringer om computerspilafhængighed skabes i de sociale situationer? Det gør jeg ved at analysere de unges tilpasning til og modstand imod klassifikationen computerspilafhængighed.

Fjerde artikel er afhandlingens hovedartikel. Hvor de to forudgående artikler har udforsket computerspilafhængighed som en del af de unges konstruktionsprocesser, er den fjerde artikel optaget af at se de unge som medskabere af kulturen på soveværelserne, samtidig med at artiklen anlægger et bredere perspektiv på unges hverdagsliv, hvor de unges omgivelser og samfundsmæssige mulighedsbetingelser bliver perspektiveret.

Kapitel 7 afslutter afhandlingen med en konkluderende diskussion af afhandlingens teoretiske ståsted og mine forskningsresultater.

Sidst i afhandlingen er der desuden referencer til kappen, et dansk og engelsk abstract og bilag.

Kapitel 2 Genstandsfeltet

Artikel 1 præsenterer den væsentligste forskning i et problematisk brug af computerspil. Hvis genstandsfeltet er ukendt for læseren, kan man derfor med fordel læse denne artikel, inden man fortsætter sin læsning af kapitel 3. Dette kapitel er ikke tænkt som en systematisk gennemgang af forskningen - snarere en selektiv introduktion til få, men væsentlige kritiske diskussioner af de dominerende forskningspositioner, der har beskæftiget sig med et problematiseret brug af computerspil. Genstandsfeltet er præget af en sygdomsforståelse af et problematiseret brug af computerspil gennem effektforskernes mangeårige forsøg på at få optaget computerspilafhængighed i APA's diagnosemanual. Computerspilforskningen har traditionelt forholdt sig kritisk til dette perspektiv uden at ville anerkende, at computerspil kan skabe problemer i de unges øvrige sociale arenaer. En ny tredje position - også funderet i computerspilforskningen - indikerer, at unge kan have et problematisk brug af computerspil. Dette perspektiv peger på, at for meget computerspil kan være usundt og udfordre computerspillerens øvrige hverdagsliv. Præsentationen og diskussionen af forskningspositionerne danner afsæt for afhandlingens formål, der præsenteres til sidst i kapitlet.

2.1 Computerspilafhængighed

Traditionelt har fænomenet været undersøgt ud fra en behavioristisk positivistisk videnskabsforståelse. Det effektpsychologiske perspektiv har rødder i amerikansk mediepsychologi, ludomaniforskningen, internetafhængighedsforskningen og den psykiatriske diagnostik. Forskningen har typisk benyttet sig af kvantitative metoder som eksempelvis laboratoriestudier, hjernescanninger (de såkaldte PET-scanninger⁶), tværsnit-korrelationsstudier eller længde korrelationsstudier.

⁶ *PET-scanning* er en billedundersøgelse, hvor man får sprøjtet radioaktivt mærkede sporstoffer ind i kroppen, inden man bliver scannet.

Historisk set har der været, og er der vanskeligheder med at begrebsliggøre og definere et problematiseret brug af computerspil. Det problematiserede brug defineres som en afhængighed og dukker op i den internationale forskning i slutningen af 1980'erne. I første omgang er klassifikationen knyttet til det mere overordnede begreb *computerafhængighed* (Shotton, 1989). En af de første psykologer - som begrebsliggør computerspilafhængighed - er den engelske psykolog R.I.F. Brown (1993a; 1993b). På baggrund af den psykiatriske diagnose for patologisk gambling definerer Brown computerspilafhængighed som en *overdreven tvangsmæssig spilletrang* - bare uden at der er penge involveret. I midten af 1990'erne anskues computerspilafhængighed som en underkategori af *internetafhængighed* (Young, 1998) og en *teknologisk afhængighed* (Fisher, 1994). I det nye årtusinde har der været flere forskellige terminologier i brug så som *tvangsmæssig brug af internet*, *computerspilafhængighed* og *afhængighed af online computerspil* (Kuss & Griffiths, 2012).

På trods af de mange forskellige forsøg på at begrebsliggøre computerspilafhængighed er de fleste effektpsykologer enige om at definere afhængigheden som en spilrelateret psykisk lidelse. Lidelsen anses for at være en form for ludomani, fordi computerspillene er programmeret med en kortsigtet belønningsstruktur, der kan minde om den nydelsesrus, der udløses, når man spiller på enarmede tyveknægte (Griffiths & Davies, 2005).

Computerspilafhængighed er endnu ikke anerkendt som en officiel diagnose, men er igennem en årrække blevet anbefalet til optagelse i det amerikanske diagnosesystem. Senest har det resulteret i, at computerspilafhængighed er blevet optaget som diagnosen Internet Gaming Disorder (IGD) - på dansk Internet Computerspil Forstyrrelse - i APA's DSM V - sektion III. Optagelsen i sektion III signalerer, at der er behov for mere klinisk erfaring med diagnosen. Samtidig understreges det, at der skal mere forskning på området, før diagnosen kan opnå formaliseret status i manualen.

I forhold til Danmark har der i Norge været langt større interesse for at forske i et problematiseret brug af computerspil. Flere undersøgelser⁷ har dokumenteret, at en lille gruppe af drenge⁸ (ca. 1,5 %) i alderen 12-17 år har symptomer

⁷ Undersøgelserne har taget udgangspunkt i spørgsmål udarbejdet af Lemmens et.al., 2009 med udgangspunkt i de af APA formulerede symptomer på 'afhængighed'.

⁸ Andelen af piger med symptomer på afhængighed er forsvindende lille, hvilket forklares ved, at computerspillene tiltrækker drenge

på computerspilafhængighed (Brunborg et.al. 2013; Frøyland et.al, 2010). Der er tale om to landsdækkende studier - baseret på to spørgeskemaundersøgelser. De norske undersøgelser har taget udgangspunkt i den amerikanske diagnosemanuals APA's DSM IV's overordnede definition af afhængighed.

Undersøgelserne (Brunborg et.al., 2013; Frøyland et.al., 2010) har identificeret en lille gruppe af computerspilafhængige og skitseret sammenhængen mellem symptomer på computerspilafhængighed og socioøkonomiske forhold. Når man sammenligner denne lille gruppe af unge med en gruppe af unge - der er højfrekvente brugere af computerspil, men som ikke viser tegn på afhængighed - kendetegnes de unge med computerspilafhængighedssymptomer ved at komme fra økonomisk dårligt stillede familier. Forældrene har ikke kontrol med, hvad de unge laver i fritiden, og de unges forhold til forældrene er konfliktfyldt. De unge laver sjældent deres lektier, og de pjækker ofte fra skolen og har vanskeligt ved at koncentrere sig. De unge går ikke til andre fritidsaktiviteter. De giver oftere udtryk for at være blevet mobbet, og de tilbringer store dele af deres sociale liv på nettet. De har problemer med vægten, ryger cigaretter, drikker mere alkohol og har oftere røget hash end andre grupper af unge. De er oftere involveret i kriminalitet og andre former for normbrud og tynges også af symptomer på depression og har andre psykiske vanskeligheder så som ensomhed og lavere selvfølelse.

Undersøgelsen fra 2013 (Brunborg et.al., 2013) er en opfølgning af undersøgelsen fra 2010 (Frøyland et.al, 2010) med henblik på at undersøge kontinuiteten i de unges computerspilvaner og eventuelle sammenfald i og årsag til mulige problemer knyttet til computerspil. I undersøgelsen fra 2013 (Brunborg et.al., 2013) er en af de væsentlige konklusioner, at unge ikke fastholdes i deres risikoadfærd. De unge viser således færre tegn på computerspilafhængighed end i 2010.

Desværre lider den opfølgende undersøgelse fra 2013 under, at den har et forholdsvis stort frafald af tidligere deltagere - specielt drenge, der i undersøgelsen i 2010 udviste symptomer på afhængighed, og som samtidig havde større risikoadfærd og flere problemer i skolen. Det kan være årsagen til undersøgelsens registrering af et fald i de udsatte unges risikoadfærd.

Computerspilafhængighedsforskningen har været udsat for kritik. Et af kritikpunkterne har drejet sig om validiteten og reliabiliteten i undersøgelserne. Ek-

sempelvis har forskerne ikke anvendt de officielle retningslinjer fra APA, hvilket gør undersøgelsesresultaterne svære at sammenligne (Hussein, et.al., 2012). Der har desuden været konstrueret måleinstrumenter, som ikke har været testet i en pilotundersøgelse. Eksempelvis har flere internationale undersøgelser undersøgt udbredelsen af computerspilafhængighed. I 2007 blev der peget på, at 38 % af et lands befolkning er computerspilafhængige (Charlton & Danforth, 2007). I flere nyere undersøgelser peges der på, at mellem én til tre procent af befolkningen er i risiko for at udvikle afhængighed af computerspil (se eksempelvis Rehbein et.al., 2010; van Rooij et.al., 2011). Dette tyder på, at antallet af computerspilafhængige i nogle sammenhænge overestimeres (Hussain et.al., 2012), og at der bruges forskellige definitioner på computerspilafhængighed, når antallet af computerspilafhængige skal måles (Kuss & Griffiths, 2012).

Ovenstående kritikpunkter er udarbejdet af afhængighedsforskerne med henblik på at få optaget IGD som diagnose i APA's diagnosemanual. Som barndomsforsker finder jeg, at afhængighedsforskningen forenkler de unges højfrekvente og problematiserede computerspil ved at reducere fænomenet til et spørgsmål om standardiserende og normaliserende symptombehandling på en computerspiladfærd, der måske kan skyldes sociale og familiemæssige problemer. Der tages ikke højde for, hvilke computerspil de unge spiller, og de sociale fællesskaber i spillet og kontekst inddrages ikke. Samtidig savner jeg i høj grad barndomsforskningens aktørperspektiv. De unge gøres til passive behandlingskrævende objekter, der ikke er i stand til at tage beslutninger om eget liv. I kapitel 4 underbygger jeg kritikken af computerspilafhængighed som interaktiv klassifikation med baggrund i patologiseringsbegrebet, og risikoen for at sygeliggøre unges højfrekvente brug af computerspil.

2.2 Computerspilforskningen

Computerspilforskningen har rødder i den etnografiske og mediekulturelle computerspilforskning og er tæt forbundet med den humanistiske og sociologiske orienterede videnskab. I Danmark har der været tradition for at anlægge et børnekulturelt perspektiv på børns anvendelse af computerspil. De fleste undersøgelser peger på, at computerspil fascinerer og tiltrækker børnene i en sådan grad, at der tales om det moderne vidensamfunds nye legeplads for børn og unge. Eksempelvis har computerspilforskeren Carsten Jessen fokuse-

ret på de mange muligheder, der er for at skabe underholdning, sociale fællesskaber, læring og kulturelle identiteter igennem spillene (Jessen, 2001). Ud fra et børnekulturelt perspektiv peges der altså på, at unges brug af og tilgang til computerspil ikke bør vække grund til bekymring. Involveringen i computerspil har for flertallet af unge været forbundet med inddragelse og deltagelse i sociale relationer til andre unge.

Det er først inden for de seneste ti år, at den mere etnografisk og mediekulturelle orienterede forskning har undersøgt de udfordringer, der kan være i forbindelse med børn og unge, der bruger mange timer med at spille computerspil. I den sammenhæng anbefaler den norske computerspilforsker Faltin Karlsen en tredje position, der undersøger computerspil som en usund fritidsaktivitet, uden at computerspillet stemples som sygdom (Karlsen, 2013).

Den tredje position er kritiske overfor computerspilafhængighedsforskningen og kritiserer afhængighedsforskernes sammenkædning af pengespil og computerspil. Eksempelvis hævdes det, at de strukturelle elementer i 'computerspil' og 'pengespil' har adskillige lighedspunkter (Griffiths & Davies, 2005). Ifølge Karlsen (2010; 2013) er det muligt at identificere typiske pengespilbelønningsmekanismer i online-computerspillet World of Warcraft (WoW). Det drejer sig om belønningsmekanismerne som at være 'tæt på at ramme ved siden af', 'blive taget til fange' og 'lave en fejlslutning' (Karlsen, 2010; 2013). Disse belønningssystemers fastholdelse af spilleren har imidlertid mindre betydning i computerspil, hvor andre faktorer som sociale fællesskaber i spillet, spillerens muligheder for at interagere med spillet og spillets kompleksitet nedsætter betydningen af belønningssystemerne (Karlsen, 2013; Taylor, 2006). Jeg finder, at Karlsens pointe er væsentlig. Det er vigtigt at fremhæve de sociale elementer, som computerspillet er designet til at fremme. På den anden side forholder Karlsens forskning sig ikke til, at de programmerede egenskaber kan skabe problemer for de unge, fordi der er risiko for, at de unge fastholdes i computerspillet længere tid, end de har lyst til.

Dette perspektiv har den amerikanske computerspilforsker T.L. Taylor (2006) til gengæld undersøgt. Taylor peger på, at computerspillenes programmerede egenskaber kan være med til at øge computerspillernes aktivitetsniveau unødigt. Computerspillets design og den måde computerspillets system er programmeret på, skaber et socialt pres på de deltagende spillere. Onlinecomputerspil er snarere et halvtidsarbejde end en fritidsbeskæftigelse (Taylor, 2006;

Yee, 2006a). Det drejer sig specielt om de computerspillere, der agerer i de såkaldte Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG). MMORPG-spillene er computerrollespil, som kan samle mange tusinde computerspillere på internettet. Computerspillerne er ifølge Taylor (2006) ikke kun drevet af lysten til at spille, men i lige så høj grad af pligten til at bidrage til fællesskabets succes og vigtigheden af at være en del af fællesskabet.

Den amerikanske computerspilforsker Nick Yee (2006b) anvender begrebet *problematic usage* - altså 'problematisk anvendelse'. Det skal ses i forhold til Yee's (2006b) kritik af afhængighedsbegrebet. Yee peger på, at begrebet giver et misvisende billede af de problemer, som computerspillerne har. Selvom mange computerspillere selv opfatter sig som 'afhængige', er afhængighedsbegrebet med til at forenkle den problematik, de unge har, hvis de har et højfrekvent brug af computerspil. Yee (2006b) peger på, at de mange timer med computerspil kan have en negativ indflydelse på computerspillerens hverdagsliv. Computerspillene bliver subjektets måde at 'flygte' fra sine hverdagslivs-problemer på. Derudover peger Yee (2006b) på, at computerspilafhængighed er et 'common sence' begreb, som bliver brugt i mange andre sammenhænge, eksempelvis når en person vil understrege, hvor glad vedkommende er for f.eks. at se en bestemt TV-serie, at spise slik etc.

Den australske sociolog Nicola Johnson (2009) anfægter også begrebet computerspilafhængighed. Afhængighedsbegrebet er værdiladet, og det giver associationer til stofmisbrug. Samtidig er afhængighed et begreb, som bruges i mange forskellige sammenhænge. Det kan både anvendes i en positiv forståelse, hvor afhængighed signalerer glæde ved og lyst til at spille computerspil, men også negativt i sammenhænge, hvor begrebet anvendes til at beskrive et problematisk brug af computerspil (Johnson, 2009). Computerspil er ifølge Johnson (2009) karakteriseret ved at involvere forskellige grader af handle-mønstre. For en periode kan computerspilleren have en tvangsmæssig adfærd, men i så fald vil det formentlig betyde, at der er andre forhold i hverdagen, der er problematiske (Johnson, 2009). Johnson (2009) er i den forstand mere tydelig end Yee (2006a; 2006b) omkring de mulige psykiske og sociale problemer, som nogle unge kæmper med i deres hverdagsliv, og som ikke nødvendigvis er knyttet til computerspillet. Ud fra et barndomsperspektiv er det specielt Johnsons fremhævelse af de forskellige grader af handle-mønstre, der er interessant, fordi Johnsons forståelse bygger på et aktørperspektiv. Samtidig er Johnson (2009) opmærksom på, at de unges computerspilbrug ikke nødvendigvis hand-

ler om at 'flygte' fra hverdagens problemer, sådan som Yee (2006b) peger på. Der kan være forhold i computerspillenes programmerede egenskaber, som kræver mange timers computerspil for at stige i level eller for at deltage i et socialt fællesskab.

Computerspilforskningen har bidraget med væsentlige sociokulturelle betragtninger om kontekstuelle forhold, der skaber forståelse for, hvorfor unge kan få problemer med deres computerspil. Jeg finder dog, at computerspilforskningen har en tendens til at fokusere 'for meget' på computerspillet, og i mindre grad på de sociale betingelser, der er med til at skabe et problematiseret brug af computerspil. Eksempelvis stiller computerspilforskningen ikke spørgsmålstejn ved selve diagnosen computerspilafhængighed. Der peges 'blot' på, at det ikke er muligt at blive afhængig af at spille computerspil. Samtidig har computerspilforskningen ikke undersøgt de unges komplekse og ofte modsætningsfyldte identitetsarbejde i forbindelse med deres højfrekvente og problematiserede brug af computerspil. Jeg savner et barndomsforskningsperspektiv, der tager udgangspunkt i de unges erfaringer og oplevelser med computerspil, hvor den viden, de erfaringer, oplevelser, forståelser og forhandlinger som de unge har med hinanden og deres nærmeste omgivelser bringes i spil, og som udfoldes sammen med et perspektiv, der har øje for de mere strukturelle betingelser, som de unges konstruktionsprocesser er underlagt.

Computerspilforskernes kritik af afhængighedsbegrebet er vigtig, men der ligger i gradbøjningen af 'problematiske' og 'overdrevent' computerspilbrug en normativ fordømmelse af de unges computerspilbrug. Det er eksempelvis vanskeligt at konkretisere, hvornår et computerspilbrug går fra at være 'normalt' til 'problematisk'. Et problematisk brug skaber fokus på de mulige negative sider, computerspillet kan have for den enkelte ung, men der ligger også implicit en forståelse af, at computerspillet er problematisk, men spørgsmålet er, hvem computerspillet er problematisk for? Det kan godt være, at computerspilbruget er problematisk for den unge, men det behøver det ikke at være. Et 'problematiske' brug er altså også et problematiseret brug, som den unge ikke nødvendigvis kan identificere sig med.

Når computerspilforskerne diskuterer unge som aktivt handlende, er der også en tendens til, at de glemmer, at unge også er passivt forbrugende, som Walkerdine (2007) har peget på. De unge er 'nødt' til at bruge penge på dyrt udstyr for at kunne deltage i computerspilkulturen på soveværelset, hvilket ofte over-

ses i diskussionen om unge og computerspil (Willett, 2008). Pointen er, at de to perspektiver - aktiv/passiv - ikke er hinandens modsætninger, men snarere paradoksalt nok begge er en del af levet liv i et liberalt demokrati (Walkerline, 2007). Begge perspektiver produceres med baggrund i teknikker, som markedet ønsker at fremskynde, og som også er en del af, hvad der kræves af unge for at kunne være aktive rationelle medborgere i et neoliberalt samfund.

2.3 Formål med afhandlingen

Ud fra ovenstående gennemgang af de dominerende forskningspositioner finder jeg, at der mangler forskning, der undersøger de mulige normative, grænseoverskridende og stigmatiserende aspekter, der kan være i forhold til hverdagslivets computerspil og bekymringer om computerspilafhængighed. Der bør rettes fokus på 'scenerne', hvor det sociale liv med et problematiseret brug af computerspil udfolder sig. Det gælder med udgangspunkt i barndomsforskningen at have blik for unges betydningsdannelser, handlemåder, relationer og udtryksformer. Samtidig mangler der forskning, der undersøger den sociale konstruktion af computerspilafhængighed, og hvilken betydning klassifikationen har for de unges sociale liv. Computerspilafhængighed er en klassifikation udviklet af den kliniske psykologi og psykiatrien. Psykologien og psykiatrien har som videnskab leveret nye begreber, der via massemedierne er blevet en del af vores dagligdagsprog (Rose, 1999). Ifølge den danske psykolog Svend Brinkmann (2010a) er det nødvendigt at skelne mellem menneskelige livsproblemer og så patologi. Alle lidelser behøver ikke nødvendigvis at være en patologi. I forlængelse heraf peger Brinkmann (2010b) på, at mange af nutidens diagnoser er klassifikationer, som mennesker interagerer med. Der er risiko for, at en diagnose som eksempelvis Internet Gaming Disorder (IGD) kan være med til at fremme". *en negativ overoptagethed af personlig sundhed, som måske i sig selv er usund*" (Brinkmann, 2010a:15). Ud fra Brinkmanns pointe kan det være væsentligt også at undersøge IGD som en interaktiv klassifikation. Mennesker interagerer med klassifikationer. Mennesker reagerer på at blive klassificeret som computerspilafhængige. Samtidig får det også betydning for selve klassifikationen, som konstant må revideres af de videnskaber, der er med til at definere klassifikationen. Spørgsmålet er, om computerspilafhængighed kan ses som en interaktiv klassifikation, der kan bidrage med nye forståelser af klassifikationen, og hvilke utilsigtede konsekvenser patologiseringen af computerspil har for de unge. Tilpasser unge deres adfærd til klassifikationen

computerspilafhængighed eller yder de unge klassifikationen modstand?

Min tanke er, at den canadiske sociolog Erving Goffmans (1990a) begreber frontstage og backstage kan tolkes som henholdsvis den 'regulerede' sfære og den 'uregulerede' sfære. Netop den regulerede sfære er for nutidens unge blevet større, og den uregulerede sfære er blevet mindre (Jenkins, 2009; Rose, 1999). Diskurser om computerspilafhængighed er teknologier - altså et institutionelt forankret rationaler - som kan have betydning for den måde unge og deres forældre leder og kontrollerer et højfrekvent og problematiseret brug af computerspil.

Ud fra denne korte introduktion til problemfeltet, afhandlingens tilblivelsesproces og genstandsfeltet er formålet for denne artikelbaserede afhandling at undersøge unges erfaringer med og forståelser af et problematiseret brug af computerspil ud fra en teoretisk fundering i barndomsforskningen. Følgende forskningsspørgsmål ønskes besvaret:

Hvordan oplever unge, at de på en og samme tid er medskabere af og styret af de mulighedsbetingelser, der er til stede for dem i forbindelse med deres problematiserede brug af computerspil?

Dette overordnede forskningsspørgsmål har jeg i mine artikler arbejdet med empirisk gennem et underspørgsmål.

Hvilken betydning tillægger unge klassifikationen computerspilafhængighed, og hvordan indgår computerspilafhængighed som en del af de unges konstruktionsprocesser i et hverdagsliv med meget computer-spil?

Næste kapitel præsenterer afhandlingens teoretiske ramme. Det drejer sig om forskellige teorier indenfor barndomsforskningen, der konstruerer fænomenet som diskursivt indlejret, dels situativt gennem de unges interaktioner.

Kapitel 3 Teoretisk ramme

Allerførst vil jeg i kapitlet explicitere væsentlige begreber knyttet til barndomsforskningen. Derefter vil jeg redegøre for barndomsforskningen og klarlægge, hvordan jeg positionerer mig i forhold til denne. Til sidst i kapitlet folder jeg mine analysestrategiske begreber ud ved hjælp af Goffmans begreber om facework, frontstage og backstage, og Roses' videreudvikling af den franske filosof Michel Foucaults vokabular, specielt Foucaults begreb governmentality.

3.1 Ungdom, ungeperspektiver og unges perspektiver

Alder kan defineres, som det antal år en person har levet, men er også social konstrueret (James & James, 2012). Ungdom er en livsfase mellem barndommen og voksendommen (Prout, 2005). Jeg har som allerede nævnt i kapitel 1 valgt at kategorisere mine informanter som unge og som en del af livsfasen ungdom, selvom jeg teoretisk opererer indenfor barndomsforskningens univers. Dette skyldes flere forhold. Barndommen er *'krympet'*, og *ungdomstiden er forlænget* (Tufte, 2007:20). Pointen er, at definitionen af, hvornår man er barn, ung, tween og gammel er under forandring. Ungdom er en fase af livet mellem barndom og voksenlivet. Det er altså en overgangsfase, som typisk starter fra 11-13-års-alderen, og som - afhængig af analytisk interesse - kan vare helt op til 30 års alderen (Illeris et.al., 2009). De unge i min undersøgelse kan både kategoriseres som børn og unge - afhængig af om man eksempelvis tager udgangspunkt i biologisk alder, kulturbrugere- og forbrugere, marketing eller i en institutionel kontekst. Mine informanter er mellem elleve og femten år, hvilket marketingslitteraturen benævner for in-between (Tufte, 2007). På interviewtidspunktet er mine informanter stadig underlagt Folkeskolens undervisningspligt. Skolen vil ofte blive betragtet som barndommens 'uddannelse'. Mine informanter er dog også på vej ind i ungdommen - ja på nogle planer har de allerede været unge i flere år. Flere af de unge i min undersøgelse står midt på en skillevej, hvor de skal forlade Folkeskolen. De skal til at træffe en række afgø-

rende valg i forhold til uddannelse, som både på kort og lang sigt har betydning for, hvilken retning deres liv vil tage. Når jeg derfor konsekvent kalder mine informanter for 'unge', er det min konstruktion. Det er et forsøg på at skabe kontinuitet og sammenhæng i afhandlingen, selvom konstruktionen kan diskuteres og burde konstrueres afhængig af den kontekst, hvori mine informanter har befundet sig på pågældende tidspunkt, og det teoretiske blik jeg tolker ud fra.

Unge perspektiver og ungeperspektiver er betegnelser, som ofte anvendes i barndomsforskningen uden at blive defineret nærmere. Jeg vil derfor uddybe mit brug af ungeperspektiverne med udgangspunkt i den danske barndomsforsker Dion Sommers definition af et børneperspektiv og børns perspektiver og den danske barndomsforsker Hanne Warmings (2011a:20-22) tre motiverende rationaler for at inddrage et socialvidenskabeligt blik i sine analyser: *Det demokratiske rationale, vidensrationalet og livskvalitetsrationalet*.

Sommer (2010) peger på, at forskellen i udgangspunkt er knyttet til den, der ytrer perspektivet. Børneperspektiver *retter den voksnes opmærksomhed mod en forståelse af børns oplevelser, erfaringer og handlinger i verden*, mens børns perspektiver *... repræsenterer børns oplevelser, forståelser og erfaringer i deres livsverden* (Sommer, 2010:49). Ud fra Sommers definition er det forskeren, der rekonstruerer ungeperspektiverne. Selvom forskeren forsøger at komme tættere på med ungeperspektiverne, vil det altid være forskerens objektivisering af ungeperspektiverne, der udfoldes. Hertil peger Sommer efterfølgende på, at unges perspektiver er unges subjektive opfattelse af deres liv. Med unges perspektiver er det de unge som fænomenologiske subjekter, der er i fokus. Forskeren vil med unges perspektiver søge at formidle de unges intenderede handlinger og udsagn.

Det demokratiske rationale handler om, at alle i samfundet har ret til at komme til orde – uanset køn, alder, etnicitet osv. Dette rationale kan spores tilbage til vedtagelsen af FN's Børnekonvention fra 1989. Her fremskrives børn og unges ret til at blive hørt i den offentlige debat. Som sådan er inddragelsen af unge i forskningen en menneskeret, en forudsætning for at anerkende unge som deltagere og medborgere i et demokratisk samfund (Warming, 2007a). Det at give de unge en 'stemme' i forskningsarbejdet har altså også rødder i politiske beslutninger (Alderson, 1995, citeret i Kampmann, 2003b). Det demokratiske rationale er ikke en garanti for, at perspektiverne skaber større muligheder for unge i forhold til at være medborgere i samfundet. Ret-

tigheder kan eksempelvis være både 'passive' og 'aktive'. FN-konventionen understreger unges ret til at have en kulturel identitet, men når det kommer til handling, er den knyttet til familien og forældres ret til at bestemme over deres børn (Buckingham, 2000). Unges medierettigheder har til formål at skabe rum til at ytre sig og til at beskytte unge imod mediers mulige skadelige effekter. Der er imidlertid ikke gjort meget ud af unges ret til deltagelse. I forhold til medier peger Buckingham (2000; 2008) på, at voksne sjældent giver unge tale-tid i offentligheden.

Vidensrationalet er funderet i barndomsforskningens erkendelse af, at vi er nødt til at spørge de unge selv for at få indsigt i deres sociale liv. Ellers er der risiko for, at vi som forskere overser forhold i de unges sociale liv, som ellers ikke ville være kommet til udtryk.

Livskvalitetsrationalet motiveres af, at forskerens anerkendelse og værdsættelse af unges meningstilkendegivelser kan være med til at øge de unges lyst til livet og øge deres selvverd. Livskvalitetsrationalet retter sig specielt mod professionelle og eksperter, der arbejder med de unge, men kan også være relevant at forholde sig til i et forskningsarbejde.

Alle tre rationaler giver udtryk for at arbejde med ungeperspektiverne, men har forskellige forståelser af begrebet. Det demokratiske rationale og vidensrationalet bygger på voksnes forståelser og tolkninger af de unges situationer, men adskiller sig fra hinanden ved at vægte henholdsvis et demokratisk *udefraperspektiv* eller et vidensbaseret *tilstræbt indefraperspektiv*. Vidensrationalet og livskvalitetsrationalet er begge baseret på et *tilstræbt indefraperspektiv*, men arbejder med begrebet på forskellige måder. Gennem vidensrationalet forsøger forskeren at leve sig ind i, hvordan de sociale situationer må se ud fra de unges perspektiver, hvorimod livskvalitetsrationalet tilstræber at lade de unge selv give udtryk for deres oplevelser og erfaringer. Det er nødvendigt at pointere udefraperspektivet ud fra erkendelsen af, at forskeren har vanskeligt ved - fuldt og helt - at kunne sætte sig ind i den andens perspektiv. Udefraperspektivet bør ikke stå alene. Der ligger også en forpligtelse til at vise forskellige grader af tilstræbte indefraperspektiver i forhold til, hvordan de unge oplever fænomenet, hvilke følelser der i spil og tilkendegive, hvad de unge måtte have af ønsker i forhold til at blive hørt. Barndomsforskningen er således i høj grad motiveret af metodiske og etiske overvejelser.

Når Warming (2011a) anvender 'tilstræbte indefraperspektiv' som begreb, relaterer hun sig til Sommers (2010) definition af ungeperspektiverne. Warming understreger ligesom Sommer, at ungeperspektiverne 'kun' er tilstræbte. *At give børn en stemme* (Warming, 2007a:8) er en illusion. Ungeperspektiver er - som de danske barndomsforskere Eva Gulløv og Susanne Højlund har peget på - en *analytisk konstruktion, der hænger sammen med de teoretiske overvejelser, man gør sig* (Gulløv & Højlund, 2003:29). Både Sommer (2010) og Warming (2011a) mener dog, at det er muligt at komme tættere på unges perspektiver ved hjælp af barndomsforskningen, men det vil aldrig kunne lade sig gøre at præsentere unges intenderede handlinger og udsagn fuldt ud. Der - hvor Sommer (2010) og Warming (2007a; 2011a) er uenige - handler om, hvor tæt på, man som forsker kan komme i forhold til at repræsentere unges perspektiver. Sommer (2010) peger på, at inddragelse af nyere udviklingspsykologi kan bidrage til at komme tættere på unges subjektive perspektiver gennem en analyse af deres intenderede handlinger og udsagn, mens Warming (2007a) - som er placeret i den socialvidenskabelige del - taler for at inddrage partcipatorisk teori og metode i sin forskning. Unge skal ifølge Warming (2007a) ikke kun tildeles aktørstatus som informanter, men skal også være medforskere. Barndomsforskningens interesse for at sætte fokus på ungeperspektiverne har altså betydning for den måde, man som forsker bør inddrage de unge i forskningsprocessen.

Selvom inddragelsen af ungeperspektiverne er vigtig, understreger Warming (2011a), at man som forsker bør overveje, om det er i de unges egen interesse, at de inddrages, og om ungeperspektiverne er reelle, når det i sidste ende er forskerens hånd, der skriver de unges pointer ned. Der er risiko for, at de unge belastes af det ansvar, der ligger i at blive inddraget i forskningen. Sommers (2010) kritik af barndomsforskningens manglende løsning på aktør/struktur-dilemmaet er også vigtig. Det er nødvendigt at inddrage kritikken af barndomsforskningen i sine metodiske overvejelser, men at *smide barnet ud med badevandet* (Warming, 2007a:12), helt at droppe tanken om at bedrive barndomsforskning med ungeperspektiverne er også problematisk. Der bør ifølge Warming (2011a:26) skelnes mellem inddragelse af unge som redskab og inddragelse som en *etisk fordring* - en etisk fordring hvor det er vigtigt at fremhæve de unges udsagn og handlinger som meningsfulde ud fra den situation, som de unge befinder sig i. Det handler om at vende udviklings- og erkendelsesprocesserne på hovedet.

Den amerikanske William A. Corsaro (2002) har i sin forskning arbejdet med ungeperspektiverne. Corsaro (2002) har undersøgt børns fortolkende reproduktion af kulturer ved at samtænke mikro- og makroperspektiverne. Corsaro påpeger, at børn gennem forhandling med hinanden deler og skaber kulturer op igennem barndommen og opbygger fælles kulturelle vaner og rutiner. Dette perspektiv er essentielt i forhold til aktørperspektivet, som er et væsentligt omdrejningspunkt for min undersøgelse. Der er dog flere problemer med at overføre Corsaro's fokus på små børn og så mit forskningsprojekts unge aktører. Corsaro anerkender som udgangspunkt ikke unge som fortolkere af socialt samvær og favner ikke ungdommen som et livsforløb (Sommer, 2010). Ifølge Sommer (2010) mangler Corsaros aktørperspektiv også et subjektperspektiv. Fortolkning kræver, at de unge også udviser grader af involvering gennem dannelse af mening. Fortolkning forudsætter tankevirksomhed gennem eksempelvis sproget eller en eller form for symbolsk fortolkning. *Hvilke socialmentale kompetencer skal man besidde for overbøvedet at kunne være medproducent af hverdagskulturen?*, spørger Sommer (2010:68). Sommers pointe er, at Corsaro inddrager et ungeperspektiv, men ikke unges perspektiver der kræver et mere aktivt fænomenologisk subjekt.

Den engelske psykolog Valerie Walkerdine (2007) peger på samme problematik, men hvor Sommers kritik tager udgangspunkt i en psykologisk standardkritik af sociologisk forskning, er Walkerdines pointe mere knyttet til mit genstandsfelt. Computerspilforskerne har ifølge Walkerdine (2007) en tendens til at være for defensive i deres forståelse af unge som aktive meningsskabere. Walkerdine refererer til medieforskeren Henry Jenkins (1998 I: Walkerdine, 2007:8) brug af medieforskningens traditionelle skelnen mellem aktive og passive tilskuere. Walkerdine (2007) peger på, at Jenkins' analyser er vigtige, fordi de unge som aktive tilskuere gør op med effektforskernes tradition for at betragte unge som passive tilskuere. Ifølge Walkerdine (2007) er Jenkins aktør rationel og i kontrol, men mennesker handler også irrationelt. Der er derfor behov for en subjektforståelse, der kan rumme kompleksiteten i menneskers handlinger på en måde, så mening ikke kun ses skrevet ind i diskurser og ledelsesstrategier. Menneskers handlinger bør også tildeles en rolle gennem en relationel forståelse af subjektet, som en del af *constantly shifting affective relations* (Walkerdine, 2007:10), der både kan rumme den sanselige kropslige handling, der sker, når der spilles computerspil, og som samtidig forstås og opretholdes i diskursive praksisser.

Både Sommer (2010) og Walkerdine (2007) argumenterer for et mere fænomenologisk orienteret subjekt. Sommer insisterer på, at et fænomenologisk subjekt vil komme tættere på unges perspektiver. Walkerdine refererer til computerspilforskeren Mark Hansen, der har peget på, at den interaktivitet der foregår med computerspillet er *embodied not disembodied* (Hansen, 2004 citeret i: Walkerdine, 2007:20). Computerspilforskerne skaber ifølge Walkerdine et begrænset indblik i, hvad computerspil også handler om.

Både Sommer og Walkerdine har vigtige pointer i forhold til diskussionen om, hvordan man som forsker kan repræsentere ungeperspektiverne og unges perspektiver. Jeg har starten af projektet undret mig over, at en fritidsaktivitet som computerspil kan gøre unge afhængige og skabe bekymringer om computerspilafhængighed. Hvorfor opfattes det som problematisk at være en passioneret computerspiller? Selvom fritidsaktiviteten kan udfordre den fysiske, sociale og mentale sundhed, så er involveringen i computerspil også forbundet med gode oplevelser og socialt samvær. Disse mere positive sider af computerspillet synes at forsvinde i forbindelse med problematiseringen af computerspillet. Oprindeligt var det min intention at inddrage et kropfænomenologisk perspektiv - sådan som Walkerdine peger på - sammen med den østrigsk/amerikanske fænomenologiske sociolog Alfred Schutz (2005) forståelse af hverdagslivets praksisser, specielt i forhold til hans definition af tid. Tid har både for effektforskerne og computerspilforskerne været placeret som et centralt element i indkredsningen af problemstillingen. Diagnoser er ifølge den norske filosof Lars Fr. H. Svendsen (2006) knyttet til det psykiske og dermed personligheden. Det understreger vigtigheden af at inddrage en subjektorienteret teori. I kapitel 7 vil jeg diskutere, hvorfor jeg i afgrænsningen af mit forskningsprojekt forholdsvis tidligt alligevel valgte at forlade den fænomenologiske indgangsvinkel til et problematiseret brug af computerspil.

3.2 Den sociologiske barndomsforskning

Jeg har i stedet afgrænset mit forskningsobjekt ud fra den del af barndomsforskningen, som har arbejdet sociologisk med ungeperspektiverne og unges konstruktionsprocesser i hverdagslivet. Ifølge barndomsforskerne Allison James & Alan Prout (1990:8-9) opererer den sociologiske barndomsforskning indenfor seks temaer. For det første anses barndommen for at være en social konstruktion, der bestemmes af samfundets strukturelle og kulturelle faktorer.

For det andet er barndom en social variabel, som aldrig helt kan adskilles fra andre sociale variabler så som klasse, køn og etnicitet. For det tredje er unges sociale liv værd at undersøge i 'egen ret'. For det fjerde er unge aktører i eget liv. De forholder sig ikke passivt til samfundets strukturer og processer. For det femte tildeles etnografisk metodologi en særskilt rolle i studiet af barndommen. Etnografiske metoder er bedre til at opfange unges stemme og skaber større mulighed for at inddrage de unge i empiriproduktionen. For det sjette er studiet af barndom som fænomen en dobbelthermeneutisk proces, fordi det også handler om at skabe forståelse for, hvordan barndommen produceres og reproduceres diskursivt.

I forlængelse heraf har den danske barndomsforsker Jens Qvortrup (1999) identificeret tre forskellige grundpositioner⁹ i den sociologiske barndomsforskning. Grundpositionerne har fællestræk, men er forskellige i forståelserne af, hvad det vil sige at studere unge. Ud fra Qvortrups definitioner er det svært entydigt at placere min forskning i en bestemt grundposition. Ligesom den danske barndomsforsker Jan Kampmann (2003a) finder jeg, at Qvortrups inddeling af barndomsforskningen i tre grundpositioner er for kategorisk opdelt. Det kan bestemt være en fordel at skitserer, hvordan barndomsforskningen har udviklet sig i forskellige retninger, men opdelingen af forskningen risikerer at skabe et billede af alliancer, der står i modsætning til hinanden, selvom grundpositionerne på nogle punkter i højere grad kunne fremstilles ud fra måder at supplere hinanden på (Kampmann, 2003a). Grundpositionerne har ikke ændret sig mærkbart, men de giver indblik i nogle af de væsentlige diskussioner, der har præget etableringen og udviklingen af forskningsfeltet, og som jeg derfor også er under indflydelse af.

Den første grundposition (1) beskæftiger sig med børn og unge i et mikroorienteret perspektiv, der betragter unge som *væsentlige aktører i deres egen og samfundets udvikling (ikke alene objekter for socialisering og indlæring)* (Qvortrup, 1999:46). Barndom anses for at være en historisk, kulturel og social variabel, som eksisterer i kraft af en anden foranderlig term, voksenlivet - et aspekt der ofte udtrykkes gennem begrebet *generationsordensprincippet* (Warming, 2011b). *Generationsordenen forhandles, gen- og omskabes således løbende gennem børns og voksnes interaktion med hinanden, men samtidig sætter den også sit præg på den måde, hvorpå børn*

⁹ Det kan diskuteres om Qvortrups opdeling i tre grundpositioner er dækkende for barndomsforskningen. James, Jenks & Prout (1999) har ikke kun tre, men fire grundpositioner. Den væsentligste forskel er, at de i modsætning til Qvortrup også betegner minoritetsstudier som en særskilt grundposition.

og voksne går ind i disse interaktioner (Warming, 2005:149). De unges liv kan på et overordnet plan ligne de voksnes liv, men det er kun på overfladen. Når man arbejder med unge empirisk, er der tydelige forskelle. Unge lever på mange måder et hverdagsliv adskilt fra de voksne (Rasmussen, 2004). Ofte vil barndomsforskere indenfor grundposition (1) tage udgangspunkt i, at unge er aktører i egen ret og kompetente, og at de handler og fortolker deres omgivelser ud fra egne behov, interesser og ønsker (James & Prout, 1990), eller at unge anses som medskabere af en kultur, som kan have autonome træk (Corsaro, 2002), og at ungdom er en social konstruktion - ikke en determineret størrelse, biologisk betinget eller en naturlig, universel kategori (James et.al., 1999). Børn og unge tildeles altså et handlingsperspektiv, eller agency om man vil, og det ligger med konstruktionsperspektivet underforstået, at unge mentalt er i stand til at forhandle mening og kode og afkode sociale positioner i hverdagslivets praksisser (Kampmann, 2003a).

(2) Den anden grundposition har et makroorienteret perspektiv med fokus på de strukturelle betingelser for ungdommen. Denne position beskæftiger sig med barndommen som 'et element i den sociale struktur' - altså et mere makroorienteret og strukturelt orienteret perspektiv (Qvortrup, 1999:46). Med tankerne om generationsordensprincippet undersøger grundposition (2) fordelingen af økonomiske ressourcer til voksne og unge, og samfundets måder at organisere unges liv i relation til voksne (Warming, 2011b). Qvortrup selv er en fremtrædende repræsentant for denne grundposition. Ifølge Qvortrup har barndommen en særskilt arkitektur. Børn og unge er en del af samme samfundsstruktur som voksne, men de påvirkes på andre måder end voksne, og de er medkonstruktører både af barndommen og samfundet. Det er forskerens opgave at studere børn i *egen ret* og at tildele barndommen *autonome* begreber i forhold til *dens historiske, kulturelle og samfundsmæssige dynamikker* (Qvortrup, 2002 citeret i Sommer, 2010). Den danske psykolog Dion Sommer kritiserer Qvortrups *makroorienterede strukturalisme* for ikke at have blik for unge som *oplevelende, tænkende individer* (Sommer, 2010:59). Det er ifølge Sommer problematisk, fordi det mere fænomenologisk orienterede 'her og nu'-perspektiv kunne bidrage med at skabe indsigt i unges tanker og følelser. Sommers kritik er i den forstand berettiget, idet han peger på, at psykologien rigtig nok var optaget af børn og unge som becomings mere end beings, men som også Sommer gør opmærksom på, har psykologien udviklet sig, og der kan argumenteres for, at psykologien har fået øje for børn som aktører, jævnfør diskussionen om ungeperspektiver og unges perspektiver i forrige afsnit (Sommer, 2010).

(3) Den tredje grundposition beskæftiger sig med *barndommen som den kan opleves, erfares og dokumenteres for børn her og nu* (Qvortrup, 1999:46). Qvortrups tredje grundposition lægger op til at inddrage unges oplevelser og erfaringer i forskningen. Kampmann (2003a) peger på, at det kan være vanskeligt at skelne mellem denne position (3) og så den del af forskningen, der tager udgangspunkt i forestillingen om unge som kompetente aktører (1). Dog kan det ifølge Kampmann forsvares at adskille de to positioner ved at pointere, at barndommen som en 'her og nu' oplevelse ønsker at komme 'tættere' på unges egne oplevelser af at være ung, så her og nu-perspektivet er ud fra Kampmans perspektiv repræsenteret i Qvortrups grundpositioner, selvom Sommer (2010) hævder det modsatte.

Det er i den sammenhæng vigtigt at forstå Qvortrups (1999) oversigt over barndomsforskningens grundpositioner ud fra hans position i den tidlige barndomsforskning. Grundpositionerne skal læses som den tidlige barndomsforsknings måde at etablere sig som felt på. Historisk set er barndomsforskningen udsprunget som en kritik af udviklingspsykologien og udviklingspsykologiens perspektiv på barndommen som et stadie i livet, hvor unge er på vej til at blive voksne. Barndomsforskningen oplevede sig som marginaliseret i forhold til psykologien (Kampmann, 2003a). Qvortrup (1999) skriver sig op imod psykologien, som dominerede forståelse af barndom på daværende tidspunkt. I opstartsperioden har barndomsforskningen haft en identitet som *marginaliseret provokatør* - som Kampmann (2003a) så malerisk beskriver det.

Den tidlige barndomsforsknings konstruktion af sig selv i relation til psykologien har ifølge Kampmann (2003) betydet, at barndomsforskningen er kommet til at fremstå og tænke dikotomisk i forhold til udviklingspsykologien. Et af argumenterne imod psykologien var dens udgangspunkt i det 'abstrakte' barn (Sommer, 2010:70). Barndomsforskningen ønsker at *studere virkelige børn eller oplevelsen af at være barn* (James et.al., 1999:290). Ifølge Sommer (2010) er det en væsentlig pointe at tage udgangspunkt i empirinære analyser i forhold til at udvikle et ungeperspektiv, men der ligger noget modsigelsesfyldt i, at James et.al. 1999 samtidig anvender et *adultocentrisk socialkonstruktivistisk Foucault-blik* (Sommer, 2010:71) på barndommen, fordi en sådan analyse udstiller sociologiens evige dilemma, om det er muligt at forene et aktør- og strukturperspektiv. Et Foucault-blik på unge er lige så abstrakt, som den kritik af psykologien, som barndomsforskningen er udsprunget af, påpeger Sommer (2010).

Modsat er barndomsforskningen en del af den samtid, som den er skrevet ind i - og samfundets interesser kan afspejles i den forskning, der produceres (Warming, 2007a). Et Foucault-orienteret perspektiv kan 'afsløre' de urimeligheder og de kontrolmekanismer, som samfundet sætter op for at kunne styre det enkelte individs handlinger, og som underliggende lægger op til at kunne yde selvkontrol og selvregulering i forhold de mulige farer og risici, der nu en gang dukker op i alle menneskers levede liv (James et.al., 1999).

Indenfor de seneste år har en af grundlæggerne af den 'nye barndomssociologi', den engelske barndomsforsker Alan Prout (2005) genvurderet den sociale konstruktion af barndommen og peget på en anden mere teknologisk orienteret retning inden for grundposition (1) og (2) ud fra inspirationer hentet fra de to franske filosoffer Bruno Latour og Giles Deleuze. Ifølge Prout (2005) har barndomsforskningen haft en tendens til at beskrive barndommen gennem forskellige dikotomier, eksempelvis gennem konstruktionen af barndom som en modsætning til voksenlivet (Prout, 2005:10). Fordelen ved en sådan dikotomisk konstruktion er, at det giver anledning til at rette opmærksomheden på den måde, konstruktionen produceres relationelt. Store dele af barndomsforskningen er som sagt ifølge Prout (2005) inspireret af socialkonstruktivistiske antagelser, der anlægger et aktør-strukturperspektiv i analyserne. Her fremstilles barndom og voksenliv som et produkt af forskellige diskursive handlinger. Disse perspektiver er et vigtigt bidrag til barndomsforskningen, fremfører Prout (2005), fordi det viser, hvordan barndommen er social konstrueret gennem det, der kaldes for 'generationsordensprincippet'. På den anden side set har det store omkostninger for barndomsforskningen, fordi diskurser risikerer at få en for dominerende rolle i forhold til, hvordan barndommen konstrueres. Prout (2005) foreslår derfor, at der bør tages højde for en naturalistisk og evolutionær forståelse af kroppen, og der i højere grad bør tages udgangspunkt i, at teknologierne er med til at skabe og udvide unges muligheder for at handle som aktører.

Prouts (2005) interesse for teknologier er en vigtig teoretisk videreudvikling af, hvordan vi kan forstå barndommen i et senmoderne samfund, hvor medier spiller en stor rolle i forhold til unges identitetsdannelse. Jeg finder specielt Prouts (2005) fremhævelse af - at der er en dynamiske forbindelse mellem mennesker og teknologier - interessant i forhold til mit forskningsprojekt. De unges soveværelser kan godt anskues som et 'aktør-netværk' af unge, borde,

senge, computere og computerspil. De unges online computerspil kunne også som en materialitet tilskrives en selvstændig rolle. Når jeg tidligt i forløbet alligevel har fravalgt Prouts (2005) 'moderniserede' udgave af en barndomsteori, handler det om, at Prout i sin iver efter at finde nye teoretiske veje, mister barndomsforskningens særlige blik for magtstrukturer og generationsordensprincippet. Det bliver med Prout vanskeligt at skabe opmærksomhed om klassifikationen computerspilafhængigheds magtfuldkommenhed. Samtidig er jeg mere interesseret i teknologier i bred forstand, altså teknologier som rationaler, end som materialitet.

Selvom mit forskningsobjekt kunne have været interessant at analysere ud fra et mere fænomenologisk subjekt med henblik på at folde unges perspektiver ud, og Prouts videreudvikling af barndomsforskningen med fokus på et medialisert hverdagsliv er vigtig på grund af interessen for teknologier i snæver forstand, har jeg valgt at konstruere mit forskningsobjekt med elementer af alle tre grundpositioner i barndomsforskningen. Det har været nødvendigt, fordi jeg både har villet forstå den betydning de unge tillægger computerspilafhængighed, og hvordan klassifikationen indgår som en del af de unges konstruktionsprocesser, samtidig med at jeg har været interesseret at komme tættere på de unges oplevelser af både at være medskabere af og styret af de mulighedsbetingelser, der er til stede for dem i forbindelse med deres problematiserede brug af computerspil.

Jeg anvender 'her og nu'-perspektivet fra grundposition (3) i min metodiske tilgang ved at basere den centrale del af min empiriindsamling på de unges fortællinger gennem anvendelse af etnografisk inspirerede interviewspørgsmål og foto som en særskilt måde at indfange ungeperspektiverne på. Jeg tager også udgangspunkt i grundposition (1)'s aktørperspektiv, samtidig med at jeg vil undersøge, hvordan unge er underlagt samfundets regulering og kontrol (2).

3.3 Analyseledende begreber

Barndomsforskningen kan bruges på mange måder. Det er en videnssociologi. Det er muligt at bruge barndomsforskningen til at søge viden om unge. Der findes adskillige organisationer, som bruger barndomsforskningen til at 'tale' børn og unges sag, og barndomsforskningen bruges også i forskellige former for socialt arbejde med henblik på at forbedre udsatte børn og unges livsvilkår.

Men barndomsforskningens viden anvendes også i forvaltninger og kommuner og andre samfundsinstitutioner til at styre unge i bestemte retninger med henblik på at udvikle bestemte selvteknologier (Kampmann, 2003a). Barndomsforskningen har altså udviklet sig til også være *mainstreamleverandør* af ny viden, der anvendes og bruges i den kommunale forvaltning til at intervenere børn og unges hverdagsliv (Kampmann, 2003a). Samme pointe er Warming (2007a) inde på, men hvor Kampmann (2003a) retter sit kritiske blik på barndomsforskningen som videnssociologi, fremhæver Warming (2007a), at tendensen til at anskue unge som kompetente medborgere i en disciplinerings-sorterings- og stigmatiseringsøjemed understreger vigtigheden af at synliggøre de samfundsmæssig forankrede magtmekanismer, der fremhæver nogle unge som mere 'rigtige' end andre. Unge er aktører, men de er også underlagt samfundsmæssige betingelser. Der stilles ved hjælp af de samfundsmæssige krav og betingelser forventninger om, at unge ER kompetente og bidrager til aktivt at regulere deres liv i bestemte retninger. Kampmann (2004) kalder derfor unge for *selv-i-agt-tagelige* og peger på, at disse kontrolmekanismer på mange måder kan karakteriseres som en intimiderende indgribning i unges levede liv.

Der ligger i disse nye styringstiltag en større grad af selvansvarliggørelse (Warming, 2011b). Det er i høj grad op til den enkelte medborger at sørge for at finde ud af, hvad der kunne tænkes at ligge på den rigtige side af, hvad der kan forventes at være en 'normal' adfærd. Buckingham (2000) argumenterer således for, at unges medborgerskaber bør have et socialt fundament, der understøtter selvregulering - ikke kun forældrenes, men også de unges evner til at styre sit liv. Selvansvarliggørelsen gør imidlertid unge til en særdeles upriviligeret social gruppe, fordi unges medborgerskab ofte er en 'parentes' (Warming, 2011b). Kampmann og Warmings pointer har haft betydning for mine valg af analyseledende begreber.

3.3.1 Unges konstruktionsprocesser i hverdagslivet

Anvendelsen af Goffmans tanker om det sociale møde og struktur gennem begrebet *interaction order* (Goffman, 1983) - på dansk samhandlingsordenen - som en del af barndomsforskningen er interessant, fordi Goffmans analyser af det sociale liv tager udgangspunkt i aktørperspektivet. Goffman (1990a) beskriver menneskers sociale liv ved hjælp af en række dramaturgiske metaforer hentet fra teaterverdenen. Sociale handlinger som et identitetsskabende rum billedliggøres som en teaterscene, hvor mennesker optræder som skuespillere

og publikummer. Ud fra dette dramaturgiske univers bliver menneskers omgangsformer og måder at kommunikere med hinanden til en performance. Menneskers sociale liv formes af de roller, som de tilstedeværende spiller overfor hinanden i situationen - udtrykt gennem et repertoire af forskellige roller, der kan skabe mening og sammenhæng i den enkeltes liv.

Goffman (1990a) har delt scenen op i en *front region* (frontstage) og en *back region* (backstage). 'Front region' er det offentlige område af scenen. Frontstage er synlig for både de optrædende og publikum. Her er der mulighed for at påvirke det publikum, som skuespillerne optræder for. Backstage – bagscenen - er det private rum, hvor de optrædende kan trække sig tilbage, slappe mere af og forberede sig til den næste sceneoptræden. På bagscenen behøver skuespillerne ikke at præstere helt så meget, som når de er frontstage. Her kan skuespillerne bedre være sig selv og forberede sig på nye måder at præsentere sig på overfor deres publikum. Samtidig kan der være visse ting i præsentationen, som de optrædende gerne vil fremhæve i deres sceneoptræden 'frontstage', andre ting som de ikke ønsker at delagtiggøre andre i. Disse forhold er oplagte at øve sig på 'bag scenetæppet', så de optrædende på et senere tidspunkt kan fremstå, som de ønsker foran et publikum. På bagscenen er man i højere grad undtaget frontstagescenens bekymringer om, hvordan man skal præsentere sig selv.

På mange måder handler Goffmans tanker (1990a) om selvreguleringer i sociale situationer. Et væsentligt aspekt af samhandlingsordenen er *impression management* - på dansk indtryksstyring. Gennem indtryksstyring forsøger mennesker at skabe konsensus i det sociale liv (Kristiansen, 2005). Sociale handlinger oprettes og opretholdes ved, at mennesker præsenterer sig selv på måder, så andre mennesker ikke bliver forlegne, eller de selv kommer i forlegenhed. Denne sociale proces implicerer en form for selektiv kommunikation fra deltagernes side - ved at de *overkommunikerer* og *underkommunikerer* det, som henholdsvis bekræfter eller bryder relevante statuspositioner og relationer (Barth, 1966). Indtryksstyringen kræver forskellige kunstgreb fra de involveredes side, for at rollerne kan fremtræde troværdigt for alle deltagere. Det sker ved, at deltagerne udviser *dramaturgisk loyalitet*, *dramaturgisk disciplin* og *dramaturgisk omtanke* (Jacobsen, Kristiansen & Mortensen, 2002:102). Gennem interaktionerne i de sociale situationer benytter de tilstedeværende skuespillere og publikum sig derfor af bestemte teknikker og tegn til at styre situationen med. Der er den personlige front så som kropsproget og ansigtsudtryk (Goffman, 1990a).

Kroppens fremtoning, kroppens bevægelser, kroppens lugte og lyde, kroppens beklædning og ansigtets gestik fungerer som en slags meningsbærere, der får betydning for den måde, andre fortolker situationen (Goffman, 1990a).

Udover at fokusere på det almindelige menneskes 'gøren og laden' analyserede Goffman også de mennesker, der afviger fra den sociale samhandling. I sin bog *Stigma* (1990b) diskuterer Goffman, hvordan 'kropslige stigma', 'karaktermæssige stigma' og 'tribale stigma' håndteres i den sociale samhandling. I en sådan sammenhæng tvinges den stigmatiserede og den 'normale' til en direkte konfrontation med stigmaets årsager og virkninger. For Goffman (1990b) var det væsentligt at vise, at den stigmatiserede ikke opfatter sig selv som anderledes end andre mennesker, men at de i forbindelse med samhandling bliver mødt med en holdning om, at de er anderledes. Samhandling for den stigmatiserede er derfor præget af nervøsitet og spænding, en oplevelse som den afvigende i øvrigt deler med den 'normale'. Det betyder, at et møde mellem afviger og normal ofte er præget af en uendelig strøm af gensidig hensyntagen og forlegenhed. Konsekvensen af samhandling for den stigmatiserede er en evig søgen om anerkendelse og higen efter at blive normaliseret. Det betyder, at den afvigende forsøger at skjule det stigmatiserende for andre mennesker – for på den måde at gøre samhandling nemmere og mindre spændingsfyldt. Men så længe stigma stadig er til stede, vil den afvigende aldrig blive anerkendt som fuldgældig medlem af den 'normale klub'. Eller som Goffman (1990b) selv begrebsliggør det - 'en skinaccept' - som desværre i forhold til den sociale orden kun bidrager til at fastholde og reproducere den stigmatiserede i en afvigende og marginaliseret position. Stigmatisering er altså noget, som sker i alle sociale samhandlinger og, og det er hele tiden i spil.

Ligesom Goffman argumenter den amerikanske sociolog Howard Becker (2005) for, at afvigelse er et produkt af de sociale interaktioner, og at det er noget, der skabes i selve situationen. Pointen er, at afvigelse er samfundsskabt, og at den foregår stort set upågtet uden refleksion fra aktørernes side. Becker (2005) bruger i den sammenhæng begrebet *outsider* for at understrege den typificering, der finder sted. Den stigmatiserede er en helt bestemt type - en outsider - der har overtrådt de uskrevne regler i gruppen. Beckers outsider-begreb understøtter i den forstand Goffmans stigmabegreb og skaber opmærksomhed omkring den underliggende stempling af de unge som outsiders, som finder sted i sociale situationer, når forældre karakteriserer de unge som computer-spilafhængige. Beckers (2005) outsider-begreb er anvendeligt, fordi det også

kan bruges til at problematisere forældres stempling af deres børn som outsiders.

Identitet er med Goffman relationen mellem den måde den enkelte ser sig selv på, og så den måde andre ser på en (Jenkins, 2009). I den forstand er det ifølge den engelske sociolog Richard Jenkins med Goffman mere korrekt at tale om identifikation end identitet. Identitet er en flydende velblivende proces. Der ligger med Goffman implicit en forståelse af, at identiteter knyttet til computerspillet mere er noget, man gør, end noget man er (Buckingham, 2008). Det 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.

Et andet forhold som gør Goffman interessant for barndomsforskningen - specielt når man som jeg ønsker at undersøge unges konstruktionsprocesser i et medialiseret hverdagsliv - er muligheden for også at tænke samhandlingsordenen som 'kommunikation på afstand'. Selvom samhandlingsordenen primært har fokus på kropsliggjorte og rumligt orienterede 'face-to-face-interaktioner i hverdagslivets praksisser, er Goffman (1990a) nemlig også inde på, at mennesker kan samhandle på distance gennem for eksempel telefonen eller pr. brev. Nu er Goffmans tanker udviklet på et tidspunkt, hvor der ikke fandtes internet, og hvor computerspil var for de få og blev spillet på en grillbar. Goffman har derfor ikke selv gjort sig overvejelser i forhold til samhandlingsordenen i og omkring computerspil. Det er der dog andre forskere, der har forsøgt sig med, herunder føromtalte Jenkins.

Jenkins (2010) argumenterer således for, at samhandlingsordenen i det 2100-århundrede også er digital. Teknologierne har skabt nye rum for samhandling, specielt i forhold til indtrykstyring. Indtrykstyring er nu global på grund af information- og overvågningsteknologierne (Jenkins, 2009). Den digitale indtrykstyring er præget af 'misinformation' og nye muligheder for at 'mislede' (*misinformation and misleading*, Jenkins, 2010:262). Det er ikke i sig selv nyt, at indtrykstyring misinformerer eller misleder, men det er vanskeligere at kontrollere indtrykstyring, når den foregår digitalt. I computerspillene kan unge præsentere sig som 'gamle'. De kan præsentere sig selv som tynde, selvom de er tykke. Man kan have en rig avatar, selvom man ingen penge har. Være en

pige, selvom man er dreng. Ud fra et bekymringsperspektiv - kan denne måde at bedrive indtrykstyring på - tolkes som bedragerisk, men det kan også med ungeperspektiverne ses som en kreativ handling, som skaber muligheder for de unge til at 'skabe sig selv' og lege med deres identiteter (Jenkins, 2010).

Jenkins (2008) peger på, at skellet mellem frontstage og backstage med informations- og overvågningsteknologierne har ændret sig. Skellet mellem det offentlige og det private rum er mere relationel og afhængig af kontekst. Specielt er backstage ikke længere helt det samme, som da Goffman skrev sine værker om samhandlingsordenen. Overvågning trænger sig på og har ændret det offentlige rum, og informationsteknologierne har betydet, at det nu er muligt at få indsigt i det, Jenkins (2009:167) kalder for *domestic face-to-face-affairs*. Teknologierne skaber indsigt i interaktions'anligger', som ikke nødvendigvis kan relateres til det fysiske rum i hjemmet. Samhandlingsordenens udgangspunkt i den fysiske tilstedeværelse er stadig lige så aktuel i dag som på Goffmans tid, men Jenkins pointe er, at indtrykstyringen med internettet skaber nye sociale situationer, som gør det vanskeligere at placere, hvor tilskuerne befinder sig geografisk, samtidig med at identifikationen af tilskuerne også er blevet svære-

re. Den medierede selskabelighed har ifølge den amerikanske mediesociolog Joshua Meyrowitz (1985) betydet, at der er skabt nye private og offentlige rum, nye omgangsformer og nye måder at kommunikere med hinanden på, sådan som også Jenkins (2010) har peget på. I forlængelse heraf foreslår Meyrowitz (1985) at udvide Goffmans frontstage/backstage-begreber til det, han kalder for *deep backstage*, *middle region* og *forward frontstage*. Begreberne kan ifølge Meyrowitz (1989) bedre beskrive de nye adfærdsformer og sociale situationer, der er opstået i takt med de elektroniske mediers indtræden i menneskers hverdag – i denne afhandling relateret til computerspillet som en del af de unges soveværelseskultur. Pointen med '*middle region*'-begrebet er at illustrere, hvordan de nye medierede samværsformer griber ind i menneskers private og offentlige rum. Der er kommet en middle-region, som er præget af både privat og offentlig adfærd. De nye middle-region adfærdsformer har betydet, at deep-backstage og forward frontstage fremtræder i en mere ren og ekstrem form. Deep-backstage er et mere tilbagetrukket og 'friere' rum, hvor der i højere grad er plads til at være privat, hvorimod forward frontstage er et offentligt rum, hvor adfærden stilles til skue for andre mennesker.

Frontstage og backstage-tankegangen er blevet kritiseret for at gøre backstage-adfærden mere autentisk – som om de unge skulle være tættere på deres 'sande' jeg, når de er backstage, hvilket dermed indikerer, at frontstage-adfærden er mindre ægte eller ærlig (Buckingham, 2008). Det er derfor vigtigt i denne sammenhæng at understrege relativiteten i Goffmans backstage-begreb (Jacobsen og Kristiansen, 2002). Selv når de optrædende er backstage og slapper af, vil der være elementer af frontstageoptræden i forhold til andre, der måtte opholde sig backstage. Med Meyrowitz kan man sige, at online computerspil har ændret betingelserne for, hvornår de unge i selskab med deres computerspil opholder sig i et offentligt og privat rum. Grænserne for Goffmans frontstage og backstage-adfærd er blevet mere flydende og sværere at adskille fra hinanden. Anvendelsen af Goffmans frontstage og backstage-begreber i min afhandling ønsker i den forstand ikke at pege på det mere eller mindre autentiske i at være frontstage og backstage. Det handler snarere om at vise, at computerspillet kan bruges til at trække sig tilbage fra den frontstage-sfære - eller om man vil forward frontstage - som Rose (1999) og mange andre forskere har vist - er øget.

3.3.2 Unge, computerspil som soveværelseskultur og selvregulering

De unges artikulerede meningstilkendegivelser handler ikke kun om det 'talte' sprog, men kan eksempelvis også komme til udtryk gennem det den engelske kulturforsker Siân Lincoln (2012) kalder for *zoning* af soveværelset. Soveværelseskulturbegrebet rummer et aktørperspektiv, fordi de unge anses for at være medskabere af kulturen på soveværelset. Samtidig knyttes kulturen på soveværelset til forbrug i det senmoderne samfund.

Soveværelset er et unikt rum, hvor det er muligt at aflæse unges personlighed, interesser og hobbyer. Computerspillet på soveværelset er en zone, som de unge bruger til at sige noget om dem selv. Soveværelset er det sted, de unge har kammerater på besøg, de unges virtuelle sociale liv leves, og det er stedet, hvor de unge over sig i en begyndende uafhængighed fra familielivet. Soveværelset er også et rum, der er under konstant forandring. De unge bevæger sig dagligt ind og ud af rummet, flytter rundt på genstande, nye materielle goder kommer til, andre forsvinder. Der kommer kammerater på besøg, forældre og søskende træder ind og ud af rummet, også kæledyr har en bevægelig plads i rummet.

Samtidig er soveværelset et sted, hvor de unge har mulighed for at fastholde betydningsfulde genstande, som hører en svunden tid til.

Soveværelset er et social rum med *ever-shifting containers of meanings, never empty or 'distinct from their content'* (Lefebvre, 199, citeret i Lincoln, 2012:108). Oprindeligt er soveværelseskulturbegrebet blevet udviklet som et kritisk indspark til den tidlige ungdomskulturforskning. Begrebet satte fokus på pigernes soveværelseskultur som et alternativ til den ofte gadebaserede og mandligt dominerede ungdomskultur, sådan som den fremstod på *Centre of Contemporary Cultural Studies (CCCS)* – det der på dansk kaldes for Birmingham-skolen (Lincoln, 2004). I den forstand ønskede de engelske kulturforskere McRobbie og Garber at vise, at piger også var kulturskabende, men at kulturen blev udviklet andre steder end på gaden.

Soveværelseskulturbegrebet er i sin nuværende sociokulturelle udformning en videreudvikling af McRobbie's og Garbers forståelse og sætter fokus på kulturen og det sociale liv på soveværelset. Individualiserede ungdomskulturer som computerspil dyrkes på de unges soveværelser (Bovill & Livingstone, 2001; Livingstone, 2007). For unge er computerspil på soveværelset et meningsfuldt identitetsrum (Lincoln, 2012) - mest et privat, men også et offentligt rum afhængig af de sociale situationer, sådan som Goffman righoldigt har illustreret det med sine begreber om frontstage og backstage. De unge oplever, at de i højere grad kan være sig selv og bruger samtidig materialiteten på deres soveværelser som identitetsmarkører (Lincoln, 2012).

Soveværelset repræsenterer ifølge Lincolns tolkning af den franske filosof og sociolog Henri Lefebvre og den engelske sociolog og biolog Nikolas Rose en nutidig ungdomskultur, der kan betegnes som evig omskiftelig, foranderlig og flydende. Soveværelseskultur er et symbolsk begreb, der illustrerer samfundsmæssige ændringer, der kan knyttes til det senmoderne samfund, og hvor dele af ungdomslivet er blevet domesticeret, og medier er blevet en integreret del af hverdagslivet i hjemmet (Bovill & Livingstone; 2001; Lincoln, 2012; Lincoln, 2013; Livingstone, 2007). Lincoln peger på, at ungdomskulturen er konkret tilstedeværende, flydende og dynamisk. Ungdomskulturen kan på den ene side give indblik i de unges hverdagsliv, og hvad der er meningsfuldt for dem. De unge er både en del af en mere overordnet generel ungdomskultur og en individualiseret ungdomskultur, hvor computerspil fylder rigtig meget i deres liv. Den generelle ungdomskultur er under indflydelse af forskellige kulturelle og

kommercielle interesser, som er med til at sætte rammer og normer op i forhold til livsstil, forbrug og identitet, men de unge er også en del af mange forskellige ungdomskulturer (Illeris et.al., 2009). Unge erfarer ungdomskulturen på mange forskellige måder.

Ud fra Lincolns perspektiv kan de unge højfrekvente og problematiserede brugere af computerspil både betegnes som aktører i eget liv, men de er også en del af en mere overordnet generel og globaliseret samfundsudvikling, hvor individualiseringen har betydet, at det kan være vanskeligt at identificere tidligere ungdomskulturtræk så som grænsesøgning gennem de såkaldte subkulturer (Miles, 2000, I: Lincoln, 2012). Ungdomskulturer i risikosamfundet er mere selvmotiverende og fragmenterede i deres udtryk, og som en konsekvens heraf er ungdomskulturer mere komplekse og dobbelttydige (Beck, 1992, I: Lincoln, 2012). Selvom ungdomskulturer ifølge Lincoln ikke er så subkulturelt orienteret i dag end for 20 år siden, så kan et ungdomskulturelt blik på unges computerspilbrug bidrage til at vise, hvordan unge former deres liv, så det giver mening for dem. Computerspillet og soveværelset er begge 'ungesteder', som de unge bruger i deres konstruktionsprocesser til at skabe mening med deres liv. De inkarnerede computerspillere er både medskabere af en computerkultur på soveværelset og en del af forbrugerkultur, forældreregulering og selvregulering, fordi der i et demokratisk samfund er behov for at styre mennesker gennem erobringen af det psykiske, snarere end gennem restriktioner af den ydre adfærd (James et.al., 1999).

Jeg ønsker som sagt både at afdække unges konstruktionsprocesser med et problematiseret computerspilbrug og de mere diskursiv funderede og politiske reguleringstrategier og kontrol med unges hverdagsliv. Samhandling er ikke kun knyttet til den kontekst, hvori de foregår, de er også en del af mere overordnede samfundsmæssig rammer og strukturer (Jenkins, 2009). Det er ganske få refleksioner Goffman har omkring den historiske og sociale kontekst. Goffman karakteriserer samhandlingsordenen som en metode til at lave 'mikroanalyser' (Goffman, 1983:2), men han peger også på, at tanker om samhandlingsordenen er et forsøg på at opløse det vanskelige sociologiske spørgsmål om aktør/struktur. Eller som Goffman selv formulerer det, er der tale om en 'løs kobling' mellem samhandlingsordenen og de sociale strukturer (*loose coupling* - Goffman, 1983:11). Goffman kan i den forstand være et godt bud på, hvordan man som sociologisk orienteret barndomsforsker kan arbejde med både et ungeperspektiv og et mere strukturelt orienteret perspektiv, der

undersøger de sociale betingelser, de unge er underlagt, når de har et højfrekvent og problematiseret brug af computerspil. De to perspektiver er ifølge Goffman tæt forbundet - uden dog at påvirke hinanden determinerende. Goffmans *bottom-up*-perspektiv er imidlertid ikke særlig tydelig i forhold til, hvordan strukturer omkring aktørerne som sådan konstitueres (Hacking, 2004).

Jeg har derfor ladet mig inspirere af flere poststrukturalistiske teorier, der forholder sig kritisk til det at patologisere unges problematiserede computerspilbrug, og som samtidig har øje for de dynamiske og komplekse processer på det strukturelle niveau.

Rose (1999) har peget på, at samfundet er præget af forbrugersisme, medier og globalisering, som på mange måder sætter unge under pres til hele tiden at købe mere. Men samtidig skaber en liberalistisk samfundsorden en oplevelse af have 'frihed til at vælge', 'gøre hvad man har lyst' til i stedet for at gøre, hvad andre synes, der er vigtigt for en. Disse oplevelser af at kunne gøre, hvad man har lyst til, udfoldes i en ny måde at tænke samfundsledelse på - *governance* - (Rose, 1999:230). Med andre ord, hvad er det for en governmentality - styringsmentalitet - som præger måden at udøve magt over de unge på i det moderne samfund? Governmentality er oprindeligt et begreb Foucault introducerede i en række forelæsninger på Collège de France i 1978. Det er et begreb udviklet på baggrund af begreberne 'governmental' og 'rationality' - altså styringsrationalitet (Otto, 2008). Sammentrækningen af de to begreber betyder, at 'mentality' - det mentale - fremskrives som en vigtig medspiller i styringen af samfundet. Rose har i sine analyser af governmentality analyseret den politiske magt, i det han kalder for *avancerede liberale demokratier* (Rose, 2003). Liberalismen handler hos Rose (2003) mindre om liberalisme som styreform, og de begrænsninger en sådan styreform har for borgerne. Det handler mere om at dissekere, hvordan liberalismen udøver magt og legitimerer sig selv som styreform. I Rose's fortolkning af Foucault drejer liberalisme sig om at forme og styre menneskers adfærd på bestemte måder, at frigøre mennesker ud fra idealer om respekt, sund fornuft og ordentlighed (Rose, 2003). Governmentality er ifølge Rose's tolkning af Foucault en moderne måde at udøve herredømme på - specielt rettet mod menneskelige egenskaber og handlemuligheder, så mennesket kan blive til et selvstændigt individ - et subjekt (Rose, 2003). I sin bog *Governing the Soul* har Rose (1999) eksempelvis analyseret velfærdsstatslige ledelsesformer indenfor krigserfaringer, det arbejdende subjekt, børne- og fami-

liepolitikken og selvledelse. Det er specielt Rose's analyser af børne- og familiepolitikken og selvledelse, som jeg har fundet anvendelige i forhold til mit undersøgelse.

I Rose's videreudvikling af Foucaults governmentality-begreb er pointen, at regulering skaber de betingelser, der skal til for, at den enkelte samfundsborger får fornemmelsen af selv at kunne regulere sit liv (Rose, 1999). Det sker gennem det Rose har kaldt for 'psy'-videnskaberne. 'Psy' er en forkortelse af psykologi, psykiatri og psykoanalyse. Psy-videnskaberne er en blanding af videnskab, discipliner og de praksisser, der gør det muligt for mennesker at bedrive selvledelse og selvregulering. Rose peger på, at psy-videnskaberne er centrale teknologier, fordi de har betydning for den måde, vi betragter os selv på som mennesker (Rose, 1999). Teknologi defineres af Rose (2003:186) som *afgrænsede komplekser af viden og teknik, der er strategisk rettet mod at frembringe bestemte mål*. Gennem teknologierne retter vi blikket mod os selv og former særlige forventninger om, hvem vi gerne vil være som mennesker. På den måde bliver psy-teknologierne til en del af vores identitet. Rose's (1999) pointe er, at det er psy-videnskaberne, der har skabt de psykologiske teknikker til at 'styre samfundet på uden at styre'.

Rose er ikke kun inspireret af Foucault. Rose er ligesom Foucault også påvirket af den franske filosof og læge Georges Canguilhem (Rose, 2003). Et 'sundt' brug af computerspil vil i Canguilhems forståelse kunne aflæses i de medicinske normer for 'usund' adfærd - og som jeg i kapitel 4 vil vise - har ændret sig over tid. Canguilhem kritiserer det positivistiske objektiverende sygdomsbegreb for at bygge på et normativt grundlag, fordi der principielt set ikke er fysiologisk forskel mellem en syg og en sund krop (Ljungdahl, 2009). Forskellen ligger i et *kvantitativt over- eller underskud* (Canguilhem, 2003 I: Ljungdahl, 2009:140). Denne væsentlige pointe betyder, at positivisterne får et teoretisk forklaringsproblem. Ofte må positivisterne ty til kvalitative og normative forklaringer, når de skal beskrive forskellen mellem at være syg og rask (Canguilhem, 2003 I: Ljungdahl, 2009). Forsøget på at skabe ensretning igennem objektiv viden, danner i stedet grundlag for en varieret og tvetydig indgang til det sunde og det syge.

Rose bruger Canguilhems begreb *vertikale diskurser* (Canguilhem, 1994 citeret i Rose, 2003:186) til at forklare, hvordan moderne samfundsledelse tilsyneladende regerer gennem sandhedserklærende såkaldt 'objektiv' viden om ek-

sempelvis patologier. Mennesker ledes af mennesker gennem objektiverende videnskaber og psykologiserende teknikker. Der er en tiltro til og forventning om, at den viden - som videnskaben producerer, som vi lærer gennem sproget - er 'sand'. Samfundsledelse er derfor med Rose (2003) uløseligt forbundet med eksperters viden, af videnskabernes evne til at producere sandheder, til at vurdere forskelle mellem normalitet og patologi, hvilke fare og risici, vi er udsat for, og forskellige management- og normaliseringsteknikker, der kan bruges til at få mennesker på rette spor, når de befinder sig på grænsen af det normativt forventelige. Diagnosemanualer er i den forstand ikke kun de professionelle redskab til at udpege en patologisk minoritet. Diagnosemanualerne kan indfanges af næsten alle, fordi manualerne er med til at "*... omforme grænserne for normalitet og patologi og psykisk sundhed*" (Rose, 2010:52). Disse billeder af normaliteter produceres ifølge Rose (1999) ikke gennem studier af det 'normale' barn, men skærpes gennem eksperters blikke på det patologiske barn. Omformningsprocesserne skal fremme menneskets oplevelse af, hvad der ligger på grænsen af det normale og det afvigende. Når det overhovedet kan lade sig gøre uden modstand, handler det i høj grad om, at teknikkerne bliver legitimeret af de nye velfærdsprofessioner (Ljungdahl, 2012). Teknikkerne har elementer af frigørelse i sig, og de fremmer sundheden og folks medborgerskabsidentiteter.

Diagnosemanualerne er psykiaterens arbejdsredskab til at bestemme en patients sygdom. Psykiaterens kliniske sprog har imidlertid udviklet sig til et kulturelt sprog. Den kliniske psykologi og psykiatrien har som videnskab leveret nye begreber, der via massemedierne er blevet en del af vores dagligdagsprog. Begreber bruges som teknikker, som mennesket kan anvende til bedre at forstå sig selv på og styre sit liv på. I det 20. århundrede var det psykologien og psykiatrien, der gav mennesket viden og redskaber til at klare livets genvordigheder på. Tilsyneladende er de biomedicinske vidensrationaler ved at overtage formningen af subjektet, og den måde subjektet konstituerer sig selv på (Rose, 2009). Rose peger på, at denne 'styring af styringen' foregår på alle niveauer i samfundet. Der vil være forskellige grader af reguleringspraksisser til stede i alle de private og offentlige rum, hvor mennesker færdes. Reguleringen af et computerspilbrug vil ud fra et Roseperspektiv også foregå i skolen, i familien og i computerspillet.

Jeg har fundet Rose's nutidsanalyser og hans forståelse af governmentality væsentlig for min analyse af unges problematiserede brug af computerspil, men

interessen for at inddrage mere strukturelle aspekter sammen med et aktørperspektiv er konfliktfyldt - er det individet der skaber strukturerne i samfundet, eller er vores adfærd bestemt af den kontekst, vi agerer i - jævnfør Sommer (2010) pointe om aktør/strukturdilemmaet i afsnit 3.1?

Ifølge Rose (1999) er unge som social gruppe en af de mest regulerede sektorer i samfundet. Reguleringen kommer til udtryk gennem utallige samfundsmæssige initiativer, som har til hensigt at værne unge imod trusler af seksuel, fysisk og moralsk karakter – herunder altså også de elektroniske mediers mulige negative indflydelse på børn og unges opvækst. Identitet og identitetsdannelse er ifølge Rose tæt knyttet til selvledelse og de mulighedsbetingelser, som mennesker tilbydes i et neoliberalt samfund. Selvledelse handler om at internalisere forskellige former for selvregulerende adfærd.

3.4 Opsamling

Opsamlende kan man sige, at min undersøgelse teoretisk ønsker at tage udgangspunkt i barndomsforskningens ungeperspektiver og dens interesse for at afsløre de mere diskursivt samfundsmæssig funderede reguleringsstrategier og kontrol med unges hverdagsliv. De unge er aktører og deltagere i eget liv, de handler, interagerer i og er medskabere af deres hverdagsliv. Unges identiteter, og deres positioner i de sociale situationer skabes løbende. De unges konstruktionsprocesser er dog kun til dels til forhandling, fordi identitetsprocesserne er betinget diskursivt af de mulighedsbetingelser, som mennesker tilbydes i et neoliberalt samfund. Det interessante er, at selvregulering ifølge Lago-
ni et.al., 2014 kan blive et aktivt i sårbare unges søgen efter at skabe sig et godt liv. Ud fra et barndomsforskningsperspektiv tilbyder Goffman og Rose til sammen et dobbeltgreb på mit forskningsobjekt, hvor et aktivt handlende selv på en og samme tid er medskabere af og underlagt en række mulighedsbetingelser i forbindelse med deres problematiserede brug af computerspil.

I næste kapitel vil jeg redegøre for og diskutere mit perspektiv på et højfrekvent og problematiseret brug af computerspils tilblivelsesproces - primært med udgangspunkt i en diskussion af computerspilafhængighed som klassifikation. Det har ud fra min fundering i barndomsforskningen betydet noget for min forskningsproces at formulere et kritisk perspektiv til effektforskningens ensidige blik på unges problematiserede brug af computerspil, men også at gø-

re det på andre måder end computerspilforskningen. Computerspilforskningen har bidraget med inspirerende viden om unges sociale liv i og omkring computerspil, og som det er fremført i kapitel 2 og artikel 1, har computerspilforskningen spillet en betydelig rolle i forhold til at udvikle ny viden om eksempelvis computerspillenes gameplay og gamedesign, der bl.a. viser, hvor forskellig gamblingspil og computerspil er opbygget, men jeg har savnet viden, der fokuserer på de tilblivelsesprocesser, der er med til at konstruere unges problematiserede brug af computerspil som en afhængighed. Hvordan er det muligt, at en endnu ikke anerkendt diagnose er blevet noget unge passionerede computerspillere identificerer sig med, og hvordan konstrueres et problematiseret brug af computerspil på de strukturelle niveauer? Disse kritiske spørgsmål betyder, at jeg i næste kapitel retter blikket mod klassifikationsprocesserne og selve det at patologisere unges problematiserede brug af computerspil.

Kapitel 4 Et kritisk perspektiv på computerspilafhængighed

Dette kapitel er et udvidet teoribaseret kapitel om computerspilafhængighed udviklet med henblik på at skabe opmærksomhed på nogle forhold, der ikke har været i computerspilforskernes søgelys, når de har problematiseret computerspilafhængighedsforskningen. Jeg ønsker gennem et fokus på de diskursive praksisser på det institutionelle niveau i kapitlet at undersøge de strukturelle mønstre, som kan have betydning for mine informaners sociale virkelighed. Kapitlet introducerer den canadiske filosof Ian Hacking's klassifikationsmodel (Hacking, 2007), og Brinkmann's forslag om at gradbøje patologiseringsprocesserne (Brinkmann, 2010b). De to forskeres perspektiver på interaktive klassifikationer og patologiseringsprocesser vil efterfølgende danne ramme for en eksplorativ undersøgelse af klassifikationen computerspilafhængigheds tilbivelsesproces i Danmark - hentet fra dokumenter på MBU's hjemmeside - og en kritisk diskussion af diagnosen computerspilafhængighed. Ud fra et socialkonstruktivistisk perspektiv skabes den sociale virkelighed i menneskers samhandling med hinanden. Sociale konventioner formes i meningsskabende interaktioner mellem mennesker eller mellem mennesker og teknologien - jævnfør afsnit 3.3.3. Sproget er en måde at handle på og skabe sociale konventioner, men kultur, normer og viden er også knyttet til samhandlingsordenen (Esmark et.al., 2005). Det er vigtigt at understrege, at når jeg i det følgende udpeger nogle forhold på det strukturelle niveau, der kan have betydning for de unges oplevelser med et problematiseret brug af computerspil, er det på ingen måde et fyldestgørende billede af, hvordan computerspilafhængighed 'looper'.

4.1 Computerspilafhængighed som interaktiv klassifikation

Hacking (2007) peger på, at en række humanvidenskaber som f.eks. dele af psykologien, psykiatrien, socialvidenskaben og den kliniske medicin er med til at skabe klassifikationer af nye typer af mennesker, som vi ikke tidligere har hørt om. Hacking har udviklet en model, der illustrerer, hvordan klassifikationer interagerer med de klassificerede, og hvordan eksperterens viden om klassifikationer spredes på de institutionelle niveauer.

Selve modellen består af fem elementer: a. Selve klassifikationen, b. De klassificerede – her de computerspilafhængige, c. Institutionerne, d. Viden og e. Eksperterne (Hacking, 2007). De fem elementer har en nøglerolle i klassificeringen af mennesker, men vægten og betydningen af elementerne er forskellig afhængig af kontekst.

Selvom det er vigtigt at forstå, at hver klassifikation har sin egen historie, er det muligt at pege på visse generelle træk i den proces, hvor videnskaberne klassificerer mennesker og via interaktionerne med de klassificerede igangsætter det, Hacking kalder for looping-effekten. Klassifikationer og dermed også diagnoser er indlejret i historiske og kulturelle forståelser af, hvad psykiske lidelser er, og hvor grænsen mellem det normale og afvigende ligger. Ifølge Hacking (2007) er det derfor ikke i sig selv nok at forstå en klassifikation ud fra en række afvigende personlighedstræk eller ekstreme følelser. En sådan kategorisering er statisk og normativ. Det er den dynamiske proces, som klassificeringen sætter i gang hos den enkelte og på de forskellige institutionelle niveauer, der er interessant at undersøge (Hacking, 2007).

Hvis computerspilafhængighed er en interaktiv klassifikation, vil computerspilafhængighed med Hacking (2004) også være formet af menneskers handlinger, og de betydninger konstruktionen tillægges i kontekst. Det handler altså ikke kun om at kortlægge et *bottom-up*-perspektiv til unges problematiserede brug af computerspil, men også om at supplere aktørperspektivet med det, Hacking kalder for et *top down*-perspektiv (Hacking, 2004:277-278). Hacking (2004) er inspireret af Goffman og Foucault. I den sammenhæng kan Hackings tolkning af Foucault gennem begrebet 'top down'-perspektiv virke overraskende. Hacking forklarer det ved at pege på, at Foucault interesserer sig for

systems of thought (Hacking, 2004:278). Ifølge Hacking (2004) beskæftigede Foucault sig med 'abstrakte' diskurser. Diskurserne er abstrakte, fordi de er adskilt fra dem, der taler dem. Når Foucault er udtryk for et 'top down'-perspektiv handler det om, at Foucaults analyser tager udgangspunkt i en masse sætninger fra en bestemt tid og et bestemt sted. Foucault adskiller sætningerne fra de mennesker, der har givet udtryk for dem eller skrevet dem, og så bruger Foucault sætninger som empirisk materiale til at beskrive en diskurs. Hacking (2004) kritiserer Foucault for at mangle et aktørperspektiv. Goffman supplerer ifølge Hacking (2004) Foucault, fordi Goffman beskæftiger sig med diskurser, men på en anden måde end Foucault. Goffman kan således ifølge Hacking bidrage med en forståelse for, hvordan diskurser bliver en del af menneskers liv, og hvordan diskurser bliver institutionaliseret (Hacking, 2004:278).

Med looping-effekten og de interaktive processer mellem klassifikationen computerspilafhængighed, de klassificerede, institutionerne, viden og eksperterne bliver computerspilafhængighed en dynamisk og relationel proces, der skabes på de institutionelle niveauer og derigennem bliver noget, de unge oplever og gør sig erfaringer med gennem interaktioner med deres nærmeste omgivelser og klassifikationen.



Figur 1 (efter inspiration fra Hacking, 2007)

I figur 1 har jeg forsøgt at illustrere computerspilafhængighed ud fra Hackings tanker om interaktive klassifikationer. De unge er med Hacking ikke af natur afhængige. De bliver karakteriseret som computerspilafhængige som resultat

af sociale og kulturelle processer i kontekst. En ung computerspilafhængig er ikke en statisk og passiv 'størrelse', men en identitet der skabes gennem forhandlinger mellem aktører i specifikke kontekster. Computerspilafhængighed som fænomen er en foranderlig størrelse, en social og dynamisk proces - afhængig af historiske, kulturelle, politiske og økonomiske forhold.

a. *Klassifikationen* gør en gruppe af mennesker til en bestemt slags mennesker. Klassifikationen falder ofte indenfor en allerede eksisterende kategori. Indtil nu har det specielt været afhængighedsdelen, som videnskaberne har været interesseret i at undersøge, men som jeg har peget på i introduktionen til genstandsfeltet er computerspilforskningens interesse for 'problematiske brug' og 'overdrevent' brug af computerspil stigende.

b. Så er der *de klassificerede*. I denne afhandling handler det om de unge computerspilafhængige og deres sociale liv. Det er de unges perspektiv på computerspilafhængighed, som min empiri bygger på, og som derfor også vil være mit omdrejningspunkt for mine artikler. De unge klassificeredes perspektiv kan ifølge Hacking (2007) give indsigt i, hvilken retning klassifikationen computerspilafhængighed bevæger sig hen.

c. Det tredje element i Hackings (2007) tanker om en klassifikation som en interaktiv og dynamisk proces handler om de *institutioner*, der fungerer som organiserende og strukturerende enheder i forhold til de samfundsmæssige bekymringer, der opstår omkring de unges afvigende computerspiladfærd. Der er mere tale om etablerede bureaukratiske organisationer, og den praksis der foregår indenfor disse organisationers rammer end de vaner og rutiner, som organisationerne oparbejder. En institution vil ud fra Hackings (2007) perspektiv være med til at producere viden om computerspilafhængig, som får betydning for de andre elementer, der er i spil i forhold til at kategorisere klassifikationen, herunder også de unge computerspilafhængige.

d. Det fjerde element handler om *viden*. Viden bygger på de basale antagelser, som bliver udbredt og raffineret gennem diskussioner på de institutionelle niveauer. Der kan være tale om de antagelser om computerspilafhængighed, som formodes at have en vis substans, men som samtidig er af hypotetisk karakter. Det kan være den form for viden, mine unge informanter møder i deres hverdag, når deres forældre eller deres lærere problematiserer deres højfrekvente brug af computerspil. Det kan også dreje sig om viden om computer-

spilafhængighed, som massemedierne videreformidler. Det kan også være den viden, de unge selv bruger, når de diskuterer computerspilafhængighed i de forskellige fora, der er på Internettet eller i de online-spil, de spiller. Alle mennesker bruger viden til at forstå og tolke verden med.

e. Det sidste element i Hackings klassifikationsmodel handler om *eksperterne*. Eksperterne er de professionelle, som er med til at generere, formidle og legitimere, den viden om computerspilafhængighed, som skabes på de institutionelle niveauer.

Hvis computerspilafhængighed er en interaktiv klassifikation, vil institutionerne sammen med eksperterne spille en væsentlig rolle i forhold til at udbrede den viden, som mennesker bruger til at forstå og tolke verden med. Institutioner er ifølge Hackings (2007) definition de organiserende og strukturerende enheder, som tager sig af bekymringer, som samfundet føler sig forpligtet til at løse – her de unges afvigende computerspiladfærd.

Samtidig peger Hacking (2007) på, at forskningens resultater er de motorer, der klassificerer mennesker. Det er takket være forskningsmotorernes succes, at interaktionstempoet mellem de fem elementer i Hackings model er accelereret til dets nuværende halsbrækkende tempo:

"... The engines of discovery are also the engines for making up people. It is thanks to the success of these engines that the rate of interaction among the five elements of our framework has accelerated to its present breakneck pace" (Hacking, 2007:306).

Pointen er, at forskningsresultaternes betydning for den måde - vi klassificerer mennesker på - sjældent bliver bragt frem i lyset. Hacking peger på ti 'motorer', der bruges til at skabe forskningsresultater. Det drejer sig ifølge Hacking (2007) om: optælling (*counting*), kvantificering (*quantify*), normsætning (*norms*), sammenligning (*correlation*), klinisk medicinering (*clinical medicine*), biologisering inklusiv neurologisering (*biology including neurology*) og genetificering (*genetics*). Ud over disse syv måder at skabe forskningsresultater på, peger Hacking på tre andre motorer, som hver især producerer viden (om computerspilafhængighed) på andre måder. Det drejer sig om: Normalisering (*normalisation*), der er knyttet til praksis, bureaukratisering (*bureaucracy*), det vil sige den administration, der følger med en klassificering og modstand (*resistance*) mod klassifikationen fra de klassificerede.

I Danmark vil et Rose-perspektiv have gavn af at inddrage pædagogikken sammen med analyser af de psykologiske, fordi politiske reguleringsstrategier ofte er tæt knyttet til det pædagogiske (Ljungdahl, 2012). Det er derfor ikke tilfældigt, at det er MBU, der i næste afsnit inddrages i min analyse af computerspilafhængighedens tilblivelsesproces i Danmark. Når et problematiseret brug af computerspil patologiseres, er det psy-videnskabernes rolle at skabe psykologiske og pædagogiske teknikker, der kan fremme menneskers sundhed (Ljungdahl, 2012). Her spiller viden om computerspilafhængighed en væsentlig rolle, sådan som Hacking og Rose begge har peget på. I det følgende afsnit vil jeg med udgangspunkt i Hackings tanker om interaktive klassifikationer give et par eksempler på, hvordan forskningsresultaterne i computerspilafhængighed er med til at sætte gang i en bureaukratiseringsproces af klassifikationen computerspilafhængighed i Danmark. Jeg har til denne analyse arbejdet med et empirisk materiale, som ikke er udarbejdet af mig, men som bygger på dokumenter, der har ligget på MBU's hjemmeside. Det er altså empirisk materiale, som er udarbejdet uafhængig af min forskningsinteresse.

4.1.1 MBU

En af Hackings væsentlige pointer i hans analysemodel om interaktive klassifikationer er, at klassificeringsprocesserne også er institutionelt forankret. I dette afsnit vil jeg pege på, at videnskabernes interne positionering i forhold til computerspilafhængighed som klassifikation også bliver udspillet og udfordret på de institutionelle niveauer. Rammen om fænomenets opdukken på det institutionelle niveau skitseres med henblik på at understrege, at computerspilafhængighedens tilblivelse på det institutionelle niveau i Danmark har været politisk initieret. Pointen er, at MBU's institutionelle forankring i den mere kultur- og sociologisk orienterede forskning i starten af 00'erne tilsyneladende bliver udfordret af effektpsykologernes forskningsresultater om computerspilafhængighed.

Den amerikanske computerspilforsker Roger Cover (2006) har peget på, at computerspilafhængighed kan ses som en overordnet diskurs om computerspils skadelighed. Ifølge Cover (2006) er computerspilafhængighed en socialt konstrueret myte, der kan knyttes til mere overordnede medieforskrækkede diskurser om computerspils skadelighed, men spørgsmålet er, om medierne er de eneste institutioner, der skaber disse diskurser om computerspilafhængighed? Ud fra Covers antagelse har medierne en betydningsfuld rolle i forhold til

at gøre computerspilafhængighed bekendt udenfor de snævre forskningskredse. Derfor blev jeg noget overrasket, da jeg i starten af 2012 fik en forskningsbibliotekar til at lave en simpel søgning via avisernes søgemaskine Infomedia. Søgningen på Infomedia gav overraskende få match på computerspilafhængighed i de skrevne medier i perioden 2000-2012. Der var 8 match i alt, lidt flere med det mere sproglige ukorrekte computerspilsafhængighed, og ca. 400 hvis man adskilte de to ord. Mediedækningen var altså temmelig sparsom og sporadisk. I den forstand afspejler Covers (2006) analyser af amerikanske medier tilsyneladende ikke de danske mediers behandling af fænomenet. Covers diskursanalyse er for afgrænset i sin tilgang til computerspilafhængighed, da computerspilafhængighed synes at interagere med andre væsentlige aktører på de institutionelle niveauer - jævnfør Hackings model for interaktive klassifikationer.

Forventningen til - at medierne havde en afgørende rolle i forhold til udbredelsen af computerspilafhængighed - var opstået i forbindelse med læsningen af en forskningsrapport, som Medierådet havde udgivet i starten af det nye årtusinde (Egenfeldt-Nielsen & Smith, 2003). I rapporten står der bl.a., at medierne har været med til at 'forvrænge' debatten om computerspils skadelighed ved at citere internationale undersøgelser, der *kun med en vis velvilje kan kaldes videnskabelige* (Egenfeldt-Nielsen & Smith, 2003:4). MBU-rapporten refererer også til en efterfølgende dansk mediedebat, hvor eksperter fra de to forskningspositioner diskuterer skadelighed og unges mulige problematiske brug af computerspil.

Med baggrund i min mediesøgning få match på computerspilafhængighed vælger jeg at gennemgå Medierådets øvrige forskningsrapporter og forskningsnotater om computerspil nærmere. Det viser sig, at Medierådet siden 1995 og op gennem det nye årtusinde har udgivet adskillige notater og rapporter om computerspils mulige skadelige påvirkning på dem, der spiller. Som nævnt i indledningen var jeg i min projektansøgning til FI inspireret af MBU's forskellige rapporter om computerspillets skadelighed.

Der har ikke i Danmark været den store forskningsinteresse i at undersøge et problematiseret brug af computerspil som en afhængighed. Det er derfor med Hacking interessant, at rapporterne om computerspils skadelighed i starten af 00'erne er politisk initieret på vegne af den daværende kulturminister Brian Mikkelsen (BM). I 2002 tog BM således initiativ til gennem MBU at sætte en

undersøgelse i gang omkring computerspillets mulige skadelige effekt på børn og unges adfærd. Baggrunden for den stillede opgave var en tragisk hændelse samme år. D. 26. April skød og dræbte den tyske gymnasieelev, Robert Steinhäuser, 16 mennesker på Gutenberg-gymnasiet (Egenfeldt-Nielsen & Smith, 2003). En sådan tragisk hændelse bliver selv sagt intensivt dækket af massemedierne. Her er Gutenberg-hændelsen ingen undtagelse. I flere internationale medier¹⁰ blev Steinhäuser beskrevet som en dygtig skytte i den lokale skydeforening og en ihærdig Counter-Strike spiller. Det fik flere tyske politikere til at koble begivenheden sammen med drabsmandens fascination af at spille computerspil. I kølvandet på mediedækningen af den tragiske hændelse krævede flere tyske politikere en mere restriktiv lovgivning på området i form af forbud mod at spille visse voldelige computerspil.

Helt så drastisk en reaktion fra de folkevalgte politikere fik episoden ikke i Danmark, men kort tid efter skudepisoden kunne vi i Tv-avisens Søndagsmagasin d. 5.5.2002 høre kulturminister Mikkelsen udtale sig på følgende måde:

”Jeg er enig i, at det at man bare kan plaffe andre mennesker ned, og ikke har nogen respekt for andres liv, det gør, at man måske har nemmere ved at gå hen og skyde andre folk [BM refererer her til Steinhäuser]. Jeg synes, det er relevant at høre, når en hjerneforsker siger, at de her stoffer [neurotransmitterstoffet dopamin] simpelthen bliver løsrevet, når man spiller voldelige spil, og det vil jeg selvfølgelig lytte til, så jeg synes, at vi skal have igangsat en ny undersøgelse af forholdene i Danmark”.

BM referer til hjerneforskeren Albert Gjedde, men ikke til computerspilforskeren Carsten Jessen, som også deltog i nyhedsmediernes opfølgning og diskussion af skudepisoden. Under alle omstændigheder igangsætter BM efter sin deltagelse i TV-avisen en undersøgelse af computerspils skadelighed.

En enkeltstående hændelse vil ofte være med til at skabe grobund for at indikere, at en hel befolkning skulle være i fare (Svendsen, 2006). Pointen er, at den tidligere kulturministers udtalelse får betydning for den måde, computerspil fremstilles og behandles på i MBU. Konkret betyder det, at faremomenterne ved computerspil fremskrives, og at det kulturelle element af spilaktiviteten for en periode nedtones. De konkrete hændelser formidlet af massemedi-

¹⁰ <http://www.spiegel.de/politik/deutschland/0,1518,194022,00.html> og <http://edition.cnn.com/2002/WORLD/europe/04/27/germany.shooting/index.html> henter på World Wide Web d 23.1.2013

erne og de af Brian Mikkelsen politisk initierede undersøgelser sætter en række interaktive processer i gang på det institutionelle niveau. Fra at have været et ekspertfænomen i snævre forskningskredse spredes forskningsresultaterne i computerspilafhængighed ud via massemedierne og får større offentlig bevågenhed, og det sker ikke kun i de traditionelle medier - det sker også på det institutionelle niveau gennem et offentligt råds vidensmateriale, formidlet gennem dokumenter på deres hjemmeside.

MBU havde allerede udgivet flere rapporter om computerspil og vold (Boe, 1995; Sørensen & Jessen, 1999) – begge med udgangspunkt i en kulturvidenskabelig forståelse af computerspil. Den undersøgelse - som Brian Mikkelsen omtaler i Søndagsmagasinet - lægger altså op til også at anvende mere naturvidenskabelige vidensrationaler om computerspil på det institutionelle niveau. På kulturministerens initiativ varsles der et kurskifte i Medierådets rapporter – fra tidligere at have foretrukket at relatere computerspil til et vidensrationale, der bygger på kultur- og sociologisk orienterede forskningstraditioner til nu at skulle lave tværvidenskabelige opsamlinger på computerspils skadelighed.

Selve undersøgelserne omhandlede en undersøgelse om børn, unge og computerspil og computerspils skadelighed med henblik på at opdatere den nyeste viden på området. Undersøgelsen kom til at bestå af fire delelementer (Egenfeldt-Nielsen & Smith, 2003):

1. Et notat om computerspil og skadelighed
2. En dataindsamling om benyttelsen af computerspil
3. Et lægevidenskabeligt responsum på grundlag af eksisterende viden om sammenhængen mellem udvikling af dopamin i hjernen, benyttelse af computerspil og eventuelle skadevirkninger
4. En oversigt over mærkningsregler i sammenlignelige land.

Det første delelement – 'notatet' - gav en indgående indsigt i den toneangivende forskning i computerspil og skadelighed i perioden fra 1999 og frem til 2003. I et mindre afsnit om computerspilsafhængighed blev den engelske afhængighedsforsker Marc Griffiths seks symptomer på computerspilafhængighed (2000) - se afsnit 4.2.1 - præsenteret som den bærende viden på området

og med referencer til flere af Griffiths undersøgelser af fænomenet¹¹. Notatet konkluderer, at computerafhængighed vækker bekymring, specielt i forhold til visse online spil, som er meget tidskrævende (Egenfeldt-Nielsen & Smith, 2003). Selvom afsnittet om computerspilafhængighed er lille, er notatet med til at varsle en større interesse for computerspilafhængighed på det institutionelle politisk initierede niveau. Delelementet omtaler i øvrigt også de tragiske begivenheder omtalt i medierne, som BM refererer til i TV-magasinet (Egenfeldt-Nielsen & Smith, 2003).

Andet delelement redegør for børn og unges brug af computerspil (Gynther et.al., 2003). Her præsenteres en række af de nyeste tal om børn, unge og computerspil, mærkning af spil – den såkaldte PEGI-ordning bliver uddybet, og computerspil og skadelighed - herunder afhængighed - bliver diskuteret. I en konkluderende bemærkning peger rapporten på, at der bør rettes en særlig opmærksomhed på en lille gruppe af børn og unge, der overdriver deres spil i en sådan grad, at der er risiko for at de bliver computerspilafhængige (Gynther et.al., 2003). I denne forskningsrapport formuleres en opskrivning af MBU's rolle i relation til computerspilafhængighed.

I det tredje delelement¹² blev Sundhedsstyrelsen bedt om at undersøge, om der på grundlag af eksisterende viden kunne dokumenteres en sammenhæng mellem brug af computerspil og udvikling af transmitterstoffet dopamin i hjernen og dets eventuelle påvirkning af hjernen. Ud fra en søgning i medicinske søgebaser beskriver forskningsnotatet en enkelt undersøgelse om dopamin, der kan relateres til computerspil. Undersøgelsen¹³ omfattede otte frivillige forsøgspersoner, der skulle manøvrere en tank for at opnå en gevinst. Dopaminudskillelsen blev målt dels med en PET-scanning¹⁴ under selve afvikling af computerspillet, dels foran en blank skærm. Resultaterne viste, at der var blevet frigjort mere dopamin, mens forsøgspersonerne spillede computer i forhold til kontrolfasen, hvor computerskærmen havde været blank. På den

¹¹ I rapporten er det dog ikke Griffiths undersøgelse fra 2000, der citeres men en artikel, som Griffiths har skrevet sammen med en anden afhængighedsforsker (Griffiths & Davies, 2003). Pointen er, at Griffiths her opererer med de samme klassifikationskriterier som i 2000.

¹² http://www.dfi.dk/Boern_og_unge/Medieraadet/Computerspil/Viden-og-publikationer.aspx hentet på www d 12.3.2010 – Notatet var skrevet af læge Peter Torsten Sørensen

¹³ Undersøgelsen refererer til en artikel i Nature udarbejdet af Koerp m.fl., 1998

¹⁴ PET-scanning er en billedundersøgelse, hvor man får sprøjet radioaktivt mærkede sporstoffer ind i kroppen, inden man bliver scannet

baggrund konkluderede Sundhedsstyrelsen, at det ikke var muligt ud fra den eksisterende viden at påvise en øget frigivelse af dopamin under computerspil.

Det fjerde delelement var en rapport, der redegjorde for forskellige landes mærkning af computerspil.

Konklusionerne i undersøgelserne blev udgangspunktet for en række overvejelser, anbefalinger og handlingsinitiativer fra Medierådets side (Gynther et.al., 2003). Rådet pegede på, at specielt kontrollen med børns adgang til medierne var en udfordring. MBU's forskningsrapporter gemmer altså også på mulige *handlingsperspektiver* (Mik-Meyer, 2005:199):

- *Man bør kontrollere børns adgang til medierne*
- *Man bør opdrage børn til medierne*
- *Man bør tilfredsstille børns behov for (kvalitets) medier*
- *Man bør deltage sammen med børn i brugen af de nye medier*

På den måde bliver Medierådets involvering i at producere viden om computerspilafhængighed ikke kun et område for politisk bevågenhed. Den viden MBU producerer kommer også til at fungere som et strategisk reguleringsmiddel til at bekæmpe computerspillets mulige skadelige effekt på mennesker. I Danmark satses der på forebyggelse i form af råd og vejledning. Tidligere har man fra samfundet side kunnet beskytte børns adgang til medier meget håndfast ved at censurere film. Det skete ved at skære i filmens indhold, klassificere den i aldersgrupper og så kontrollere adgangen til filmene ved biografen. Men i modsætning hertil giver de nye digitale medier børn og unge mulighed for at være på og online, uafhængig af tid og sted. Den teknologiske udvikling og spillemarkedet i særdeleshed er inde i en så rivende udvikling, at man kan komme på Internettet, både via Pc'en og mobilen - uafhængig af hvor man befinder sig rent fysisk. Derfor anser Medierådet det for urealistisk at satse på tidligere tiders regulering af markedet ved hjælp af lovtiltag. En lovgivning på området vil have svært ved at nå de børn og unge, som kan få problemer med et for stort mediebrug. Medierådet anbefaler i stedet, at fremtidens mediepolitik i højere grad bør satse på forebyggende foranstaltninger i form af råd og vejledning til forældre og professionelle - for derigennem at styrke dialogen med børn og unge i forhold til, hvad der må anses for at være en hensigtsmæssig brug af computerspil.

I løbet af de næste år fortsætter MBU arbejdet med at afdække computerspilafhængighed. I 2004 udkommer en kvalitativ interviewundersøgelse som supplement til SAFT¹⁵-rapporten. Undersøgelsen tager - som det hedder - *afsæt i et af de indsatsområder, som MBU fremhæver som krævende en særlig opmærksomhed, nemlig børns overdrevne brug af computerspil*' (Stevns, 2004:5). Ifølge undersøgelsen er den aktive onlinespiller, som oftest tilknyttet til en social kontekst med forskellige med- og modspillere. Formålet er at kæmpe sammen med andre mod en computerstyret eller menneskestyret fjende. Det er sammenholdet og samspillet, der er i fokus. Der er oftest ikke penge involveret i computerspil. Selvom det er muligt at købe sig til status i spillet, et højere niveau og bedre udstyr, så er det sjældent, der er blevet rapporteret om decideret spillegæld. Endelig har computerspilleren for det meste fokus på at udvikle sine spillfærdigheder og dygtiggøre sig, modsat pengespillerens spil som er rettet mod at vinde penge og styret af held. Et af rapportens delelementer handler om computerspilafhængighed, og der spørges ind til Griffiths & Davies (2003) egenskaber for afhængighed. Resultaterne viser, at de adspurgte børn og unge ikke har tegn på sygdommen. Konklusionen i rapporten er, at børn og unges computerspilbrug alt overvejende må ses som et positivt element i hverdagen.

På grund af en generel optagethed og bekymring i befolkningen vedrørende sammenhængen mellem computerspil og dopamin (Sørensen, 2006:1) udarbejdes der på trods af konklusionerne i 2003-dokumentet i 2006 endnu en redegørelse om computerspilafhængighed – nu udelukkende med fokus på dopamin-forskningen. Undersøgelsen konkluderer ligesom de tidligere nævnte rapporter, at der stadig ikke er tilstrækkelig videnskabelig dokumentation for, at computerspil skaber afhængighed på grund af en ubalance i dopamin-udskillelsen.

Selvom notatet fra 2003 og Stevns rapport fra 2004 primært refererer til Griffiths og hans undersøgelser af computerspilafhængighed, er de rapporter om computerspilafhængighed, der præsenteres på MBU's hjemmeside også præget af andre rationaler end de hidtil tilgængelige snævre effektpsykologiske forståelser af computerspilafhængighed, som jeg har beskrevet i kapitel 2. MBU-rapporterne er altså også med til at gøre klassifikationen computerspilafhængighed til et sociokulturelt fænomen – et aspekt som er fraværende i det effekt-psykologiske rationale.

¹⁵ SAFT står for Safety Awareness, Facts and Tools

Pointen er, at denne research på computerspilafhængighed i medierne og på MBU's hjemmeside får mig til at rette blikket mod selve klassifikationens tilblivelsesproces. Selvom min research er afgrænset til Medierådets hjemmeside, og dokumenterne kun er et øjebliksbillede på en mulig tendens i samfundet, så bidrager rapporterne til at skabe indsigt i de mere diskursive betingelser, der er i forhold til unges problematiserede brug af computerspil - specielt i forhold til den forskningsposition, der beskæftiger sig med afhængighed, og som tilsyneladende på grund af enkelte tragiske hændelser i Tyskland (og USA) finder vej fra at være et ekspertfænomen i snævre kredse til at få større offentlig og politisk bevågenhed. Samtidig kan afsnittet bidrage til at rette blikket på, hvordan viden om computerspilafhængighed også er skabt på baggrund af specielle betingelser på det strukturelle niveau i samfundet, herunder også den måde forskningen i et problematiseret brug af computerspil indtil videre har positioneret sig.

4.2 Patologisering

Under alle omstændigheder får Rose og Hackings interaktive klassifikationsmodel mig til at fokusere på den del af sundhedsforskningen, der har vist, at der indenfor de seneste år har været en tendens til at patologisere menneskers mentale tilstande¹⁶. Patologiseringsbegrebet peger i den forstand på andre interessante strukturelle forhold, som kan have indflydelse på de unges oplevelser af deres problematiserede brug af computerspil.

Patologisering betegner det, at noget, der tidligere blev opfattet som et almindeligt menneskeligt problem, en særlig livsstil eller simpelthen en afvigelse fra en norm, nu bliver gjort til en sygdom eller en forstyrrelse, der kræver medicinsk eller psykoterapeutisk behandling (Brinkmann, 2010a:8). Ifølge Brinkmann er patologiseringen et lige så karakteristisk samfundstræk som individualiseringen og sekulariseringen (Brinkmann, 2010a). Patologiseringsbegrebet peger på, at der er tale om mere komplekse sociale processer, og at der kan være grund til at bekymre sig i forhold til at diagnosticere alle menneskelige lidelser. Patologiseringen kan ifølge Brinkmann have en modsatrettet effekt i forhold til det tilsigtede - eksempelvis hvis forældre, forskere og professionelle overdriver deres bekymringer i forhold til afhængighed. Det kan være med til at øge den menneskelige sårbarhed i stedet

¹⁶ Her har jeg i særlig grad været inspireret af Brinkmanns bog *Det diagnosticerede liv* (Brinkmann, 2010c)

for at mindske den. Normerne for psykisk adfærd er snævret ind, og der skal ikke så meget til, før at en adfærd stemples som afvigende (Brinkmann, 2010a). Pointen er, at almindelige hverdagslivsproblemer - knyttet til arbejde, familien eller uddannelsen - risikerer at blive sygeliggjort, men som Brinkmann peger på, behøver alle menneskelige lidelser ikke nødvendigvis at være patologisk funderet.

Patologiseringsbegrebet er opstået som en kritik af den stigende diagnosticeringspraksis, der har fundet sted de seneste år. Det store antal af mennesker med psykiske lidelser kan hænge sammen med, at flere i samfundet har psykiske kvaler, eller at det større fokus på - at mennesker lider - kan have betydet, at vi er blevet bedre til at få øje på lidelserne (Rose, 2010). Kritisk set kan den stigende diagnosticeringspraksis også forklares ved, at medicinindustrien markedsfører deres produkter så godt, at det påvirker og dermed øger lægers udskrivning af psykiatrisk medicin, således at grænserne for - hvornår man er syg og ikke bliver syg - er svære at afkode (Rose, 2010). Psykiatrien har tilsyneladende haft held med at ændre vores måde at tænke indre uro og følelse af ubehag, så selve det at være menneske er blevet psykiatriseret (Rose, 2010). Den ekspanderende diagnosticeringspraksis har øget risikoen for økonomisk skævvridning, fordi der kan blive brugt uforholdsmæssig mange ressourcer på at behandle mennesker for en sygdom, der muligvis 'blot' er udtryk for almindelige menneskelige problemer og livsvilkår (Brinkmann, 2010a).

Brinkmann peger på, at patologiseringen har forskellige grader og former (Brinkmann, 2010b). Patologiseringen af hverdagslivets problemer kan med fordel graddeles som *Stigmatiserende patologisering*, *selvpatologisering*, *risikopatologisering*, *afpatologisering* (Brinkmann, 2010b:274-281).

Brinkmann definerer stigmatiserende patologisering som en ...*proces, hvor et individ 'brændemærkes' som psykisk syg af en magtfuld autoritet med henblik på at afskære dette individ fra at opnå bestemte samfundsmæssige positioner eller fordele.*

I selvpatologiseringsprocesserne søger ... *individer aktivt at blive klassificeret som syge.* Selvpatologiseringsprocesserne kan også udtrykkes gennem en *optimerende patologisering*, som er kendetegnende ved, at en specifik adfærd eller personlighed klassificeres som patologisk. Her sker selvpatologiseringen med henblik på at forbedre eller optimere en specifik adfærd. Brinkmann eksemplificerer dette i forhold til ADHD-forældres ønske om at få en diagnose på deres børns

upassende opførsel. Diagnosen skaber mulighed for en behandling og dermed et håb om at finde frem til den unges 'sande jeg' (Nielsen & Jørgensen, 2010).

Den tredje patologiseringsproces er *risikopatologisering*. Som navnet indikerer så betyder denne patologiseringsproces, at man er i risiko for at blive syg. Mennesker *patologiseres altså ud fra en særlig individuel modtagelighed for sygdom*.

Den fjerde og ifølge Brinkmann en af de vigtigste patologiseringsprocesser er *afpatologiseringen*. Brinkmann definerer dette begreb som ”...*individers eller gruppers forsøg på at få omgjort, hvad de omfatter som uretmæssig patologisering af deres adfærd og egenskaber*”.

Ved at rette søgelyset på forskellige grader af patologiseringsprocesser ønsker Brinkmann at nuancere diskussionerne om patologisering. Patologisering er i den forstand et begreb, der kan knyttes til senmoderniteten - ikke et aspekt, der ønsker at rette fokus på, om det nu er rigtig eller forkert at patologisere. Min pointe med at inddrage Brinkmanns gradbøjning af patologiseringsprocesserne er, at Brinkmann bringer flere væsentlige perspektiver i spil, som også kan diskuteres i relation til computerspilafhængighed. Økonomisk set bruger sundhedsvæsenet ifølge Brinkmann for mange penge på at behandle psykiske sygdomme - så som depression og ADHD - som måske i virkeligheden mere er udtryk for almindelige menneskelige problemer. Det betyder, at mere alvorstunge psykiatriske lidelser som skizofreni ikke får tildelt de økonomiske ressourcer, som sygdommen kunne have brug for. Selvom det er begrænset, hvor mange computerspilafhængige der er i behandling i Danmark, ses der en lille stigning i antallet af behandlingssteder, hvilket kan være et tegn på, at antallet af henvendelser om computerspilafhængighed til behandlingsstederne er øget inden for de seneste år. Der findes dog ikke nogen statistisk oversigt over, hvor mange der reelt søger om hjælp til behandling af computerspilafhængighed udover organisationernes egne registrering af henvendelser om computerspilafhængighed, som jeg har omtalt i introduktionen i kapitel 1. Derudover nævner Brinkmann muligheden for at den øgede patologisering i sig selv kan bidrage til, at flere opfattes som syge. Denne pointe forfølger jeg i artikel 2.

4.2.1 Diagnosen computerspilafhængighed

Med udgangspunkt i Canguilhems bog fra 1966 'Le normal et le pathologique' peger Brinkmann samtidig på, at det patologiske er med til at definere, hvad der er sundt (Brinkmann, 2010b). Vi er alle i risiko for at blive afhængige af at spille computerspil. Begrebsliggørelsen og de kriterier - som diagnosen opridser - gør en klassifikation 'magtfuld' (Meyer & Johansen, 2009). Det kan derfor være relevant at undersøge den patologiske definition af computerspilafhængighed for at forstå, hvordan grænserne for det problematiserede og mulige 'usunde' computerspiladfærd har flyttet sig igennem tiderne. Pointen er, som Hacking (2007) peger på, at disse normsættende grænser er interaktive, bevægelige og dynamiske - et aspekt som også definitionerne af klassifikationen computerspilafhængighed viser sig at være præget af.

I 1998 tager den patologiske definition udgangspunkt i det amerikanske diagnosesystem, DSM III-kriterier for patologisk gambling. Det antages, at der er tale om afhængighed af computerspil, hvis individet opfylder fire ud af otte symptomer (Griffiths & Hunts, 1998:476-477):

1. *Salience* - fremtrædende karakter. Når der spilles næsten hver dag
2. *Tolerance* - hærdedhed. Der spilles ofte længere tid af gangen
3. *Euphoria* - eufori. Der spilles for spændingens skyld og for at blive 'høj'
4. *Chasing* - på jagt efter at slå sin personlige score
5. *Relapse* - tilbagefald. Spilleren har gentagne forsøg på at stoppe med at spille eller mindske sit brug - uden at det lykkes
6. *Withdrawal symptoms* - abstinenser. Spilleren bliver rastløs hvis vedkommende ikke kan spille
7. *Conflict* - konflikt. Spiller i stedet for at deltage i skolerelaterede aktiviteter
8. *Conflict* - konflikt. Dropper sociale aktiviteter for at spille

I 2000 reviderer den engelske afhængighedsforsker Marc Griffiths klassifikationen (2000:211-212). Griffiths tager nu udgangspunkt i APA's¹⁷ DSM IV¹⁸ -

¹⁷ APA er den amerikanske psykiatriorganisation. APA er en forkortelse af American Psychiatric Association.

¹⁸ Romertallet står for den seneste revidering af manualen. DSM - V blev revideret i 2013. Den forrige manual - DSM IV - er fra 1994. I Danmark benytter vi os af WHO's version - den såkaldte International Classification of Diseases (ICD - 10), men i forskningssammenhænge vil der oftest refereres til APA's diagnosemanual.

definition på adfærdsafhængighed. Han fastholder komponenterne 'fremtrædende karakter', 'hærdethed', 'abstinenser', 'tilbagefald' og 'konflikt'. Komponenterne på eufori og jagt er taget ud og i stedet har Griffiths anvendt *mood modification* - ændret sindstilstand – som en ny komponent i klassifikationen. 'Ændret sindstilstand' refererer på mange måder til den tidligere komponent eufori, men har i højere grad fokus på spillerens forsøg på at få kontrol over euforien end selve oplevelsen af eufori. Når alle symptomerne er opfyldt, er der tale om computerspilafhængighed.

Disse seks symptomer har Kuss & Griffith (2012) senest revideret, så der nu tales om '*fremtrædende karakter*', '*ændret sindstilstand*' og '*hærdethed*'. Tre af symptomerne er faldet ud af normsætningen, nemlig abstinenser, konflikt og tilbagefald, og i stedet er der blevet tilføjet symptomet '*trang*' (*craving*), som oprindeligt var en af komponenterne i 1998-udgaven.

Vanskelighederne med at få skitseret komponenterne på afhængighed kan også afspejles hos de forskere, der arbejder på at få optaget computerspilafhængighed i diagnosemanualen. På dsm5.org – APA's hjemmeside – har man kunnet følge revideringsarbejdet til den nye manual, som udkom i maj 2013. Kort tid før den officielle diagnosemanual blev vedtaget figurerede computerspilafhængighed ikke på listen over nye tiltag. Der blev i stedet taget udgangspunkt i den mere overordnede klassifikation internetafhængighed, som Young introducerede i midten af 1990'erne (Young, 1998). Den arbejdsgruppe der arbejdede med internetafhængighed anbefalede, at internetafhængighed skulle kategoriseres i den nye kategori *Addiction and Related Disorders* (ARD) ligesom den beslægtede diagnose patologisk gambling. Et halvt års tid inden offentliggørelsen af den nye diagnosemanual DSM V bliver der lukket for den officielle netadgang til revideringsmaterialet. Indtil da har komponenterne på 'internetafhængighed' været 'optagethed af at spille', 'abstinenser', 'hærdethed', 'manglende evne til at kontrollere eller begrænse sit spil', 'manglende interesse for tidligere fritidsaktiviteter', 'fortsat brug af spillet som virkelighedsflugt på grund af dårligt humør', 'at sætte familien på spil eller at have mistet et ven-skab, et arbejde eller stoppet på sin uddannelse'¹⁹. Hvis den klassificerede indenfor et år opfylder fem ud af de ni komponenter, kan vedkommende klassificeres som internetafhængig.

¹⁹ <http://www.dsm5.org/ProposedRevisions/Pages/Substance-RelatedDisorders.aspx> hentet d. 13.3.2012

Da manualen efterfølgende bliver offentliggjort, er der sket en interessant ændring i forhold til begrebsliggørelsen af klassifikationen – fra som sagt mere generelt at blive betegnet som Internetafhængighed til at dukke op som en Internet Gaming Disorder (IGD) under sektion 3. De pludselige ændringer i begrebsliggørelsen af klassifikationen viser, hvor svært det er at udpege de specifikke komponenter, som diagnosen skal bestå af. Samtidig tydeliggør det også de vanskeligheder, der er med at konkretisere den negative adfærd. Er lidelsen knyttet til tvangspræget adfærd afledt af brugen af Internettet generelt eller kun til Internet Gaming? En af årsagerne til vanskelighederne med at afklare symptomerne på den negative adfærd kan muligvis hænge sammen med Hackings pointe om looping-effekten af klassifikationen. Klassifikationens interaktive elementer skaber forandringer over tid. Forandringerne får konsekvenser for de kriterier, som forskerne kategoriserer. Samtidig viser foranderligheden også, hvor vanskeligt det er at normsætte menneskelig adfærd. Derudover virker betegnelsen 'online' en kende uaktuel, da stort set alle computerspil (mere end 95 %) er udformet på en sådan måde, at det er muligt at gå online – så hvorfor fastholde en betegnelse, som computerspilbranchen overvejer helt at droppe, fordi 'online'-funktionen allerede er indbygget i spillene. På trods af klassifikationens navn understreges det i øvrigt i fornævnte beskrivelse af 'Internet Gaming Disorder', at det også er muligt at blive afhængig af ikke web-baserede spil.

4.2.2 Tidsaspektet

Afhængighedsforskerne har også været optagede af at sætte en øvre grænse for, hvor meget tid spilleren burde spille computer. I 1990'erne opererer afhængighedsforskerne med en tidsgrænse på to (Roe & Muijs, 1998) og tre timer (Griffiths & Hunts, 1998). Tiden er også en væsentlig normsættende indikator i den danske skolebørn-undersøgelse fra 2010 (Holstein m.fl., 2011). I undersøgelsen ses der en mærkbar stigning i antallet af børn og unge (11-13- og 15-årige), der bruger mindst fire timer om dagen på at spille computer. For drengenes vedkommende drejer det sig om henholdsvis 20 %, 28 % og 33 %. Hos pigerne er der langt færre, der spiller over fire timer om dagen, 5 %, 9 % og 6 %. I weekenden øges antallet af drenge og piger, der spiller mere end 4 timer dagligt væsentligt – drenge 34 %, 44 % og 51 % og piger 10 %, 13 % og 10 %. Undersøgelsen viser desuden en tydelig stigning i andelen af børn og

unge, der spiller computer mere end fire timer dagligt i forhold til 2006. Der er altså flere børn og unge, der spiller computer i længere tid af gangen.

Selvom forskerne har forskellige bekymringer – Roe & Muijs (1998) ser på de negative konsekvenser af at spille computer, Griffiths & Hunts (1998) fokuserer på afhængighedsadfærd, og Holstein m.fl. (2011) undersøger stillesiddende adfærd, så er der på de 13 år sket et skred i forhold til spillemønstre og norm-sættende tidsangivelse for, hvor meget der må spilles – fra to over tre til fire timer. Hvor undersøgelserne i 1990'erne klassificerer fænomenet, der undersøges som henholdsvis 'heavy computer game playing' og 'computer game addiction', er de fire timers gennemsnitlige forbrug af computerspil i 2010 gældende for 1/3 af en hel årgang af 15-årige danske drenge og næsten hver tiende 13-årige pige. I øvrigt er det først i 2006, at computerspil bliver en del af skolebørn-undersøgelserne. Indtil da har der kun været fokus på fjernsyn, video og DVD. Det er i sig selv normsættende, at computerspil i 2006 bliver beskrevet som en sundhedsrisiko.

4.2.3 'Making up people'

Indtil 1980 tog APA's diagnosemanualen udgangspunkt i ætiologien. Med ætiologien blev der lagt vægt på patientens egne fortællinger, baggrunden for sygdommen og den sociale kontekst. Fra 1980 bliver ætiologien afløst af et fokus på symptomerne for sygdommen. I forbindelse med denne ændring er der på et mere overordnet plan sket en ændring i måden at forstå og forklare psykisk sygdom. Forklaringerne tager i højere grad udgangspunkt i videnskaben indenfor neuroforskningen og i biomedicinske forståelser. Selvom det kan være vanskeligt at stedfæste, hvornår et fænomen opstår, er der noget, der tyder på, at klassifikationen computerspilafhængighed er opstået i samme periode, hvor det amerikanske diagnosesystem beslutter at forlade den ætiologiske indgangsvinkel til forståelse af psykiske lidelser til en diagnostisk forståelse med fokus på symptomer.

Patologiseringsstenen kæder i den sammenhæng ændringen i måden at skabe diagnoser på sammen med den nye diagnostiske praksis. Det interessante er her, at computerspilafhængighed i diagnostisk forstand dukker op på samme tid, som den ætiologiske forståelse forsvinder. Det fører frem til Hackings pointe i forhold til interaktive klassifikationer. Hacking (2007) peger på, at mange af nutidens klassifikationer i deres grundsubstans ikke består af 'naturlige es-

senser'. De er 'menneskelige' og 'bevægelige', fordi mennesker både kan tilpasse sig klassifikationer og yde dem modstand. Derfor ændrer klassifikationer sig over tid.

Brinkmann (2007) peger på, at det er muligt at afklare det 'menneskelige' ved klassifikationen ved undersøge dens egenskaber. Spørgsmålet er, om klassifikationen kan begrebsliggøres ud fra andre egenskaber end dem, der oftest bliver brugt i en sådan sammenhæng - uden at der skal opfindes nye klassifikationer. Pointen er at vende argumentationen om. Ifølge Brinkmann vil en hjernescanning muligvis kunne vise tegn på afhængighed, uden at vedkommende føler sig afhængig. Personen kan for eksempel være glad og tilfreds med livet, og samtidig ud fra hjernescanningen have tegn på afhængighed. *De 'overfladiske' egenskaber overtrumfer nødvendigvis de 'essentielle' egenskaber, når vi har med menneskelivet at gøre* (Brinkmann, 2010b:282).

Klassifikationen opstår også på et tidspunkt, hvor den teknologiske udvikling muliggør, at spillehallernes computerspil kan installeres og spilles på hjemme-computeren eller som en spillekonsol, der kan kobles til fjernsynet. Det kunne derfor være nærliggende at antage, at afhængighedsperspektivet mister sin relevans i takt med, at computerspillet integreres og normaliseres på alle niveauer og sociale arenaer i hverdagslivet, sådan som jeg sammen med Thorhauge lægger op til i artikel 1.

Det har imidlertid vist sig undervejs i forskningsprojektet, at dette ikke er tilfældet, snarere tværtimod. Så spørgsmålet er, om vi med Hackings (2007) tanker om interaktive klassifikationer er på vej til at skabe en mennesketype, som vi som samfund ikke tidligere har set?. 'Making up people', som han kalder det. Det kan jeg ikke svare på ud fra mit forskningsprojekt, men jeg kan konkludere, at klassifikationen tilsyneladende er blevet en del af mennesker liv, sådan som jeg vil vise i artikel 2, 3 og 4. Vi ved, at computerspilafhængighed som 'Internet Gaming Disorder' i APA's diagnosesystem er den første lidelse, der sygeliggør kommunikation på Internettet. Vi ved også, at diagnosens optagelse i sektion 3 betyder, at forskningen i lidelsen intensiveres med henblik på optagelse i den næste diagnosemanual. Det bliver spændende at følge processen - om IGD bare er den første af en række lidelser, der sygeliggør kommunikation på Internettet, eller om IGD er et lidelsesfænomen, der særskilt kan indramme de bekymringer, der kommer i kølvandet af internettets udbredelse og de mange nye digitale kommunikationsformer.

4.3 Opsamling

I forlængelse af mit ståsted i barndomsforskningen og det sociologisk orienterede tværvidenskabelige blik på unge som aktører, der forhandler og genforhandler deres positioner i hverdagslivet, og som samtidig interesserer sig for unge som sociale kategorier, der er underlagt samfundets måder at konstruere og positionere unge på gennem generationsordensprincippet, har jeg med dette kapitel peget på to forhold, som jeg synes har manglet i den hidtidige tilgang til unges problematiserede brug af computerspil. De sociologisk og kulturelt orienterede computerspilforskere har undersøgt computerspilafhængighed som en social konstruktion uden at klargøre, hvordan konstruktionen er knyttet til strukturelle processer på det institutionelle niveau i samfundet, og hvordan computerspilafhængighed konstrueres som klassifikation.

Patologiseringsprocesser foregår på mange forskellige niveauer og i mange forskellige retninger. Det betyder, at computerspilafhængighed muligvis både kan forekomme i en mild grad, hvor patologiseringen handler om menneskers livsproblemer og i en mere ekstrem form for medicinsk patologisering, sådan som diagnosen kommer til udtryk i APA's diagnosemanual. Patologiseringstendensen i samfundet er udtryk for mere komplekse og ofte modstridende sociale processer. Der er tilsyneladende i den nuværende diagnosticeringspraksis problemer med at sætte grænser for, hvornår en afvigende adfærd handler om livsproblemer, og hvornår der er tale om en patologi. Der er derfor risiko for, at både den milde og mere alvorlige form for patologisering af computerspil kan danne grobund for en uhensigtsmæssig diagnosticering og en sygeliggørelse af menneskers liv.

Hacking (2007) peger på, at klassifikationer ofte kommer fra psykologien og sociologien, og selvteknologierne vil med Rose (1999) ofte udvikles i de sammenhænge, hvor der er behov for at udvikle den enkeltes evne til at forvalte sit liv på bedst mulig måde. Diagnostiske klassifikationer er ifølge Rose (1999) teknikker, der er med til at styre menneskers liv i en bestemt ønskelig retning. Det er vigtigt at lære teknikkerne, fordi de øger den enkeltes evne til at kunne reflektere over egne handlinger samt disciplinere og kontrollere sig selv i sammenhænge, hvor der er brug for at udøve kontrol over en umiddelbar hang til at agere impulsivt på sine følelser. Her er vi åbenbart nået i forhold til unges problematiserede brug af computerspil.

Kapitlet er i den forstand med til at danne afsæt for, hvordan jeg indenfor en socialkonstruktivistisk ramme kan undersøge de mulighedsbetingelser, som de unge på en og samme tid både er underlagt og medskabere af. Samtidig skaber kapitlet også grundlag for at forstå, hvordan viden om computerspilafhængighed produceres og reproduceres på de institutionelle niveauer, og hvordan denne viden videreformidles igennem eksperterne via massemedierne til de unge, deres forældre og de professionelle. Klassifikationen computerspilafhængighed skaber via de interaktive elementer en videnskabelig funderet viden for en normaliseringsproces af unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil. Viden om computerspilafhængighed og kulturen skabt gennem det sociale liv i og udenfor computerspillet tilbyder de unge nye identiteter, som kan styrke dem til at blive bedre at træffe beslutninger for den fremtid, som de nødvendigvis skal skabe, men som ikke kender til.

I næste kapitel vil jeg beskrive, hvordan jeg ud fra mit teoretiske udgangspunkt i barndomsforskningen har bygget mit forskningsprojekt op. Jeg præsenterer også empiriindsamlingen, samt uddyber væsentlige forhold af metodologisk karakter.

Kapitel 5 Metodologi, forskningsdesign, empiriproduktion og analyseprocesses

Som jeg allerede har gjort opmærksom på i kapitel 3, har jeg valgt at afgrænse mig til den del af barndomsforskningen, som har rødder i den sociologisk orienterede barndomsforskning. Videnskabsteoretisk er afhandlingen som konsekvens heraf indlejret i socialkonstruktivismen. Styrken ved den socialkonstruktivistiske tilgang er den tætte sammenhæng, der er mellem teori og metode. Som sådan er materialet sammensmeltet med teori, snarere end adskilt fra det (Esmark et.al., 2005). Et socialkonstruktivistisk perspektiv har konsekvenser for analyserne af det empiriske materiale (Esmark et.al., 2005).

Ifølge den danske samfundsforsker Klaus Rasborg (2004) er der mange forskellige retninger indenfor socialkonstruktivismen. Der hersker eksempelvis en del forvirring og uklarhed om begreberne *socialkonstruktivisme* eller *socialkonstruktionisme* (Rasborg, 2004:385-386). Rasborg (2004) peger på, at 'socialkonstruktivisme' oftest anvendes i den sociologisk orienterede samfundsvidenskab. På trods af forvirring om begreberne, finder Rasborg (2004), at der indenfor socialkonstruktivismen kan siges at være flere fælles forståelser af det sociale liv som konstrueret. De fælles forståelser varierer afhængig af de teoretiske greb, analyserne tager udgangspunkt i. En socialkonstruktivistisk tilgang vil ofte ifølge Rasborg (2004:351-352) indebære et anti-essentialistisk og anti-realistisk perspektiv på forskningsobjektet. Der tages også udgangspunkt i, at den viden - der produceres - er indlejret i den sociale og historiske kontekst. Samtidig er sproget en forudsætning for tænkningen, og sproget er også udtryk for handling, og der er fokus på det processuelle, interaktioner mellem mennesker og social praksis, også selvom sproget som anført i kapitel 3 kun er et ud af flere begreber, der danner baggrund for dannelsen af de sociale konventioner.

Udover denne empiriske opridsning af socialkonstruktivismen er det ifølge den danske filosof Finn Collin (2003:24), i Rasborg, (2004:353) muligt at skelne mellem fire forskellige måder at bedrive socialkonstruktivisme på:

	A. Fysisk virkelighed	B. Samfundsmæssig og menneskelig virkelighed
1. Erkendelses teoretisk konstruktivisme	Vores videnskabelige viden om den fysiske virkelighed er en konstruktion	Vores videnskabelige og dagligdagsviden om den samfundsmæssige og menneskelige virkelighed er en konstruktion
2. Ontologisk konstruktivisme	Den fysiske virkelighed er en konstruktion af vores videnskabelige viden om den	Den samfundsmæssige og menneskelige virkelighed er en konstruktion i) af vores videnskabelige viden om den; eller ii) af vores dagligdagsviden om den; eller iii) af sådanne abstrakte størrelser som 'epistimer' mm.

Efter Collin, 2003:24 i Rasborg, 2004:353

Jeg har med udgangspunkt i barndomsforskningen fra starten af været kritisk overfor effektforskernes konstruktion af unges adfærd - jævnfør kapitel 4. Den sociale virkelighed er ofte komplekst og mangetydigt, hvilket effektforskningen ikke tager højde. Samtidig mangler effektforskningen også en forståelse af mennesket som refleksivt, autonomt eller handlende væsen (Esmark et.al., 2005). Jeg har netop været optaget af at forstå fænomenet med udgangspunkt i barndomsforskningens konstruktion af de unge som aktører i eget liv. Selvet er med Goffman og socialkonstruktivismen en 'dramatisk' effekt af de sociale betingelser (Rasborg, 2004). Samtidig er det sociale liv ud fra et socialkonstruktivistisk perspektiv et udslag af *muliggørende og begrænsende strukturer og reflek-sive subjekter, der både kan undvige og ændre strukturer* (Esmark et.al, 2005:10-11) - et aspekt jeg har fremhævet i formålet for afhandlingen ved at ville undersøge fænomenet gennem unges oplevelser af at være 'medskabere af og styret af de mulighedsbetingelser, der er til stede for dem i forbindelse med deres problematiserede brug af computerspil'.

I forhold til Collins (2003:24, i Rasborg, (2004:353) opdeling er min afhandling om unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil knyttet til den del af Collins model, der arbejder med den erkendelsesteoretiske konstruktivismen om den samfundsmæssige og menneskelige virkelighed. Eksempelvis er jeg ikke i tvivl om, at de unges soveværelser et fysisk sted, hvor de unge opholder sig. Materialiteten - som de unge omgiver sig med på deres soveværelser - er også fysiske håndterbare teknologier, jeg kan udforske. Der eksisterer altså en social realitet for de unge, som jeg tager højde for, når jeg konstruerer de unges sociale liv med computerspil som et problematiseret brug. Samtidig er fænomenet - som jeg vil undersøge - under indflydelse af de omstændigheder, som de foregår under. Den sociale virkelighed er også påvirket af den måde, de unge interagerer med andre på i hverdagslivets praksisser.

Jeg har igennem konstruktionsprocessen af mit forskningsobjekt arbejdet med 'den refleksive metodologi' (Alvesson & Skjöldberg, 2008). Jeg er 'bred' i min forståelse af socialkonstruktivismen, da jeg har inddraget både fænomenologiske, hermeneutiske, socialkonstruktivistiske og poststrukturalistiske analysestrategier i konstruktionen af mit forskningsobjekt. Ifølge sociologerne Anders Esmark, Carsten Bagge Laursten og Niels Åkerstrøm Andersen (2005) er en adskillelse af socialkonstruktivismen og poststrukturalismen ellers nødvendig, fordi de to perspektiver vil føre analyserne i to forskellige retninger. Som det er fremgået af kapitel 3 og 4, har jeg fundet den refleksive metodologis større åbenhed overfor inddragelse af både socialkonstruktivistiske og poststrukturalistiske overvejelser væsentlig, også selvom en sontring kunne have været gavnlige for mine analyseprocesser, der har været præget af de modsætninger, som de forskellige perspektiver lægger på det empiriske materiale. Ud fra Esmark et.al.'s, 2005 perspektiv vil Goffman være repræsentant for en socialkonstruktivistisk tilgang, hvorimod Rose repræsenterer et poststrukturalistisk perspektiv.

Pointen med at anvende Goffman i min sociale konstruktion af unges problematiserede brug af computerspil er, at jeg er interesseret i *sproget* som en del af kulturen, og den viden vi producerer og reproducerer i hverdagslivets praksisser (Esmark et.al., 2005:21). Ifølge Esmark et.al., 2005 er et forskningsobjekt i en socialkonstruktivistisk forståelse ikke bundet til et fokus udelukkende på sprog. Ord, begreber og regler for - hvordan man bruger begreber - er en vigtig del af de sociale konventioner, men ud fra et bredt socialkonstruktivistisk perspektiv, er sprog underlagt de sociale handlinger, altså interaktioner

mellem mennesker. I den sammenhæng - fremfører Esmark et.al., 2005:20 - er sprog kun en ud af mange andre sociale konventioner, der er med til at skabe kultur, og den måde vi praktiserer vores hverdagsliv. Sprog er væsentlig, men der er også andre forhold, der konstituerer sociale konventioner.

Fordelene ved en socialkonstruktivistisk teoretisk tilgang til sit forskningsobjekt er derfor ud fra mit perspektiv også værd at have for øje. Sproget er bare en del af mit forskningsobjekt. Jeg vil også kortlægge de unges meningsdannelser, som den skabes i interaktion med andre - ikke ud fra en lingvistisk analyse af sproget, men snarere en tolkning af, hvilken betydning de unge tillægger regler, kulturen, de normer og traditioner, som præger de forskellige arenaer, hvor de unge agerer. I socialkonstruktivismen kan sociale konventioner ikke udelukkende gøres til et spørgsmål om sproglige regler (Esmark et.al., 2005). Der er også en rumlig dimension af mit forskningsobjekt så som soveværelset, samtidig med at de unge interagerer med andre mennesker i og udenfor computerspillet. De unge er aktører, og de agerer ud fra et verdensbillede, der er meningsfuldt for dem, ligesom jeg som forsker også iagttager og tolker mit genstandsfelt ud fra den position, jeg har qua mit arbejde som forsker. Det betyder derfor også, at den måde jeg har valgt at konstruere mit forskningsobjekt ikke behøver at stemme overens med de unges meningsdannelser.

Esmark et.al., 2005 er kritiske overfor den form for socialkonstruktivisme, som jeg har valgt at praktisere, og hvor jeg har blandet socialkonstruktivistiske og poststrukturalistiske analyser med hinanden. Socialkonstruktivismen bliver ifølge Esmark et.al., 2005 udført inkonsistent, fordi analyserne ofte ender i en mellemposition, hvor sproget som en del af den sociale konvention forbliver uafklaret. Det er en kritik som bestemt er relevant, og på mange måder kan den også rettes mod min afhandling. På den ene side er jeg optaget af at undersøge, hvordan de unge oplever, at deres brug af computerspil problematiseres af andre gennem deres fortællinger i interviews, på den anden side set forbinder jeg dette med klassifikationen computerspilafhængighed som et menneskebegreb, som indgår i de unges identifikationsprocesser med henblik på at tolke den betydning, de unge tillægger konstruktionen. Jeg retter altså en sociologisk orienteret opmærksomhed på en sproglig konstruktion uden at analysere den lingvistisk. Det betyder ifølge Esmark et.al., 2005, at jeg forbliver uafklaret i forhold til sproget som en social konvention.

Jeg har forsøgt at imødekomme denne kritik ved at skabe opmærksomhed

omkring computerspilafhængighed som en klassifikation, der interagerer med de klassificerede og gennem analysen af MBU's dokumenter. Samtidig har jeg med den reflektive metodologi kunnet være langt mere åben overfor den kompleksitet, som mit empiriske materiale har udstrålet. Der er kulturen på de unges soveværelser, der er den viden, som produceres og reproduceres på de institutionelle niveauer, og der er de hverdagslige konstruktionsprocesser i og omkring computerspillet.

Jeg har brugt mit empiriske materiale som en kritisk samtalepartner i forbindelse med teoriudvikling – et aspekt som malerisk kaldes for *at arbejde med mysterier og sammenbrud* (Alvesson & Kärreman, 2005:121-144). Refleksiv metodologi åbner op for at inddrage forskellige videnskabsteoretiske perspektiver i sine analyser. Det er en potentiel ressource i forhold til at udvikle teoretiske ideer og begreber gennem en problematisering af eksisterende teorier og rammer (Alvesson & Kärreman, 2005:121). Ideen er, at forskningen med forskellige videnskabsteoretiske perspektiver i spil bliver mere refleksiv og bidrager med nye indsigter, som ikke nødvendigvis var fremkommet, hvis forskeren på forhånd knytter sin undersøgelse til en bestemt videnskabelig position.

5.1 Forskningsdesign

Jeg har med mit socialkonstruktivistiske udgangspunkt været metodisk åben overfor at anvende både kvalitative og kvantitative metoder til at undersøge mit forskningsobjekt. Samtidig har min problemstilling ændret sig undervejs i forskningsprocessen. Oprindeligt ville jeg undersøge unges opfattelser og fortolkninger af et 'overdrevent' computerspilbrug, men større indsigt i genstandsfeltet - herunder ændringen til at udforske et problematiseret computerspilbrug - har betydet, at jeg har rettet blikket mod de strukturelle vilkår, der har betydning for de sociale konventioner, der skabes i menneskers interaktioner med hinanden. Mit oprindelige forskningsdesign er derfor blevet udfordret. Udfordringen har jeg håndteret ved at arbejde med et metodepluralistisk og iterativt forskningsdesign. Jeg har i indsnævringen af mit forskningsobjekt anvendt både kvalitative og kvantitative metoder. Undervejs i forskningsprojektet har jeg været involveret i et pilotstudie af børn og unges computerspilvaner i Danmark i form af en online survey-undersøgelse. Analyserne af det empiriske materiale fra pilotprojektet har betydet noget for den retning, mine

analyser i artiklerne har fået. Jeg har derfor valgt i afsnit 5.7 i dette kapitel at redegøre for væsentlige pointer fra dette studie.

Metodepluralisme går også under navnet 'bricolage' - på dansk 'kludetæppe'. Begrebet er hentet fra den franske filosof Claude Levi Strauss, som med begrebet har beskrevet, hvordan håndværkeren eller tusindkunstneren (*bricoleur'en*) tager sig af sine forskellige materialer og værktøjer og former dem på nye måder og andre sammenhænge (Sørensen et.al, 2010). I en metodisk bricolage er det den moderne og især den senmoderne virkelighed, der er kludetæppet (Kincheloe, 2011). Et kludetæppe af forskellige genrer og stilarter, fortid og nutid, offentlige og private interesser som er blandet sammen og svære at skille ad (Sørensen et.al., 2010). Når forskeren skal forsøge at beskrive denne virkelighed, er hun nødt til at blande de forskellige metodiske redskaber for at kunne fremvise nye menings- og betydningssammenhænge. Med forskellige metoder bruges de videnskabelige teorier efterfølgende ud fra deres evne til at kunne udvikle nye perspektiver på den bricoleur'istiske verden, vi lever i. Der vil i en socialkonstruktivistisk tilgang til metoder altid være overvejelser om, hvad metode er. Pointen er, at metode i en socialkonstruktivistisk forståelse handler om at *formatere, indsamle og behandle* (Esmark et.al., 2005:14) empirisk materiale. En positivistisk (eksempelvis en survey-undersøgelse) eller fænomenologisk hermeneutisk metode (interviews, deltagerobservation og tekstanalyse) vil ofte være bestemt på forhånd. Her adskiller socialkonstruktivismen sig ved ikke at ville udelukke nogle metoder på forhånd (Esmark et.al., 2005).

Denne åbne tilgang til at mixe metoder er voldsomt diskuteret, specielt når kvalitative og kvantitative metoder blandes. Det skyldes flere forhold. Kvale og Brinkmann (2009) peger eksempelvis på, at der vil være paradigmatisk forskelle, som kan være svære at forene. På den anden side set understreger Kvale og Brinkmann (2009), at det snarere handler om praktiske problemer end egentlige paradigmatisk. De paradigmatisk forskelle har altid eksisteret i samfundsforskningen. Det er imidlertid først nu, at der er opstået et behov for at skulle legitimere metodepluralismen (Frederiksen, 2015). Kvalitativ forskning har traditionelt ligget lavest i hierarkiet og har ikke haft samme anerkendelse som den kvantitative forskning (Kvale & Brinkmann, 2009; Frederiksen, 2015). Pointen er, at kvalitative og kvantitative metoder bruges til at besvare forskellige spørgsmål, henholdsvis 'hvad' eller 'hvor mange' (Kvale & Brinkmann, 2009). Forskningens validitet bør derfor bedømmes ud fra, hvordan fænomenet bedst muligt kan besvares og forstås (Frederiksen, 2015). Ifølge

Kvale og Brinkmann (2009) er det største problem med metodepluralisme, at det er vanskeligt at oparbejde ekspertise i alle metoderne på en gang. Indsamling af empiri er også et håndværk, der skal læres.

I forhold til mit forskningsprojekt er pointen, at jeg med metodepluralisme bliver bedre i stand til vise, hvor komplekst og konfliktfyldt de unges sociale virkelighed er. Jeg har ikke til hensigt at fremvise et ensartet billede af unges problematiserede brug af computerspil. Jeg vil snarere beskrive den modsigelsesfyldte hverdag, de unge oplever, når de har et problematiseret brug af computerspil.

Kvale og Brinkmann (2009:238) peger på, at forskningens reliabilitet opstår, hvis andre forskere kan anlægge samme perspektiv på det empiriske materiale og så opnå samme resultater. Det handler altså om at overbevise andre forskere om, at mine hermeneutiske meningsfortolkninger af det empiriske materiale er rimelige i relation til de argumenter, jeg anvender undervejs og i relation til de konklusioner, jeg laver. Reliabiliteten vil jeg forsøge at eksplicite i dette kapitel gennem en uddybning af min forskningsproces, og den fremgangsmåde jeg har valgt i projektet (Kvale & Brinkmann, 2009). Validiteten i min undersøgelse afhænger af, om jeg ud fra mine metodiske valg og overvejelser er i stand til at vise, om jeg reelt set har undersøgt mit forskningsobjekt sådan, som jeg hævder, at jeg har gjort (Kvale & Brinkmann, 2009). De følgende afsnit skulle gerne vise, at min undersøgelse både er valid og reliable.

Forskningsdesignet har været planlagt til at skulle omfatte tre faser - gennem deltagende observationer i en fritidsklub i første fase, mere eller mindre formelle interviewmetoder i anden fase og inddragelse af ungeperspektiverne igennem refleksionsværksteder i tredje fase. I den tredje fase var det meningen, at jeg ud fra indsigter fra de to første faser skulle gennemføre en form for refleksionsværksted med de unge, hvor vi skulle diskutere de unges vurderinger af og refleksioner af mine fremanalyserede indsigter. Udover at dette kunne have hjulpet med at triangulere analyserne, ville det også kunne have bidraget med ny empiriproduktion og nye analyser.

Forskningsdesignet er imidlertid blevet ændret undervejs. Det har udviklet sig fra at være et *komponentdesign* bygget på deltagende observationer, udvælgelse af informanter ud fra deres forskellige forståelser af et problematiseret brug af computerspil og videreudvikling af ungeperspektiverne gennem et refleksions-

værksted til et *iterationsdesign*, hvor den ene streng har efterfulgt den anden på grund af nye erkendelser knyttet til det fænomen, jeg har ønsket at undersøge (Frederiksen, 2015:203). Vidensgenereringen fra første fase af undersøgelsen til anden fase har fået betydning for, hvordan jeg metodisk har valgt at forme næste trin i undersøgelsen.

Ændringerne i forskningsdesignet skyldes, at jeg har været nødsaget til at gennemføre en række interviews i de unges hjem i stedet for i en institutionel kontekst. Selvom jeg har fastholdt det oprindelige forskningsdesigns faseopdeling med fase 1's deltagende observationsarbejde og fase 2's forskellige interviewtilgange, har skiftet i kontekst i anden fase haft betydning for konstruktionen af mit forskningsobjekt. Gennemførelsen af de formelle og uformelle interviews i en anden kontekst end oprindeligt planlagt har betydet, at jeg i højere grad har arbejdet iterativt undervejs i forskningsprocessen. Udformningen af ungeperspektiverne i fase 2's interviews er udviklet undervejs i anden fase af forskningsprojektet og er altså ikke en del af det oprindelige forskningsdesign. Derudover har jeg - på grund af 2 faser mere etnografisk orienterede interviewformer - droppet tredje fases refleksionsværksteder.

Det var oprindeligt meningen, at interviewene i anden fase af empiriindsamlingen skulle gennemføres som en del af en trianguleringsproces af mit deltagende observationsarbejde i fritids- og ungdomsklubben. Trianguleringsprocessen skulle være med til at skabe større sikkerhed i den viden, som jeg har haft til formål at generere i relation til de problemstillinger om unges problematiserede brug af computerspil, som jeg ville undersøge. Trianguleringsprocessen har været svær at gennemføre, og det har været vanskeligt at skabe en konvergent viden i forhold til første og anden fase af min empiriindsamling. Den viden jeg har genereret i de to faser komplementerer hinanden, snarere end den underbygger. Min undersøgelse har derfor fået karakter at være eksplorativ, mere end konformativ. I de følgende afsnit vil jeg uddybe min empiriproduktions vej og afveje.

5.2 Første fase

De 10-17-årige har været valgt som målgruppe. Der er tale om den største brugergruppe af computerspil (Gynther et.al., 2003; Holstein et.al, 2011). Det kan være vanskeligt at komme i direkte kontakt med en pre-defineret gruppe

af børn og unge med et problematiseret brug af computerspil. Derfor har jeg henlagt den første fase af empiriindsamlingen i form af deltagende observation i en fritids- og ungdomsklub. Hensigten har været at indkredse, hvilke unge der reelt set har et problematiseret brug af computerspil for derved at få indsigt i, hvilke forståelser og tilgange, disse unge kan repræsentere. Med mine observationer og en række mere uformelle interview/samtaler har jeg ønsket at eksponere de unges egne tilgange til og forståelser af deres brug af computerspil for derigennem at oparbejde en vis grad af indsigt i variationerne med hensyn til de unges måder at bruge computerspillene på i en institutionel kontekst. Derudover har jeg ønsket at forstå, hvilke fascinationselementer de unge selv oplever, at computerspillene repræsenterer.

Deltagende observation er en metode, der anvendes, når forskeren ønsker at undersøge en konkret social praksis. Formålet er at forstå *samspillet mellem handling, mening og identitet* for derigennem at finde frem til den menings- og betydningsdannelse, der foregår i felten (Warming, 2007b:314). Goffman anbefaler, at forskeren er indlevende og har fokus på både egen og de øvrige deltagers roller (Goffman, 1989). Den amerikanske antropolog Clifford Gertz arbejder med begrebet *thick description*, hvor forskeren holder afstand til deltagerne og er mere beskrivende end fortolkende (Warming, 2007b:320). Det er som udgangspunkt væsentligt at forstå disse forskellige måder at være i felten på, når ønsket er at opnå erkendelse gennem tilstedeværelse. Skal forskeren bestræbe sig på at erkende deltagernes verden gennem indlevelse, sådan som Goffman(1989) argumenterer for, eller skal forskeren vægte Gertz' mere beskrivende tilgange til sine observationer, fordi det bedre åbner op for nuancerede fortolkninger af deltagernes sociale interaktioner (Warming, 2007b). Begge positioner har væsentlige pointer i forhold til forskerens rolle i de deltagende observationer. Jeg har valgt en form for mellemposition, der skaber rum for både nærvær og afstand.

Jeg har været i kontakt med fem fritids- og ungdomsklubber i Københavnsområdet. Ud af disse fem udvalgte jeg den klub, der havde det største antal computerspil, og flest antal computere at spille på. Jeg har opholdt mig i klubben i alt 17 dage i perioden marts til juni 2010 - jævnt fordelt over ugens fem dage, dog primært mandage til torsdage i fritidsklubbens åbningstider i tidsrummet 11.30 til 17.30, to dage i ungdomsklubbens åbningstider i tidsrummet 16.30 til 22.30.

Jeg har primært været 'deltager som observatør'. Jeg har givet mig til kende overfor de andre deltagere i felten på forskellige måder. Inden opstarten på observationerne deltog jeg i to personalemøder. Forældrene, børnene og de unge blev informeret om min tilstedeværelse - dels gennem klubbladet (se bilag 1), dels gennem min fysiske tilstedeværelse i klubben. Som 'nyt ansigt' blev jeg ofte mødt med et *hvem er du* - spørgsmål. I disse sammenhænge sagde jeg, at jeg var forsker, og at jeg var i gang med at lave et forskningsprojekt om computerspil. Senere i forløbet i face to face-samtalerne var jeg mere konkret i forhold til formålet med undersøgelsens fokus på et *overdrevet* brug af computerspil, sådan som jeg havde valgt at begrebsliggøre det problematiserede brug af computerspil i denne første fase af min empiriindsamling.

Indlevelse i felten er ifølge Goffman noget, der kommer til forskeren gennem konkret tilstedeværelse. Da jeg har været interesseret i at arbejde med ungerspektiverne, har jeg så vidt muligt planlagt mit observationsarbejde gennem at være empatisk tilstede i klubben, herunder især prøvet at sanse og forstå de unges samhandlinger i bevægelse (Goffman, 1989). Goffman (1989) anbefaler, at man de første par dage skriver feltnoter om alt, hvad man ser og hører. Efterfølgende skal man droppe feltnoteringen for fuldt at hellige sig at være til stede og åben over for, hvad der sker. Jeg valgte dog i hele første fase at have min bærbare computer med i computerspilrummet, så jeg havde muligheden for at lave noter, hvis jeg oplevede situationer, som virkede relevante for mit observationsarbejde.

I de første observationer af deltagerne og spilaktiviteterne havde jeg fokus på forskellige kendte kategorier, eksempelvis 'social samvær', 'tid', 'kropslige' og 'kulturelle' aspekter, 'køn' etc. - kategorier som jeg umiddelbart kunne forbinde med børn og unges computerspil. Det vil sige, at jeg brugte kendte kategorier til at åbne op for nye kategorier (Alvesson & Skjoldberg, 2008).

Efter de første indledende observationer valgte jeg at blive mere deltagende i de aktiviteter, der foregik. Jeg prioriterede derfor en overgang at lære at spille nogle af de spil, der blev spillet af de unge, samtidig med at jeg underordnede mig klubbens regler for at spille, skrev mig på deltagerlisten og spillede, når det var min tur. Disse forsøg på at indleve mig i felten gennem egne kropslige erfaringer med at spille var imidlertid en tidsrøver. Jeg havde ganske få erfaringer med at spille computerspil, og det kom til at stå klart for mig, at jeg havde svært ved at lære at spille de spil, der blev spillet. Jeg besluttede mig der-

for at droppe at lære at spille. I stedet for arbejdede jeg med ungeperspektiverne i de deltagende observationer ved at bruge tiden på at lytte til, hvad der blev snakket om, selv at stille spørgsmål om computerspillene, og hvad der i øvrigt optog de unge i computerspilrummet.

Derudover bestræbte jeg mig på at følge med i de unges rytmer og meget bevægelige adfærd i klubben med henblik på at skabe kontakt til de unge, der havde en udpræget aktiv omgang med computerspil, men som i deres egen selvforståelse tolkede brugen heraf forskelligt – både i relation til betydning for deres hverdagsliv, samt i betydningen af hvordan de opfatter computerspilbruget. I disse sammenhænge var det vanskeligt at lave feltnoter. Hvis der opstod forhold, som jeg mente var vigtige at huske, mens jeg var i klubben, brugte jeg min mobiltelefon til at skrive vigtige pointer ned og til at notere spørgsmål, som jeg mente kunne være væsentlige at undersøge nærmere.

De unges bevægelige og gruppeorienterede adfærd i klubben gjorde det vanskeligt at få længerevarende snakke med de unge. De var ofte slet ikke interesseret i at snakke med mig, og hvis de indvilgede i en snak, var det, fordi de ikke havde andre at snakke med end mig. Nogle bad om en eller anden form for belønning for at tage sig tid til at snakke med mig. Lidt slik i cafeen, ekstra computertid etc. Jeg valgte ikke at 'købe' mig til de unges tillid, ud fra den betragtning at 'købt tillid' ud fra et barndomsforskningsperspektiv er uetisk. Samtidig var det også en måde at markere min egen rolle som forsker. Jeg var ikke pædagog, men forsker på arbejde i en klub med en belønningskultur.

Dagene i fritidsklubben kunne ind imellem godt føles temmelig lange, og de mange timer i computerrummet var udfordrende på grund af ensformigheden i at skulle observere den stillesiddende computerspiladfærd, sådan som den udfolder sig i et forholdsvis lille rum. Der var rigtig mange unge, der kom og gik, men adfærden de udviste med deres kropssprog og talte sprog var i forhold til mit ønske om at få indblik i unge 'overdrevne' brug af computerspil temmelig begrænset på grund af 'skiftetiden'.

Tiden var et vigtigt aspekt af de unges hverdag med computerspillet i fritids- og ungdomsklubben, men ud fra ungeperspektiver var tiden problematiseret på andre måder, end de perspektiver som forskerne i afhængighed og computerspil har peget på. Klubben holdt sig forholdsvis restriktivt til det regelsæt, man havde formuleret – specielt i de tider på dagen, hvor der er spidsbelast-

ning på. På andre tider blev der åbnet op for øget spillemulighed, specielt i ydertimerne, hvor der ikke er så mange unge.

Efter tre måneder i fritids- og ungdomsklubben var det imidlertid ikke lykkedes mig at komme i kontakt med 'kernegruppen' - det vil sige unge, som til lagde deres problematiserede brug af computerspil forskellige grader af betydning. Skiftetiden og klubbens kontrolorienterede computerspilpolitik betød, at det var vanskeligt at snakke om et overdrevent brug af computerspil.

Efter den første mere sonderende fase af empiriindsamlingen var det i mellemfasen hensigten at gennemføre et analysearbejde, hvor begreber skulle udvikles med henblik på at øge forståelsen af indhold og implikationer af de unges perspektiver på deres problematiserede brug af computerspil. Derudover skulle jeg forberede en række mere formelle individuelle interviews med de unge i fritids- og ungdomsklubben. Jeg brugte mellemfasen mellem første og anden fase af projektet som planlagt til at videreudvikle projektets forskningsmetodiske tilgange og design samt skærpe og kvalificere dets teoriforankring.

Dette skete gennem en problematisering af anden fases empiriproduktion i en fritidsinstitutionel kontekst. Nogle populære spil som eksempelvis Counter Strike var forbudt at spille, fordi karaktererne i spillet var for 'menneskeliggende'. Computerspillet i klubben var kontrolleret af stramme regler og blev begrebsliggjort som *skiftetid*. 'Skiftetiden' gav de unge mulighed for i en begrænset omfang at udfolde sig i spillet. Skiftetiden var for det meste ikke til forhandling og var med til at bryde flowet i spillet, hvilket tydeligvis frustrerede de unge. På den anden side set var skiftetid også en mulighed for selv at komme til at spille, at indtage rummet og computerspillene fra nogle af de andre unge. Når de unge problematiserede computerspillet, handlede det altså om klubbens restriktive computerspilpolitik.

Ud fra ungeperspektiverne kunne denne problemstilling have været interessant at udforske. Flere af de unge - som jeg havde uformelle snakke med i den sidste del af første fase - havde imidlertid givet udtryk for, at der var en gruppe af deres kammerater, som *ikke tænkte på andet end at spille computerspil*. De unge fortalte, at denne lille gruppe af deres kammerater ikke havde tid til at komme i klubben. De tog altid direkte hjem fra skole for at spille computer. Det var en problematik, som jeg ikke havde været tilstrækkelig opmærksom omkring. Jeg

valgte derfor at forfølge 'afhængighedsdiskursen' ud fra den betragtning, at mit formål fra starten af har været at undersøge en lille gruppe unge, som der beskrives som sårbare, fordi de har det MBU i starten af det nye årtusinde beskrevet som 'overdrevne' brugere af computerspil.

Med baggrund i mit observationsarbejde konkluderede jeg, at klubbens restriktioner og regler betød, at de problematiserede unge tilsyneladende undgik at komme i klubben. Jeg besluttede mig derfor for at rekruttere 'kernegruppen' i en anden institutionel kontekst, nemlig familien. Det betød, at jeg droppede feltarbejdet i fritidsklubben og flyttede mit opmærksomhedsfelt over i en anden social arena, nemlig den hjemlige sfære.

5.3 Anden fase

Det kan være en udfordring at få unge til at sætte ord på deres oplevelser og erfaringer. Projektet har derfor ønsket at eksperimentere med forskellige metodiske indgangsvinkler for at få de unge i 'tale'. I relation til de formelle interviews i anden fase af empiriindsamlingen har det primære udvælgelseskriterium været at rekruttere et antal unge, som alle har haft et problematiseret computerspilbrug.

Med dette skift trådte jeg ind i et konfliktfyldt og ikke mindst følsomt felt, både i forhold til mulige informanter og til deres forældre. Jeg har haft kontakt til adskillige unge og deres forældre, som trak sig, så snart snakken kom på en eventuel officiel deltagelse i undersøgelsen. Selvom informantrekrutteringen stadig var vanskelig, lykkedes det for mig i de efterfølgende måneder at etablere kontakt til ni drenge i alderen 11-15 år. Informantrekrutteringen blev gennemført ved hjælp af *snowball effekt-metode*, hvor informanter rekrutteres gennem netværksrekruttering (Weiss, 1994). To af mine informanter blev rekrutteret gennem en lærer. Disse to informanter henviste mig til to af deres venner. Yderligere tre informanter blev rekrutteret fra Buster Festivalen 2010. Buster filmfestival er en international filmfestival for børn og unge. I 2010 indbød festivalen til debat om *Computerspil – er der en grænse?* I slutningen i debataftenen havde jeg aftalt med arrangørerne, at jeg kunne få lov til at få mikrofonen, fortælle om mit projekt og foreslå deltagerne at henvende sig til mig efter arrangementet, hvis de mente at kende nogen, der havde problemer med at spille computerspil. Jeg fik på den måde kontakt til adskillige forældre, der

karakteriserede deres børn som computerspilafhængige. Tre af forældrene kontaktede mig efterfølgende, efter at de havde været hjemme at snakke med deres børn. Mit eget netværk fik også betydning for min videre søgning efter informanter. I løbet af foråret 2010 var jeg blevet en del af et 'gaming'-netværk bestående af repræsentanter fra Medierådet for Børn og Unge, Center for Ludomani, Cyberhus, Ungdomsringen, Børns Vilkår, Copenhagen Gaming School og computerspilbranchen (Telenor). Sammen med Thorhauge repræsenterede jeg forskningen på området. Gaming-gruppen mødtes for at udveksle erfaringer og udvikle initiativer, der kunne imødekomme den stigende bekymring omkring en mindre gruppe børn og unges computerspillevaner, herunder at diskutere rådgivning og retningslinjer til de praktikere, som har problematikken tæt inde på livet. Center for Ludomani formidlede kontakt til en informant. Den sidste informant blev rekrutteret gennem pilotundersøgelse, som beskriver nærmere i afsnit 5.7. Jeg håbede at kunne rekruttere piger til mit eget forskningsprojekt. Til sidst i spørgeskemaet blev de unge spurgt, om de havde lyst til at deltage i min undersøgelse om computerspil. Over halvtreds af de adspurgte opgav deres mailadresser. Jeg udvalgte sytten mailadresser, der umiddelbart fremstod 'pigeagtige' (eksempelvis med et pige klingende navn i mailadressen). Jeg fik kun et svar tilbage, og det viste sig at være en dreng. Jeg valgte alligevel at kontakte ham, og han indvilgede i at lade sig interviewe over Skype. Herefter lukkede jeg for yderligere rekruttering af informanter. Snowball-metoden har givet et relativt lille og selekteret udvalg af informanter, som dog har haft det til fælles, at de har oplevet at deres højfrekvente og problematiserede brug af computerspil er blevet problematiseret af deres nærmeste omgivelser gennem afhængighedsmetaforen.

Jeg har gennemført tre forskellige interviews og har også indsamlet fotos og lavet observationer af de unges soveværelser. Jeg har som interviewer vægtet en empatisk tilgang til de unge, stillet åbne spørgsmål med henblik på at få indsigt i betydningen af de unges oplevelser, når de spiller computer, hvordan det problematiserede brug af computerspil ser ud fra deres perspektiv, hvordan det er at være ung, hvordan de har det med deres familie, lærere, kammerater i skolen og i computerspillet med henblik.

Første interview er gennemført som et semistruktureret forskningsinterview (Kvale & Brinkmann, 2009). Første interview har fungeret som en slags 'gatekeeper' til at komme i kontakt med de unge. Interviewguiden har været tematiseret i forhold til hverdag, computerspil og afhængighed. Det er interview-

temaer, som har været begrebsafklarende med henblik på at kunne kortlægge de unges oplevelser og erfaringer med et problematiseret brug af computerspil. Jeg har stillet narrativt inspirerede spørgsmål, og det har været meningen at få de unge til at tale om hverdagshændelser og dagligdagssituationer med fokus på deres familiehistorie og spilhistorie. Både i interviewguiden²⁰ og interviewet fylder computerspils spørgsmålne mest.

Andet interview er et delvist ustruktureret interview (Gubrium & Holstein, 2001) og er blevet gennemført, mens de unge spiller computerspil. Jeg har med det andet interview ønsket at tage udgangspunkt i en mere fleksibel interviewsituation, hvor de unge selv har kunnet vælge et spil, de gerne vil vise mig, og hvor der har været afsat til at observere de unge, hvad der foregår på skærmen, chatten osv., og hvor jeg samtidig har kunnet spørge ind til, hvem de unge spiller med, detaljer i spillet osv. – altså et forsøg på at inddrage de unges virtuelle liv gennem en interviewsituation. Det - at se de unge spille og det at få dem til at fortælle om deres spilerfaringer i situationen - er en mulighed for at iagttage kropssprog og tale, herunder de unges 'møder' med deres venner i computerspillet. Som Goffman (1991a) har peget på, er præsentationen af selvet en performance, som også involverer kropssprog og 'fysiske interaktioner'. Begge perspektiver kan observeres, når der spilles computer (Jenkins, 2010). Det delvist ustrukturerede interview har sin styrke i en større åbenhed overfor, hvad der opstår undervejs i interviewet. Samtidig kan den åbne ramme skabe mulighed for, at de unge kan præsentere andre sider af deres indtrykstyring, end de præsentationer, som forekommer i den semistrukturerede interviewsituation – en viden om informanten, som ikke bør undervurderes, og som ikke kan isoleres fra de unges øvrige hverdagsliv (Jenkins, 2010:265-266).

Det tredje interview er et foto-eliciteret interview²¹, hvor jeg interviewer de unge ud fra deres mobilfotos eller ud fra billeder fra et engangskamera. Elicitering kommer fra engelsk - 'to elicit' - altså at 'lokke'. I selve interviewsituationen er det meningen, at billederne skal lokke noget ud af informanterne. Billederne kan også være med til at samle og fastholde kompleksiteten i de unges sociale liv og give dem mulighed for at sætte ord på deres erfaringer og betydningsdannelser (Moss, 2008). Selvom form og indhold hænger sammen, anbefaler sociologen Julianne Moss (2008), at spørgsmålene til de unges fotos ad-

²⁰ Se bilag 2

²¹ Se bilag 3

skilles i form og indholdsspørgsmål. I forhold til billedets form valgte jeg at stille følgende spørgsmål: Hvad er meningen med denne vinkel, dette motiv, disse farver, denne fremtrædelse? I forhold til indhold stillede jeg følgende spørgsmål: Hvilke intentioner havde du med at tage billedet, og hvad er der på motivet?

Udover selve interviewene har de unge i relation til de foto-liciterede interviews taget en række fotos²². Fotografering er en anerkendt metode i barn-
domsforskningen, fordi fotografering skaber større mulighed for at inddrage de unge som aktører. De unge har selv – til en vis grænse - valgt de øjeblikke i deres hverdagsliv, som billedet repræsenterer. I det semistrukturerede interview med interviewguide er det i høj grad mig, der sætter dagsordenen. Det er klart, at mit forskerblik er repræsenteret via den fotoopgave, jeg stiller de unge, men det er de unge selv, der har valgt motiverne. Fotoopgaven kan altså give et større refleksivt råderum for de unge i forhold til det semistrukturerede interview - eller rettere tid til omtanke, at sætte svaret på pause og give sig selv mulighed for at svare på opgaven uden at føle sig presset af mit fysiske nærvær. De unge inkluderes i forskningsprocessen - ikke kun som informanter, men også som samarbejdspartnere - jævnfør tanken om unge som medforskere i kapitel 3. Billederne har status af en visuel ytring og en selvstændig fortælling (Rasmussen & Smidt, 2002), som ellers kan være glemt eller overset (Prosser & Schwartz, 1998). Rum og materialitet er væsentligt at inddrage i forskningen af unges sociale liv (Gulløv & Højlund, 2003). Det sociale er noget, der sker hele tiden, og det kan dokumenteres fotografisk.

Jeg har haft forskellige etiske overvejelser i forhold til selve adgangen til mine informanter, som er sket gennem forældrene. Forskerens relation til forældrene i felten kan blive problematisk. Inddragelse af unge i et forskningsprojekt kræver forældrenes tilladelse, så længe de er under 15 år. Der ligger altså et etisk dilemma til at få adgang til feltet. Fra forældrenes side kan der opstå forventninger om en vis form for gensidighed eksempelvis et ønske om udveksling af information - en 'noget for noget' – situation, som ikke nødvendigvis er i de unges interesse, fordi grænserne for - hvad forskeren må fortælle og ikke kan fortælle - vil være svær at sætte. Det er derfor vigtigt at overveje, om de unge overhovedet har lyst til at deltage i forskningsprojektet. Da forældrene var min adgang til feltet, har jeg ikke på forhånd kunnet afklare dette spørgs-

²² Se bilag 4

mål. Jeg har blot kunnet gøre forældrene opmærksomme på, at de unge selv skulle sige ja til at deltage i projektet.

Jeg har metodisk forsøgt at kompensere for disse forhold ved at inddrage forskellige interviewformer samt ved at overveje, hvad der bør tages i betragtning i forhold til målgruppens alder. Jeg har altså valgt interviewformerne ud fra deres egnethed til at inddrage barndomsforskningens ungeperspektiver, hvor aktørperspektivet er skrevet frem. Samtidig er jeg bevidst om, at der allerede er en række magt- og positioneringsstrukturer indlejret i de sociale situationer, som kan være vanskelige at udjævne - eksempelvis gennem generationsordensprincippet som jeg har beskrevet i kapitel 3.

Ud fra et interaktionistisk og socialkonstruktivistisk perspektiv handler interview *ikke kun om holdninger, intentionalitet og livsverden... men altid om interviewpersonens sociale identitet og sociale strategier* (Järvinen, 2005:30). Det kan være væsentligt også at forstå interviewsamtalen som et socialt møde mellem to mennesker. Den viden, der kommer ud af mødet vil være præget af de tilstedeværendes forforståelser og samhandlinger. Med Goffman kan man sige, at en interview-situation er en fokuseret interaktion og en social situation, hvor to parter indgår en kontrakt om at tale sammen, om at være tilgængelige for hinandens fokuserede opmærksomhed og nærvær i et afgrænset tidsrum (Goffman, 1971).

Gennem den fokuserede opmærksomhed kan og forventes det, at de to deltagere i løbet af samtalen møder hinandens blikke gentagne gange. Ofte vil et interview foregå ved, at deltagerne i samtalen sætter sig over for hinanden med krop og ansigt vendt imod hinanden. Nogle unge vil kunne lide at blive interviewet, andre ikke. 'Facework' i et interview kan virke inspirerende, men kan også have den modsatte effekt. I de interviewmetoder jeg har valgt, er det kun den første samtale, der foregår som en traditionel 'ansigt til ansigt'-situation. De to øvrige interviews har som udgangspunkt haft en kropslig rettet mod et 'fælles tredje' - henholdsvis computerspilaktiviteten og de unges soveværelser i andet interview, og de unges fotos i det tredje interview.

Nogle fortællinger vil være mere vellidte at berette om end andre. Jeg har med variationerne af de formelle interview forsøgt at tage hensyn til mulige situationer, som kan virke hæmmende for den enkelte unges lyst til at dele sine erfaringer og mere intime dele af sit liv med mig. Sprog er også kultur, fordi det får os til at tænke og handle på bestemte måder. Det skaber orden og mening i

hverdagen, men det gør på den anden side set også sproget magtfuldt (Warming, 2011b). Ifølge den engelske sociolog og lingvist Basil Bernstein (2001) er det talte sprog bygget op af sprogkoder knyttet til de sociale og klassemæssige forhold, man vokser op i. Bernstein deler sprogkoderne op i *den restringerede* og den *laborerede* sprogkode. Den restringerede sprogkode er kendetegnet ved at udfolde et forholdsvis begrænset abstraktionsniveau og er bygget op omkring korte ord og sætninger, den laborerede sprogkode bygger på et mere nuanceret sprogbrug med lange komplicerede sætninger. Selvom Bernsteins undersøgelser er fra 50'erne og tager udgangspunkt i et mere klasseopdelt samfund som det engelske, så kan det være væsentligt som ungdomsforsker at være opmærksom på, at unge har forskellige sprogkoder, og at det ikke er alle, der er i stand til at formidle det, de gerne vil med det talte sprog.

I relation til Bernsteins pointe med sprogkodernes klassetilhørsforhold, så ligger der i den restringerede og den laborerede sprogkode en magtkonstruktion i forhold til den måde ung-voksen-forholdet med generationsordensprincippet er konstrueret. Min tanke er, at de unge problematiserede brugere behersker computerspil-'sproget'. Formålet med det delvist ustrukturerede andet interview og det foto-eliciterede tredje interview har været at få andre sprog end det talte i spil - ud fra en forventning om, at de unge vil opleve at blive inddraget i forskningen på en mere ligeværdig måde, når jeg ikke kun inddrager dem gennem en samtale, men også ser dem gøre noget med deres computerspil og inddrager billeder fra deres hverdagsliv, som de selv har taget, så de på den måde er med til at konstruere deres fortælling.

Det kan også være væsentligt at reflektere over, hvor interviewsamtalen skal finde sted. Rum er med til at skærpe, det mennesker husker og tager med sig i senere fortællinger om sit liv (Warming, 2011a). Det kan være bestemte lugte, lyde eller ting, der har skærpet hukommelsen. Det kan derfor som udgangspunkt være en god ide at gennemføre interviewene på de unges soveværelse. På den anden side set er soveværelset også et af de mest intime rum i hjemmet. Det er her de unges gryende seksualitet udledes, og det er her, de unge kan lukke (og smække med) døren, hvis konflikter med forældrene spidser til. I ungdomsårene vil de unges krav på at kunne kontrollere soveværelsesdomænet øges. Som interviewer handler det om at være opmærksom på disse forhold - at respektere og anerkende de muligheder og udfordringer, der ligger i, at samtalen foregår på de unges domæne.

I forbindelse med det første interview i hjemmet havde flere af forældrene forventninger om selv at skulle være til stede under interviewet. Der var linet op med kage og kaffe i stuen. Jeg gjorde det klart, at jeg ønskede at være alene med de unge, og det betød, at vi rykkede ind på de unges soveværelse. De fleste af de unges soveværelser var små, hvilket betød, at vi kom til at sidde tæt sammen. Der var ikke ryddet op, sengen stod ofte uredt, og der lå beskidte underbukser og strømper på gulvet, og soveværelset bar præg af manglende udluftning. Interviewsituationen lignede samtidig en hjemlig computerspilsituation. Soveværelset fremtoning var altså anderledes og gav et mere intimt og personligt indtryk af den unge end stuen og entreen, hvor den lukkede dør kom til at symbolisere den handling, de unge også foretager sig, når de spiller computerspil. De unge lukker døren og skaber deres eget rum, afskærmet fra irriterende søskende, væk fra anklagende forældre og ind i den digitale verden, hvor mange af kammeraterne er, og hvor man til trods for det ofte fysiske fravær af andre kroppe oplever et levende liv af muligheder, nærvær og afstand.

Hver især var soveværelserne unikke, men de bar alle sammen præg af computerspillets tilstedeværelse. Til det andet mere uformelle interview gav scenariet mig inspiration til at inddrage de unges soveværelser i vores samtaler. Jeg spurgte ind til selve computeren, hvad der hang på væggene, tøjmærker, bøger og spil. Det er de unges betydningstilkendegivelser af soveværelsesindretningerne og selve tilstedeværelsen på de unges soveværelse sammen med de unges billeder af deres computere, der sætter tankerne om computerspil som soveværelseskultur i gang, og som er med til at forme ideen til artikel 4 i min afhandling.

5.4 Mine informanter

Selve informantrekrutteringsperioden til interviewundersøgelsen varede over et halvt år. Interviewene er blevet gennemført i perioden august 2010 til og med april 2011. Mine informanter er alle etnisk danske drenge – alle bosiddende i København eller omegn. Det kan derfor diskuteres, om det er mere korrekt at kategorisere mine informanter som 'drenge' i stedet for 'unge'. Køn er med socialkonstruktivismen ligesom med identitet noget, man 'gør', mere end noget man er - som Buckingham har peget på (2008). Historisk set produceres køn ud fra de til enhver tid gældende kulturelle forestillinger om, hvad køn er (Widerberg, 2007). 'At gøre' køn er en proces og en social aktivitet, der

kan observeres og analyseres (Widerberg, 2007), og mine informanter 'gør' køn, når de spiller computerspil og interagerer med andre i familien, i skolen og med kammeraterne. Det ville derfor have været oplagt at undersøge de kønnede perspektiver, men mit formål har ikke været at konstruere en fortælling om drenge, men om unge. Jeg anerkender - at størstedelen af den gruppe jeg beskæftiger mig med - er drenge. Det kunne bestemt have været interessant at anlægge et kønsperspektiv på mit empiriske materiale. Jeg har imidlertid fravalgt det kønnede perspektiv, fordi det ikke har været muligt at involvere piger i undersøgelsen. Holstein et.al. (2014) peger i øvrigt på, at det er nødvendigt at adskille de kvalitative undersøgelser af unges højfrekvente og problematiserede brugere i forhold til køn. Deres undersøgelse viser, at der er stor forskel på de oplevede problemer, som piger og drenge har. Piger oplever i mindre grad at have problemer med at spille computerspil. Pigers problemer er mere relateret til at surfe på Internettet og onlinekommunikation. Med Holstein et.al.s (2014) pointe 'in mente' er det med til at styrke min undersøgelses udsagnskraft, da den kun involverer drenge.

De unge er **Niels** på 15 år. Han bor sammen med sine forældre i et parcelhus i Københavns Vestegn. Niels har en storebror på 21 år, som er flyttet hjemmefra. Så er der **Rasmus** på 15 år. Rasmus fylder 16 år i løbet af interviewprocessen. Rasmus går i Folkeskolens 9. Klasse. Han bor hjemme hos sine forældre. Han har to mindre søskende. Lillebroren spiller også computer, lillesøsteren spiller ikke. **Anders** er 15 år, går i Folkeskolens 8. Klasse og bor hjemme med begge forældre og en lillebror. **Victor** er 11 år. Victors forældre er skilt, og Victor bor skiftevis hos den ene og den anden forælder. Victor har to halvsøskende, en halvlillesøster og en halvbror. Halvbroren er to dage ældre end Victor, og halvlillesøsteren er fire år. Victor går i Folkeskolens femte klasse. **Martin** er 13 år. Martins forældre er skilt. Martin bor mest hos sin mor. Martin har en lillesøster, der ikke spiller computerspil. Martin går i 7. Klasse på en lilleskole. **John** er 14 år, han bliver 15 år i løbet af interviewperioden. Johns forældre er skilt. John bor mest hos mor. Han har ingen søskende. John går i 8. Klasse på en lilleskole. **Emil** er 15 år. Emil bor sammen med sine forældre og lillebror. Han går i 9. Klasse i Folkeskolen. **Simon** er 14 år. Simons forældre er skilt. Simon bor mest hos sin mor. Simon har en storesøster på 18 år, der er flyttet hjemmefra. Simon går i 8. klasse på en lilleskole. **Peter** er 15 år. Peters forældre er skilt. Peter bor mest hos sin mor, han har ingen søskende og går i 9 klasse i Folkeskolen.

Alle de unge er blevet interviewet på deres soveværelse på nær Peter, der foretrak at blive interviewet over Skype. Begge interviews med Peter foregik derfor over chatten på Skype og var koncentreret om Peters spilhistorie og mulige afhængighed.²³ Et chatinterview gør samtalen asynkron. Chattens hurtige skift nærmer sig face to face samtals dialogprægede karakter. Fordelen ved et chatinterview er, at teksten bliver transskriberet med det samme og derved kan analyseres umiddelbart bagefter. Chatinterview kræver skriftlige kompetencer hos både interviewer og den interviewede. Som tidligere ansat på habbo.dk var Peter både fortrolig og dygtig til at chatte, og han tog sig tid til også at uddybe sine meningstilkendegivelser gennem detaljerede svar på mine spørgsmål. Udfordringen med chatinterview ligger i det manglende kropslige nærvær. Eksempelvis betyder fraværet af gestus og toneleje, at der er risiko for at samspillet mellem interviewer og den interviewede forbliver ureflekteret. Fordelen er, at chatinterviewet kan gøre det nemmere at fortælle om mere intime forhold.

Efter første interview gav jeg de unge muligheden for at overveje deres fortsatte deltagelse i projektet for at sikre, at de ikke bare deltog i undersøgelsen, fordi deres forældre ønskede det. Det betød, at tre af mine informanter hoppede ud af projektet. Niels fravalgte interviewene på grund af et kommende efterskoleophold, Victor udtrykte 'gennem sin far' manglende lyst til videre deltagelse i undersøgelsen. Anders gav ikke udtryk for, hvorfor han ikke ønskede at deltage. For alle tre unge gælder det i øvrigt, at de ikke har oplevet, at de er eller har været afhængige af at spille computerspil.

Her er et skematisk billede over interviewene i anden fases empiriproduktion:

	An- ders	Niels	Victor	Rasmus	Martin	John	Emil	Si- mon ²⁴	Peter
Interview 1	16:02	31:12	1:05:23	58:23	1:21:37	48:63	1:03:41	1:42:23	13:40
Interview 2				48:29	1:01:34	58:59	1:20:23		1:30:40
Interview 3				1:15:24	1:19:57	56:41	1:02:01	1:03:56	

Selve fotograferingen er som sagt en integreret del af det foto-eliciterede interview. De unge blev bedt om at tage billeder af ting, som betød noget for dem i deres hverdag og gerne med udgangspunkt i de forskellige arenaer, hvor

²³ Overvejelserne om chatinterview bygger på Kvale & Brinkmann (2009:169-170).

²⁴ 1. og 2. interview blev afviklet samme dag

de unge bevæger sig i løbet af en dag²⁵. Fotoopgaven blev introduceret for de unge i slutningen af andet interview og kunne gennemføres på to måder - med fotos taget på et engangskamera eller fotos fra deres mobiltelefon. Et valg af mobiltelefonen betød, at de unge ikke skulle foretage sig yderligere, før vi mødtes til tredje interview. Jeg sørgede under alle omstændigheder for at få forældretilladelse til at kunne bruge de unges foto som empirisk materiale. Emil, John og Simon sagde ja til at bruge engangskameraet, mens Martin og Rasmus valgte at lade sig interviewe ud fra deres mobilfotos. Empiriproduktionen i forbindelse med fotograferingen ser således ud:

Rasmus	Simon	Emil	John	Martin
11 mobilfotos	13 billeder ud af 24	6 billeder ud af 24	3 billeder ud af 24	233 mobilfotos

De unge - der valgte at fotografere med engangskamera - havde taget væsentligt flere billeder, end der er registreret i tabellen. Desværre havde de unge ikke anvendt blitz, så mange af billederne var ikke blevet fremkaldt. Det betød, at de foto-eliciterede interviews også kom til at handle om, hvilket motiv der kunne være på de meget mørke og lidt uklare negativer.

Martin havde lagret billeder på sin mobiltelefon helt tilbage til 2009. Rasmus havde kun få mobilfotos. Efter at vi havde afsluttet interviewet officielt - det vil sige, efter at diktafonen var blevet slukket, sendte Martin og Rasmus billederne til mig over deres mobiltelefon til min mobiltelefon. Det drejer sig for Martins vedkommende om 19 af 233 billeder. Rasmus sendte mig alle hans billeder.

Det er forskelligt, hvordan forskere forbereder sig til det foto-eliciterede interview. Jeg kiggede billederne igennem og udarbejdede spørgsmål til billedernes form og indhold, inden interviewet blev gennemført. Andre forskere har ellers anbefalet at ritualisere denne handling ved at vente med at kigge billederne igennem inden interviewet (Rasmussen, 2013; Nielsen, 2013). Forskerne peger på, at ritualet skaber en større grad af åbenhed i forhold til ungeperspektiverne, og at de unge får mulighed for selv at sætte ord på deres motiver.

Selvom jeg havde kigget billederne igennem inden interviewet anvendte jeg den anbefalede ritualiserende handling i interviewet. De unge fik overdraget

²⁵ Se bilag 5

billederne i konvolutten fra fremkaldelsen, de lagde billederne ud på bordet og blev bedt om at tematisere billederne ved at lægge dem i forskellige bunker, hvorefter de satte ord på billederne ud fra overvejelser i forhold til formen og indholdet i billederne.

Jeg havde ikke tidligere prøvet at gennemføre et foto-eliciteret interview og ønskede at være bedst mulig forberedt til interviewet. Jeg vil nok følge forskernes anbefalinger om ikke at kigge på billederne til det foto-eliciterede interview i fremtiden. Jeg er ikke sikker på, at det vil skabe en højere grad af åbenhed i forhold til at lade de unges meningstilkendegivelser komme til udtryk. Jeg stillede som nævnt åbne spørgsmål og gav plads til de unges tematiseringer af billederne og deres fortællinger om indhold og form. Det handler snarere om, at mine forestillinger om indhold og form i nogle sammenhænge var direkte misfortolket. Eksempelvis havde Emil taget et billede af sine kammerater - på vej ind i et hus. Kammeraterne havde ryggen til. Jeg havde derfor på forhånd antaget, at Emil ikke ønskede at få sine kammeraters opmærksomhed, sådan som jeg havde læst, at nogle unge reagerer, når de får et kamera i hånden. Kameraets tilstedeværelse har en betydning og giver anledning til spørgsmål fra omgivelserne, og informanten bliver mere synlig overfor sin omverden (Møhl, 2002). Det viste sig, at Emil legede paparazzifotograf og 'bare' ville fortælle en betydningsfuld historie om to af sine klassekammerater, som han ofte spiller computerspillet Wii med efter skoletid.



Emils kammerater med ryggen til

5.5 Transskribering

Det er i forskningen en anerkendt metode at oversætte de sociale interaktioner i interviewsituationen til en skriftlig tekst. Til trods herfor er transskribering også en omdiskuteret metode. En mundtlig og en skriftlig fremstilling af et interview er to vidt forskellige måder at fremstille det sociale møde på. I den skriftlige fremstilling sker der en fastfrysning af en ellers dynamisk og kontekstafhængig social interviewsituation. Der går altså en del viden tabt, når det talte sprog bliver transskriberet til en skriftlig tekst. Det har eksempelvis været vanskeligt at opfange den interviewedes kropssprog ved at fremskrive sanseindtrykkene. Transskribering er også et tolkningsspørgsmål, hvor vægtingen af ord og tryk i stavelser har betydning for fremtrædelsesformen af den skrevne tekst (Tanggaard & Brinkmann, 2015).

Der findes forskellige måder at eliminere disse kritisable forhold på. Jeg har valgt en forholdsvis enkel måde at transskribere mine interview på, hvor selve betydningen af indholdet i interviewene er blevet prioriteret højt. Jeg har optaget interviewene på en diktafon, og de fleste af interviewene er efterfølgende transskriberet. Jeg har lagt vægt på ordret gengivelse af samtalen ved at opfan-

ge den interviewedes kropssprog gennem en fremskrivning af sanseindtrykke-
ne og de kropslige udtryksformer. Det sker ved i transskriptionen at markere
de ikke-sproglige ytringer så som tøven, grin, toneleje, længere pauser i tale-
strømmen.

Personskift i talestrømmen er blevet markeret med linjeskift og dobbeltlinjeaf-
stand. Derudover er pauser i talestrømmen blevet markeret med tre punk-
tummer ... Usikkerhed om oversættelsen blev noteret i parentes som mumlen
og tidsangivelse og kursiv. Grin, gaben og andre stemningsskift er også blevet
markeret i en parentes med tidsangivelse [*Lyder lidt trist, 55:15*]. Personens skift
i stemmeleje er blevet markeret med **fed**. Hvis informanten understreger et
ord i sætningen ved lægge tryk på ordet er det skrevet med STORT.

Jeg transskriberede selv de første seks interviews og fik en studentermedhjæl-
per til at transskribere resten. Andet interview er kun delvist transskriberet, da
der var mange pauser undervejs i interviewet, ikke interessante uddybelser af
tekniske finesser og diskussioner af tiden i spillet - altså den tid, de unge har
brugt på at spille - ud fra de registreringer, som spillet selv foretager.

Velvidende at jeg er kvinde og aldersmæssigt kunne være mor til de unge, pri-
oriterede jeg, at oversættelsen af den mundtlige samtale til en skriftlig tekst
skulle udføres af en yngre mand. Jeg valgte en 25 årig studentermedhjælper,
der havde erfaring med at spille computer for at styrke transskriptionens tro-
værdighed. Jeg havde en forestilling om, at en ung mand med computerspiller-
faringer, som udgangspunkt ville have en god baggrund for at transskribere et
interview om computerspil. Samtidig havde jeg overvejelser i relation til de
unges køn. De var alle drenge.

Studentermedhjælperen fik også til opgave at gennemlæse de transskriberinger
jeg selv havde lavet. Han blev bedt om at fremhæve mulige uoverensstemmel-
ser med understregning. På samme måde lyttede jeg studentermedhjælperens
transskriptioner igennem og rettede eventuelle uoverensstemmelser mellem
studentermedhjælperens konstruktion af den mundtlige samtale, og sådan som
jeg anså oversættelsen skulle være.

5.6 Tematiske analyser

I forlængelse af den refleksive metodologi har jeg i mine tolkninger brugt det empiriske materiale til at udfordre eksisterende forskning, teoretiske perspektiver og filosofiske diskussioner. Processen er dermed i sidste ende med til at validere forskningen (Alvesson og Skjöldberg, 2008). Problematiseringen af den eksisterende forskning skaber ifølge Alvesson og Skjöldberg (2008) uforudsete, uventede og i perioder uforståelige perspektiver på det undersøgte og vil i sidste ende fremme et mere nuanceret billede af den social virkelighed, der undersøges. En reflektiv forskningsproces skaber åbenhed overfor at bruge det empiriske materiale til at stille spørgsmålstejn til gængse teoretiske forståelser af et fænomen - et aspekt, der har været afgørende for min tilgang til materialet, og for der hvor mine analyser har ført mig hen - ikke mindst, fordi det empiriske materiale jeg har fået indsamlet er kontekstafhængigt og komplekst.

I den refleksive tolkning er det vigtigt at have opmærksomheden på selve sprogets magtfuldhed og medproducerende karakter. Det betyder, at forskeren skal åbne op for de mange forskellige måder, som et empirisk materiale kan tolkes på. Det er derfor ifølge Alvesson og Skjöldberg (2008) være befordrende at læse sit empiriske materiale hermeneutisk og ud fra den hermeneutiske cirkel arbejde mellem dele og helheder. Med den hermeneutiske meningsfortolkning har jeg ønsket at skabe større forståelse for mere komplekse og modsigelsesfulde sammenhænge af unges problematiserede computerspilbrug samtidig med at jeg har haft fokus på at tænke konstruktionsprocesser og struktur sammen. Derudover lægger den refleksive metodologi vægt på at tydeliggøre den politiske og etiske kontekst, hvori forskningsprojektet indskrives sig. Det er ikke nok at forklare eller forstå fænomenet (Esmark, 2005). Kapitel 4, artikel 4 og min teoretiske inddragelse af Rose, Hacking og Brinkmann er direkte udsprunget af denne overvejelse.

Den refleksive metodologi peger også på, at der skal reflekteres over både det forskende subjekt og det udforskede objekt. Pointen er, at et problematiseret brug af computerspil både er forskerens iagttagelse af, hvor der spilles, hvilke computerspil der spilles, og hvem der spilles sammen med, og det er også de unges sproglige italesættelse og tolkning af, om og hvorfor og hvorfor ikke computerspillet skaber mening for dem i deres hverdagsliv. Dette perspektiv er ikke nyt, men hvor computerspilforskere fortrinsvis har haft fokus på in-

teraktioner i og omkring computerspillet, er jeg også interesseret i, hvordan og hvorfor et problematiseret brug af computerspil konstrueres på bestemte måder.

Mit empiriske materiale har overordnet set været igennem tre forskellige analysefaser. Derudover er der de mange mere eller mindre usystematiske bearbejdninger af det empiriske materiale²⁶, som foregår sideløbende med teori-læsninger, diskussioner med kollegaer osv. Eksempelvis starter analysepro-cessen allerede fra det øjeblik, hvor der skabes kontakt til informanterne, mens man er i felten og på vej hjem fra felten (Brinkmann, 2013). Med andre ord er de korte indledende snakke med de unges forældre, mødet og samtalen med de unge i deres hjem og transporten hjem i toget eller på cykel - hvor inter-viuet gennemgås i tankerne - også en del af bearbejdningen af de empiriske materiale. Der sker altså allerede en tolkning af materialet, inden selve kon-denseringen og kodning- og kategoriseringsarbejdet har fundet sted.

Psykologerne Steinar Kvale og Svend Brinkmann (2009:238) peger på, at forskningens validitet opstår, hvis andre forskere kan anlægge samme perspek-tiv på det empiriske materiale og så opnå samme resultater. Det handler altså om at overbevise andre forskere om, at mine hermeneutiske meningsfortolk-ninger af det empiriske materiale er rimelige i relation til de argumenter, jeg anvender undervejs og i relation til de konklusioner, jeg laver.

Materialet har været igennem flere hermeneutisk inspirerede analyseprocesser ud fra *den hermeneutiske cirkel*, hvor der arbejdes mellem dele og helheder for at åbne op for de mange forskellige måder, som et empirisk materiale kan tolkes på. Alvesson og Skjöldberg (2008) taler ligefrem om en *kvadrohermeneutik* af meningstolkninger, som det empiriske materiale skal igennem med henblik på at rette opmærksomheden på sprogets magtfuldhed og medproducerende ka-rakter, herunder at der skal reflekteres over både det forskende subjekt og det udforskedes objekt, samtidig med at det er vigtigt at tydeliggøre den politiske og etiske kontekst (Alvesson & Skjöldberg, 2008:490).

Første del af analyseprocessen er en åben kodning af mit empiriske inter-viewmateriale, hvor jeg har taget uddrag fra transskriberingen af alle inter-

²⁶ Alvesson & Kärreman (2005) anvender begrebet 'empirisk materiale' for at understrege deres socialkon-struktivistiske udgangspunkt. Det er misvisende at kalde sit materiale dataindsamling, fordi al empiri er på-virket af den forsker der indsamler materialet

viewene og udarbejdet det til en skriftlig tekst, der kan siges at repræsentere en beskrivelse af hver enkelt ung som en case. Tolkningsprocessen starter allerede her, men den er tilfældig og intuitiv, fordi den er foregået på et tidspunkt, hvor jeg ikke har valgt kategorier. Jeg har primært haft fokus på indholdet af interviewene og de unges billeder. Den transskriberede tekst er lavet med henblik på at lave en læseværdig historie om interviewpersonernes beretninger, hvor de unges sproglige vendinger fastholdes, og konteksten udfoldes (Kvale & Brinkmann, 2009). Fortællingerne er samtidig blevet brugt til at komme tættere på interviewmaterialet.

Teksten er udarbejdet ud fra tre regler om **autensitet, inklusion og transparence** (Brinkmann, 2013). Den autentiske regel sker ved at fremvise små citater fra interviewene i udfoldningen af empirien. Det inkluderende aspekt pointerer vigtigheden af at inkludere al empiri indenfor en kategori, også selvom den ikke optræder i empirireduktionen. Den tredje regel om transparens handler om at eksplicitere de valg og fravalg, man har truffet i forbindelse med reduktionen fra rå empiri til empirireduktion og i relation til konstruktionen af teoretiske modeller over det fænomen, der studeres.

Brinkmann (2013:114) peger i den sammenhæng på, at de tre regler ikke bør følges statisk, men snarere som 'tommelfingerregler', der bidrager til væsentlige refleksioner i reduktionen af det empiriske materiale. Det handler om at give læseren mulighed for at 'kigge med over skulderen' på forskeren. I relation til den inkluderende regel er det ikke nødvendigvis al empirisk materiale, der skal fremvises. Dette kan eksempelvis også gøres gennem sproglige vendinger, der fremviser det empiriske materiale på en måde, så læseren får en fornemmelse af, at det autentiske citat også kunne være citeret fra andre informantinterviews. Kondenseringen af de enkelte interviews og de unges billeder gav en række fortættede og forskelligartede fortællinger af den enkelte unges computerspilhistorie, øvrige hverdagsliv i hjemmet, i skolen og med kammeraterne.

Sammenhæng og mening skabes også ved at arbejde med de forskellige kodninger, kategorier og begreber i diagrammer (Kvale & Brinkmann, 2009). I **anden del af analyseprocessen** fulgte der en række kodninger, der alle havde til formål at udvælge problemstillinger, som jeg mente kunne være bærende i

analyserne. Det gjorde jeg både gennem diagrammer²⁷ og ved at arbejde visuelt²⁸ med de unges forskellige selvpræsentationer i interviewene. Kravet til kategorierne er, at de skal være centrale for fænomenet, de skal forekomme ofte i det empiriske materiale, de skal fremtræde logiske og konsistente i forhold til den teoretiske argumentation, de skal have et vist abstraktionsniveau og kunne relateres til andre begreber, og de skal tydeligt kunne forklare det empiriske materiale (Boolsen, 2015:256).

Jeg har arbejdet med kodningen ved at se på meningskompleksiteten i forhold til interviewets indhold, form, funktioner og kontekst (Järvinen, 2005:40) - hvad er det for en fortælling, der kan læses ud af informantens historie? Det giver stadig problemer i forhold til den manglende analyse af de rent sproglige diskursers betydninger i de unges tolkninger, men indsnævrer mit empiriske analysepunkter markant. *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. Det handler om at finde en 'røde tråd' i fortællingen, dens *plot*. Et plot i et interview er det, der skaber spænding i fortællingen. Plottet har en begyndelse, en midte og en slutning (Järvinen, 2005). Ofte vil plottet referere til en begyndelse med en balanceret fase i informantens liv, som så efterfølges af en eller anden udefrakommende 'magt', der skaber ubalance i hverdagen. Ubalancen sætter gang i en modstand mod 'overmagten', hvorefter stabiliteten i informantens liv genindfinder sig. Der er flere plot i de unges fortællinger. Der er afhængighedsfortællingerne, forældrefortællingerne og computerspilfortællingerne. Det er disse fortællinger, der vendes tilbage til, eller som glimrer med deres fravær på tværs af de forskellige interviewmetodiske greb, jeg har lavet.

Jeg har i ud fra de unges fortællinger kodet hændelser i hverdagen, og de identiteter, de unge har præsenteret i disse sammenhænge. De unge har bragt mange forskellige identiteter i spil. Der har været identiteten som computerspilafhængighed, som ofte var knyttet til en voksen - enten en forælder eller en

²⁷ Se bilag 6

²⁸ Se bilag 7

lærer (og mig som forsker) og diskussioner om computerspilafhængighed. Så har der været identiteter som søn, elev, kammerat, holdspiller, avatar eller kammerat i computerspillet. Analyseprocessen er gentaget flere gange med henblik på at udvælge de citater, som bedst har repræsenteret de unges oplevelser af at være medskabere af og underlagt sociale betingelser i de hændelser, der er blevet beskrevet. Det er en vanskelig proces, fordi de unges fortællinger ofte er komplekse og modsigelsesfyldte, og afhængig af den kontekst, hvor fortællingerne er foregået. Der indgår forskellige personer i fortællingerne, og de bygger på de unges erindringer. Pointen er, at den åbne og til tider langtrukne arbejdsproces er med til at gøre det empiriske materiale mere overskueligt gennem de begreber og kategorier der kommer ud af analyseprocessen.

I den forstand er kodning- og kategoriseringsprocessen ikke en lineær proces, men en processuel og dialektisk, hvor der med udgangspunkt i den hermeneutiske cirkel arbejdes kontinuerligt mellem dele og helheder (Fredslund, 2005). Kodningen og kategoriseringen er med til at åbne nye horisonter. Det sker både gennem teoretiske læsninger og ved at stille nye spørgsmål til empirien. Kodningen foretages ved at gennemgå alle de transskriberede interview igen. Jeg kategoriserede, hvilke hændelser de unge italesætter i interviewene og i billeder og forsøgte af visualisere dette ud fra Goffman (1991a) for derigennem af at vise de unges forskellige 'selv'-præsentationer. Herigennem opstod der en række overordnede koder så som *konflikter*, *løgne*, *anklager*, *afslapning*, *frirum*, *kreativitet etc.* Der er mange modsætninger i de unges udsagn - på den ene side computerspillet som social fritidsaktivitet, et sted, hvor man møder nye venner, skriver og taler på engelsk og har fornemmelser af frirum, på den anden side computerspillet som en problematiseret fritidsaktivitet, konflikter med forældrene og de unges mistro i familien og/eller skolen.

I **tredje del** af analyseprocessen kobler jeg de interaktive handlinger i fortællingerne til interaktive processer på det strukturelle niveau for på den måde at undersøge mit empiriske materiale for hændelser, der kan kobles på andre mulige niveauer end det interaktive og individuelle. Det vil sige, at jeg helt konkret har forsøgt at anvende mine analyser af computerspilafhængighed som interaktiv klassifikation og patologiseringstankegangen i kapitel 4 på mit empiriske materiale. Artikel 3 er en direkte konsekvens af denne kodning.

De transskriberede foto-eliciterede interviews har også indgået i ovennævnte kategoriseringsfaser. **Billederne** repræsenterer imidlertid en værdi i sig selv.

Jeg har derfor i analysefasen analyseret billederne som en selvstændig empiri. Mobilbillederne blev printet ud i papirform, sådan at jeg kunne have alle billederne liggende fremme på mit skrivebord. Herefter sorterede jeg billederne ud fra de unges selvpræsentationer gennem f.eks. billeder af forældrene eller andre familiemedlemmer eller materialiteten og rummet, hvor billederne var taget. Billederne har altså understøttet de analytiske pointer samtidig med, at de har fungeret som en selvstændig del af kodnings- og kategoriseringsproces - og uden at jeg i analyseprocessen har skelet til, hvem der har taget det enkelte billede. Det er eksempelvis billederne, der har skærpet min opmærksomhed omkring de unges soveværelser, betydningen af computerspillet som en måde at zone soveværelset på, samt det at undersøge computerspillet som forbrug og identitetsskabende rum eksemplificeret gennem deres fotos af deres computere og anden form for hardware²⁹, eller som illustreret nedenfor fotos af tøj, musikinstrumenter osv.



Eksempler på soveværelset som identitetsskabende rum

Et interessant aspekt i relation til ungeperspektiverne er de unges manglende identifikation med afhængighed i billederne. Muligheden for at visualisere computerspilafhængighed lå ellers lige for, da opgaven handlede om at tage billeder af betydningsfulde situationer eller relationer i de unges hverdag. Billederne bidrog altså med ny og vigtigt kontekstuel viden om familien, computer, deres karakterer i spillene og betydningsfulde kammerater, uden at computerspilafhængigheden blev billedgjort. Enten ønskede de unge ikke at præsentere sig selv på den måde, eller også følte de sig ikke 'skyldige' på det

²⁹ Bliver uddybet nærmere i artikel 4

tidspunkt, hvor interviewet fandt sted. Dette kan muligvis hænge sammen med, at computerspilafhængigheden i de unges selvforståelse var et aspekt af deres liv, som de havde gennemlevet, eller var på vej ud af. I interviewene var både Emil, Rasmus og ikke mindst Peter skamfulde, når de fortalte om deres oplevelser af at 'være computerspilafhængige'. Emil skiftede fra at sige *jeg* til at sige *man*. Med 'man' lægger han afstand til sig selv, hvilket jeg har tolket som en modstand imod klassifikationen - en periode af hans liv, som han har skammet sig over, men nu har kontrol over. Peter derimod føler sig stadig skyldig over sin tidligere manglende kontrol over computerspillet og refererer i højere grad til sig selv som ansvarlig for sine handlinger. Rasmus er mere ambivalent i sine meningstilkendegivelser. På den ene side giver han udtryk for *hold kæft, jeg trænger til et nyt liv*. På den anden side set siger han også, at *uden min computer ville jeg dø*. De modsætningsfyldte oplevelser kan skyldes, at interviewene er foretaget 'over tid', men kan også illustrere Rasmus' tilkendegivelse af omgivelsernes stempeling af ham som computerspilafhængighed, samtidig med at Rasmus oplever en helt anden form for anerkendelse som person i computerspillet end i hans familie og i skolen³⁰.

5.7 Pilotundersøgelsen

I mellemfasen mellem fase 1 og 2 indledte jeg som sagt et samarbejde med Thorhauge og internetklubben Cyberhus.dk³¹ med henblik på at gennemføre en pilotundersøgelse, der skulle danne grundlag til en forskningsansøgning til en landsdækkende undersøgelse af børn og unges computerspilvaner i Danmark. Pilotundersøgelsens empiriske materiale har haft betydning for de analyser, jeg har valgt at udarbejde i artiklerne. Jeg vil derfor i det følgende gennemgå den del af spørgeskemaundersøgelsen, som har haft betydning for vægtningen af bestemte fokuspunkter i analyserne i mine artikler. Jeg havde samtidig en ide om at kunne bruge pilotundersøgelsen til at få indblik i de forskellige grader af problemer, som de unge oplever, at computerspillet giver dem i hverdagen - problematikker, som jeg i mit oprindelige forskningsdesign havde forventet at kunne finde mulige svar på i fritids- og ungdomsklubben. Derudover havde jeg en særskilt dagsorden om at få flere informanter til min undersøgelses anden fase, ikke mindst at komme i kontakt med pigegruppen af problematiserede brugere af computerspil.

³⁰ Se artikel 3 for yderligere uddybning af denne pointe

³¹ Cyberhus kalder sig et online 'klubhus' og tilbyder rådgivning til børn og unge online

Pilotundersøgelsen gennemførtes i februar og marts 2011 og er udarbejdet som en 'online self-completion questionnaire'. Spørgeskemaet blev lagt ud på Cyberhus' hjemmeside³² og linket til computerspillet Habbo Hotel, World of Warcraft og MBU's hjemmeside. Vi fik et forholdsvis stort antal svar – over 1577, heraf næsten tre fjerdedele fra drenge - i løbet af de tre uger, undersøgelsen var tilgængelig på nettet.

Undersøgelsen er ikke repræsentativ eller generaliserbar. Respondenterne er fundet ud fra deres tilgang til hjemmesiden og er ikke udvalgt på baggrund af veldefinerede variabler så som alder, køn og økonomiske baggrund. Selve svarene i spørgeskemaundersøgelsen bærer præg af de hjemmesider, som spørgeskemaundersøgelsen er blevet lagt ud på. Det har givet en uligevægt i forhold til køn og alder. Drenge og aldersgruppen de 10-14-årige er overrepræsenteret - bare for at nævne et par af de variabler, der gør undersøgelsen vanskelig at generalisere ud fra³³. Der er imidlertid i forhold til spørgeskemaets åbne kategorier to spørgsmål om og svar på unges oplevede problemer med computerspil, som på mange måder er med til nuancere de forskellige grader af den betydning unge tillægger deres computerspilproblemer, som er interessante for dette forskningsprojekt, og som jeg derfor har inddraget som en del af afhandlingen.

Fordelen ved at lave en internetbaseret undersøgelse er, at det er den mindst omkostningsbelastende undersøgelse, der kan laves. Svarene fra undersøgelsen bliver indtastet med det samme, og de stilles efterfølgende til rådighed for forskeren. En anden fordel er, at den mindsker *interviewbias* (Deacon et.al., 2007:67) - det vil sige den påvirkning, som den interviewede og interviewer har på hinanden i face-to-face-samtalen. Denne form for spørgeskemaer fremhæves netop for deres evne til at få mere 'ærlige' svar om respondentens adfærd. Respondenten er ikke i direkte interaktion med interviewer og kan derfor svare mere 'ærligt' på spørgsmålene, specielt når svarene fraviger den måde, respondenterne gerne vil præsentere sig selv på overfor interviewer.

Det er dog ikke muligt helt at undgå påvirkningen, da der på forskellige måder foregår en interaktion mellem respondenterne og spørger i en spørgeskemaun-

³² Se bilag 8

³³ Se Thorhauges bearbejdning af spørgeskemaundersøgelsen i bilag 9

dersøgelse. Eksempelvis havde vi i introduktionsteksten³⁴ lagt op til, at de unge skal være glade for at spille. Teksten henviser til flere bestemte spil, samtidig med at teksten henvender sig til en bestemt type af computerspillere, der hellere vil spille computerspil end lave lektier. Teksten er skrevet af Cyberhus, men godkendt af Thorhauge og mig. Vi var ikke i tilstrækkelig grad opmærksom på, at vi på den måde risikerede at afskrive nogle unge fra at svare. Vi fik på den anden side set skærpet en bestemt gruppe af modtageres blikke og interesse for undersøgelsen. En 'online self-completion questionnaire' øger risikoen for et større frafald. Eksempelvis kan respondenterne vælge udelukkende at svare på de spørgsmål, de synes er interessante. Det synes dog ikke at være tilfældet i Thorhauges og min pilotundersøgelse, da der er meget få, der ikke har svaret på alle spørgsmålene.

Som det kan ses i bilag 10, var der flere spørgsmål vedrørende de unges oplevede problemer med computerspil. I spørgsmål 5 og 6 blev de unge spurgt: Spiller du så meget, at det er et problem for dig? Har du tidligere spillet så meget, at det har været et problem for dig? Hvis de unge svarede ja til enten spørgsmål 5 eller 6, blev de guidet videre i skemaet til flere spørgsmål, heraf af to åbne kategorier, hvor de unge havde mulighed for at beskrive de oplevede problemer med egne ord. De to åbne spørgsmål var formuleret på følgende måde: *12a Hvad bestod problemet i?* Og *12b Hvorfor tror du, spilaktiviteten blev et problem for dig?*

Over 12 % (N=192) af alle respondenterne svarede, at de har eller har haft problemer med spillet, heraf kunne over 80 % (N=158) af denne gruppe karakteriseres som højfrekvente brugere af computerspil, fordi de samtidig gav udtryk for at have et tidsbrug på over tre timer daglig. Af de problematiserede brugere af computerspil er der næsten 60 % (N=94), der svarer, at de har et tidsforbrug på 5-6 timer og derover.

'Hvad'-spørgsmålet i de to åbne spørgsmål lægger op til en beskrivelse af problemet, og 'hvorfor'-spørgsmålet ønsker at få de unge til at uddybe årsagen til, at computerspillet blev et problem. Begge spørgsmål kan karakteriseres som det Deacon et.al. (2007:72) kalder for *beliefs* og *attitudes*. Spørgsmålene var formuleret af os med henblik på at inddrage de unges oplevelser af et problematiseret brug. Omkodningen af svarene til kategorier er foregået ved, at Thor-

³⁴ Se bilag 7

haug og jeg har gennemgået besvarelsene, diskuteret hvordan besvarelsen har kunnet kategoriseres, og efter opnået enighed placeret svaret i den relevante kategori. Vi har med kategorierne ønsket at fremhæve de forskellige variationer af problemer, mere end vi har ønsket at måle, hvilke kategorier, der været de mest fremherskende.

For langt de fleste af besvarelsene til spørgsmålet 'hvad bestod problemet i' bliver problemet relateret til det at spille 'for meget'. Problematikken er formuleret i forskellige korte sætninger som 773. *At jeg spillede meget*, eller 775. *At jeg spillede alt for meget computer* eller 886 *at jeg spillede så meget at jeg gik i seng 3-4 timer senere end jeg skulle*. Andre svarer mere indirekte i forhold til det at spille for meget ved eksempelvis at skrive som 918. *Jeg havde mit eget liv foran computerskærmen! Og var ikke så meget sammen med min familie* eller som 1019. formulerer det: *jeg fik ikke lavet mine lektier og sad for sent oppe så jeg var træt næste dag i skolen*. Eller som hos 1212. hvor 'for meget' har betydet, at *jeg fik ondt i hovedet og i øjnene*. 'For meget' kan også handle om at andres syn på computerspillet. 385. skriver eksempelvis, at *jeg blev sur over at jeg kun måtte være på i 1-2 timer dagligt*. Ordvalget indikerer, at vedkommende gerne vil spille mange timer, men at det ikke kan lade sig gøre, fordi omgivelserne opfatter det som et problem.

Thorhaug har omkodet de mange forskelligartede svar på spørgsmålet om 'hvad bestod problemet i' til i alt ni forskellige kategorier af problematikker³⁵. Ofte er de forskellige problemer koblet sammen med ovenstående problematisering af 'for meget tid' i spillet. Det drejer sig om 'sociale problemer', 'personlige problemer', 'familieproblemer', 'eskapisme', 'økonomiske problemer', 'fysiske symptomer', 'problemer i skolen', 'selve spillet' og 'afhængighed' - altså en bred vifte af forskellige problemer knyttet til personlige eller sociale i familien eller skolen.

Udover spørgsmålet hvad er problemet, spurgte vi også ind til, hvorfor de unge mente, at spilaktiviteten var blevet et problem for de unge. Der er tylsyneladende flere, der har svært ved at sætte ord på årsagen til, hvorfor de har fået problemer med at spille computerspil. 13,5 % (N=26) skriver således *ved ikke* eller *aner det ikke* i denne åbne kategori. Der er flere kategorier, som minder om besvarelsene i 'hvad bestod problemet i'-spørgsmålet: Økonomiske problemer og fysiske symptomer. Tid nævnes også som årsag til problemerne.

³⁵ Se bilag 8

Derudover dukker der en helt ny kategori op, som handler om selve 'oplevelsen' ved at spille. Kategorien 'afhængighed' bliver nævnt af langt flere som årsag til problemerne med at spille computerspil i forhold til selve beskrivelsen af problemet. **Oplevelsen** beskrives på forskellige måder, men handler grundlæggende om, at de unge synes, det er sjovt at spille. 348. skriver eksempelvis *Fordi det er ret sjovt. Man mødte nye venner med samme interesser som en selv. Det var også sådan. Hvis man virkelig meget gik op i spillet bliver man ret god til det. Og man elsker at få ros af andre og få at vide at man er god til det. Så kunne man også være noget som man ikke var irl (in real life).* 1136 pointerer, at *fordi det er så sjovt at man nogle gange glemmer sine omgivelser og lektierne.* **Afhængighed** nævnes ofte, uden at fænomenet bliver uddybet nærmere såsom 36. *Fordi jeg var en smule afhængig* eller 58. *Tja, jeg blev vidst lidt afhængig.* 294. uddyber dog ved at skrive *Fordi jeg blev afhængig af den fantasiverden, hvor jeg kunne være lige præcis sådan som jeg ville, og hvor jeg kunne være ligeglad med hvad andre mente fordi de ikke vidste hvem jeg var, og på den måde blev det samtidig sværere for mine venner og ven at forstå mig.*

Selvom det kan være vanskeligt ud fra de åbne svarkategorier at konkludere, om det er selve spilaktiviteten, der er problemet, eller om spilaktiviteten er en del af problemerne, eller om problemerne skyldes andre forhold i hverdagen, er der flere væsentlige forhold i pilotundersøgelsen, som er med til at give et indblik i de forskellige problemer, de unge oplever, de har med deres computerspil.

En væsentlig pointe er således, at de unge tilkendegiver, at de spiller rigtig meget, fordi det er sjovt at spille computerspil, og dette kan være med til at skabe problemer for dem i deres hverdag. Sammenkædningen af computerspillets muligheder for at skabe sjov i hverdagen - og at denne positive oplevelse er årsagen til de unges problemer - er et aspekt som hverken computerspilforskningen eller afhængighedsforskningen har været særlige opmærksomme på. Ud fra ungeperspektiverne er det oplevelsestiden, som andre - ofte forældrene - problematiserer.

Pilotundersøgelsen viser også en sammenhæng mellem tiden foran skærmen og oplevede problemer sådan som Holstein et.al. (2014) har påvist i deres undersøgelse. Jo længere tid man tilbringer med at spille computerspil, desto flere giver udtryk for at have problemer. Holstein et.al. (2014) pointerer imidlertid - som mange andre undersøgelser også har gjort det - at et højfrekvent brug af computerspil ikke er et problem i sig selv. Det er muligt at spille meget

computerspil og ikke opleve at have problemer med spilaktiviteten. Problemer kan opleves selv med et tidsmæssigt forholdsvis lavt computerspilbrug. Der er ikke nødvendigvis en lineær sammenhæng mellem oplevede problemer og så tidsbrug. Langt de fleste oplever ikke problemer. Pointen er i relation til min undersøgelse, at der tilsyneladende ifølge Holstein et.al. (2014) er en sammenhæng mellem unges oplevelse af at være computerspilafhængig og forældrenes bekymringer om computerspilafhængighed.

5.8 Opsamling

Med baggrund i socialkonstruktivismen er det empiriske materiale også et resultat af konstruktioner. Med udgangspunkt i afhandlingens fundering i en socialkonstruktivistisk forståelse af barndommen, og hvad det har medført af teoretiske overvejelser og teorivalg og metodologiske overvejelser i forhold til min undersøgelse, har jeg i dette kapitel præsenteret forskningsdesignet. Efterfølgende er empiriproduktionen og analyseprocessen blevet gennemgået sammen med de dele af pilotundersøgelsen, som er interessant at tage med ind i analyserne af mit empiriske interviewmateriale.

Jeg vil i næste kapitel præsentere de fire artikler, der er produceret som en del af afhandlingen. Analyserne i artiklerne bygger primært på empiri fra anden fase af min empiriindsamling, hentet fra de tre forskellige interviewformer samt de unges fotos. Det skal ses ud fra forskningsprojektets indlejring i barndomsforskningen. I kapitel 7 vil jeg argumentere for denne prioritering af mit empiriske materiale.

Kapitel 6 Afhandlingens fire artikler

Allerførst vil jeg præsentere mine fire artikler gennem et kort abstract. Dernæst følger artiklerne i den rækkefølge, som de er produceret og eventuelt udkommet uden yderligere kommentarer.

Artikel 1

Artiklen opsummerer den eksisterende forskning på afhængigheds- og computerspilområdet og foreslår en række alternative forskningsperspektiver på området med udgangspunkt i computerspilforskningen.

Artikel 2

Artiklen diskuterer med udgangspunkt i Goffman og Becker de unges identifikation med afhængighed. Ud fra de unges perspektiver kan computerspilafhængighed have en positiv betydning for deres identitet. Et problematiseret brug af computerspil opfattes imidlertid også i visse situationer som kulturelt uacceptabelt. Computerspilafhængighed konstrueres i disse sammenhænge ud fra forståelser af, hvad der ligger på grænsen af det, der normativt kan forventes af de unge i en given situation. De normative forståelser kan på den måde være med til at styre og kontrollere unges brug af computerspil. Ud fra unges meningstilkendegivelser kan der derfor være grund til at være forsigtig med at klassificere et problematiseret brug af computerspil som en afhængighed, da det kan være vanskeligt at skelne mellem et problematiseret brug af computerspil og et decideret misbrug. Der er brug for et nyt begreb, der kan rumme både de positive og negative betydninger som et problematiseret brug af computerspil tillægges af de unge.

Artikel 3

Artiklen analyserer med et teoretisk afsæt i Goffman og Hacking looping-effekten i de sociale situationer med henblik på at undersøge, om de unge tilpasser sig klassifikationen eller yder den modstand. Ud fra analysen kan det konkluderes, at de unge interagerer med klassifikationen. I relation hertil er der forhold i de unges tilpasning til klassifikationen, der peger på, at unges computerspiladfærd sygeliggøres, uden at de unge nødvendigvis har en sygelig trang til at spille computer. Med patologiseringen er der risiko for at overse forhold i de sociale situationer, som snarere handler om tilpasningsstrategier i en kaotisk hverdag end en patologi.

Artikel 4

Med Lincoln og Rose som teoretisk ramme undersøger artiklen ungeperspektiverne på et højfrekvent og problematiseret brug af computerspil. Analysen viser, at 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 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 også til at handle om at slippe for overvågning.

Artikel 1

Thorhauge, A.M. & Brus, A. (2011). *Computerspil og afhængighed I: Pædagogisk Psykologisk Tidsskrift*, 2011, Vol.44, 1, 3 - 25, Nr. 1



Computerspil og afhængighed

Computerspilafhængighed hævdes at være i stigning, men hvilken problematik er der tale om, og er afhængighed det rette ord at bruge? Artiklen opsummerer den eksisterende forskning på området og foreslår en række alternative forskningsperspektiver med udgangspunkt i computerspilforskningen.

Anne Mette Thorhauge, adjunkt,
 Institut for Medier, Erkendelse og Formidling, Københavns Universitet
 og Anne Brus, Ph.d. stipendiat,
 Institut for psykologi og uddannelsesforskning, Roskilde Universitet

Introduktion

Computerspilsafhængighed er et begreb, som dukker op i den offentlige debat med jævne mellemrum. Det bygger på en implicit antagelse om, at visse børn og unges problematiske spillevaner har sin årsag i selve spillet, og ikke i barnets eller den unges øvrige omgivelser og hverdag. Problemet antages at være stigende. Center for Ludomani modtager for eksempel et øget antal henvendelser fra bekymrede forældre som spørger, om deres børn er afhængige af computerspillene, og en række interesseorganisationer¹ bliver kontak-
 tet af børn, der spørger, om de er computerspilsafhængige. Afhængighed er imidlertid et meget diffust begreb, som anvendes i flæng om alt fra en passion for kriminalromaner over en tilbøjelighed til at spise slik til misbrug af hårde stoffer. I løbet af det seneste årti har begrebet fået en bredere anvendelse, og det er for eksempel blevet en almindelig opfattelse, at man kan være afhængig

af sukker, ligesom begrebet afhængighed bruges til at beskrive sygelig optagethed af motion og fitness.

Det er altså nødvendigt at få afklaret begrebet afhængighed, og hvordan det helt præcist skal forstås i forhold til problematiske computerspilsvaner. Formålet med denne artikel er dels at gennemgå den eksisterende forskning på området, og dels at se på om forskningen i computerspil kan levere nogle alternative forklaringsmodeller. Hovedparten af forskningen i computerspilafhængighed tager nemlig udgangspunkt i definitioner fra andre fagfelter såsom den psykiatriske diagnose på ludomani eller neurofysiologisk hjerneforskning. Ingen af disse forskningsfelter tager stilling til den brede vifte af fænomener, som computerspillet udgør, og dermed går væsentlige pointer tabt. I det kommende vil vi lægge ud med at opsummere den psykologiske og den neurofysiologiske forskning på området, ligesom vi vil beskrive en sociologisk vending, som på det seneste synes at have gjort sit indpas. Efterfølgende

¹ Eksempelvis Børns Villkår og Cyberhus

vil vi vende perspektivet og se nærmere på, hvordan forskningen i computerspiløkonomier, computerspillets genre, spillertyper og spillerfællesskaber kan belyse spørgsmålet om afhængighed. Afslutningsvis vil vi på dette grundlag foretage en kritisk opsamling og skitsere fremtidige forskningsperspektiver.

1. Et afhængighedsperspektiv på computerspil

Når vi i det følgende giver et overordnet rids af forskningen i computerspilafhængighed, er det ikke et forsøg på at samle al den forskning, der har været på området – det er mere et 'state of the art' på den mest toneangivende afhængighedsforskning. Vi har valgt at tage udgangspunkt i de forskellige faglige traditioner, der har præget diskussionen om computerspil og dets mulige afhængighedsskabende effekt på børn og unge. En sådan indgangsvinkel til emnet kan virke pragmatisk og har svært ved at opfange de nuancer, der ligger i de enkelte forskningsresultater. Når vi alligevel har fastholdt et forskningsfagligt perspektiv på afhængigheden af computerspil, er det fordi, det kan være med til at give en større forståelse for fænomenets kompleksitet. Forskningsgennemgangen er delt op i tre faglige vinkler på afhængighed: Et psykologisk, et neurofysiologisk og et sociologisk perspektiv.

En psykologisk vinkel

Computerspilsafhængighed som begreb kan historisk knyttes til slutningen af 1980'erne og starten af 1990'erne (Shotton, 1989; Brown, 1991; Brown & Robertson, 1993a; Griffiths, 1995). Ifølge en englænderen Marc D Griffiths (Grif-

fiths, 1996b; Griffiths, 2000; Griffiths & Davies, 2005) kan computerspilsafhængighed beskrives ved hjælp af en række nøglekriterier eller symptomer:² *Fremtrædende karakter (Salience)* – når computerspil er den dominerende aktivitet i ens liv. *Ændret sindstilstand (mood modification)* – når spiloplevelsen påvirker ens følelsestilstand. *Hærdethed (tolerance)* – når spilleren skal spille stadig mere for at komme i den særlige følelsestilstand. *Abstinenser (withdrawal symptoms)* – når spilleren oplever ubehagelige følelser, når vedkommende stopper med at spille. *Konflikt (conflict)* Spilleren er i konflikt med sig selv, sine omgivelser og andre aktiviteter. *Tilbagefald (relapse)* – Spilleren falder hurtigt tilbage i de tidligere spilmonstre, selv om vedkommende ikke har spillet længe.

På et mere generelt plan kan computerspilsaktiviteten anskues som en mulig 'ikke kemisk' adfærdsmæssig afhængighed af teknologi i mere generel forstand (Griffiths, 2000; 1999; 1996a). Teknologiske afhængigheder er alle de afhængigheder, hvor menneske og maskine interagerer passivt (eksempelvis TV) eller aktivt (eksempelvis computerspil) med hinanden. Tilsvarende klassificerer amerikaneren Kimberley Young³ computerspilsafhængighed som en underkategori af 'internetafhængighed' (Young, 1998;), som for eksempel

2 Oversættelsen er foretaget af Egenfeldt-Nielsen & Smiths 2003

3 Young er leder af Center for Internet Addiction Recovery <http://www.netaddiction.com/> (07.01.11) og har siden 1995 tilbudt behandlinger i forhold til Internet afhængighed, herunder også afhængighed af online computerspil

også omfatter "Cybersexual Addiction", "Cyber-relationship Addiction" og "Net compulsions".

Begge tilgange bærer præg af, at fokus placeres på selve teknologien og ikke de almindelige hverdagsaktiviteter, den er en del af. Derfor kan man sige, at denne måde at forholde sig til fænomenet på mister sin relevans i takt med, at nye kommunikationsteknologier integreres på alle niveauer af hverdagslivet. Det kan også være en af årsagerne til, at det har været vanskeligt at finde empirisk belæg for, at computerspilsaktiviteter i sig selv kan være afhængighedsskabende (Griffiths, 2000a; 1999; Wiyanto and Griffiths, 2006) – om end det i flere casebaserede studier (Griffiths, 2000b; Young, 1998) antydes, at computerspillet i sig selv kan skabe afhængighed.

Computerspilsafhængighed bliver også knyttet til den psykiatriske sygdom ludomani, også kaldet for patologisk gambling. Ludomani er opført som en psykiatrisk lidelse i DSM IV,⁴ og mange af de førnævnte forskere begrebsliggør computerspilafhængighed i forlængelse af denne diagnose. Eksem-

pelvis har Griffiths (1991) foreslået, at computerspil er det samme som pengespil, bare uden penge. Flere forskere (Griffiths, 1991; Gupta & Derevensky, 1997; Fisher, 1994, Griffiths & Davies, 2005) har desuden undersøgt lighedstegn og forskelle mellem det, der på engelsk kaldes for 'arcade video games' (arkadespil) og 'slot machines' ('enarmede tyveknægte'). Det hævdes i den sammenhæng, at videospillene har indbygget en kortsigtet belønningsstruktur, der på mange måder minder om den gevinst, man opnår, når man spiller på 'de enarmede tyveknægte'. Ud fra ovennævnte overvejelser er det derfor også blevet foreslået at få optaget computerspilafhængighed i den kommende DSM V⁵ (Pies, 2009; Block, 2008).

Det er dog andre forskere, der kritiserer sammenkoblingen af to så forskellige fænomener som computerspil og pengespil. Der peges på, at det er nødvendigt at adskille de forskellige afhængighedsformer fra hinanden (Charlton & Danforth, 2007),⁶ og der stilles spørgsmålstejn ved om allerede godkendte diagnosekriterier som ludomani kan afdække et så u håndgribeligt og altomfattende miljø som Internettet (Yellowlees and Marks, 2007, Young, 2009; Yee, 2006a; 2006c).

Foruden koblingen til ludomani og til internetafhængighed i mere generel forstand, er det karakteristisk for de hidtil beskrevne forskningstilgange, at

4 Diagnostic and Statistical Manual (DSM) of Mental Disorders. 4th ed. American Psychiatric Association (APA) <http://www.psych.org/mainmenu/Research/DSMIV.aspx> (07.01.11). Romertallet står får den seneste revision af manualen. Næste revision af manualen vil udkomme i 2011 eller 2013. I Danmark er det officielle diagnose-system WHO's ICD-10 men i forsknings-sammenhænge anvendes ofte det amerikanske diagnosesystem. Forskellen mellem APA's og WHO's diagnosesystem er, at WHO indeholder samtlige sygdomme og helbredsrelaterede lidelser. Der er dog ikke forskel på de to diagnosesystemers kriterier for gambling.

5 Se note 4

6 I afsnittet 'Penge i spil – kan computerspil sammenlignes med gambling' forholder vi os mere indgående til spørgsmålet om penges funktion i computerspil, og i hvilket omfang de kan sammenlignes med pengespil på dette grundlag.

de forholder sig relativt ukritisk til spørgsmålet om computerspilafhængighed som sådan. Det vil sige, det antages, at fænomenet eksisterer, og formålet med forskningen består i at nå frem til den mest dækkende beskrivelse, mens der ikke for alvor bliver taget stilling til, om afhængighed er det rette ord at bruge. Andre forskere indenfor det psykologiske forskningsfelt har dog problematiseret begrebet.

Den engelske psykolog Richard T. A. Wood (Wood, 2007) har ud fra fire forskellige casestudies demonstreret, at kriterierne for computerspilsafhængighed er direkte misledende og uhensigtsmæssige at bruge. Der er tale om et symptomatisk respons på andre underliggende problemer, mere end der er tale om en afhængighed af selve computerspillet. En tilsvarende holdning finder man hos den amerikanske psykolog Nick Yee, der finder afhængighedsbegrebet behæftet med normative betydninger (Yee, 2006a; Yee, 2006c) – et perspektiv som også andre forskere har peget på (Caplan m.fl., 2009, Johnson, 2009). Eksempelvis er det almindeligt at omtale et særligt godt computerspil som "addictive", ligesom begrebet "addicted" anvendes som udtryk for en særlig begejstring for en given spiltitel. Yee benytter i stedet udtrykket problematisk brug⁷ (Yee, 2005) om de situationer, hvor spilaktiviteten bliver et problem i spillerens hverdag. For nogle computerspillere kan spillene være en måde at flygte fra hverdagslivets problemer på, mens andre drives af pligten til at bidrage til fællesskabets succes og

hermed kommer til at spille for meget (Yee, 2006b).

Et neurofysiologisk perspektiv

Computerspilsafhængighed er også undersøgt som et neurofysiologisk fænomen. Det er specielt neurotransmitterstoffet dopamin, der har haft forskernes interesse. Dopamin er et kemisk stof som spiller en væsentlig rolle i de steder af hjernen man forbinder med hjernens belønningssystemer (Kringelbach, 2008). Forskningen er dog yderst begrænset, og indtil videre er der kun en undersøgelse (Koepp m.fl., 1998), der har kunnet påvise en mulig sammenhæng mellem udskillelsen af neurotransmitterstoffet dopamin og computerspil. Undersøgelsen handlede dog primært om at måle, hvor og hvordan dopamin udskilles i hjernen. Derudover er det også væsentligt at have for øje, at når denne undersøgelse overhovedet er blevet sat i forbindelse med computerspil, beror det på, at computerspillet repræsenterer nogle gunstige vilkår for at undersøge udskillelsen af dopamin (Sørensen, 2006). Da antagelsen om, at en målrettet bevægelsesaktivitet udskiller dopamin, skulle undersøges ved hjælp af de specielle Position Emission Tomography (PET) scanninger, var det nødvendigt at udvikle et specielt og yderst simpelt computerspil. Der er nemlig ikke mange muligheder for bevægelsesaktivitet, når man ligger inde i scanneren. Computerspillet blev altså brugt, fordi det blev anset for at være det bedste udgangspunkt for at påvise en bestemt hypotese om menneskelig adfærd og dopamin. I forsøget deltog otte mænd i alderen 30-40 år, som skulle føre en tank igennem en slagmark

⁷ På engelsk: problematic usage,

samtidig med at de skulle destruere en fjende. Konklusionen på forsøget var, at det er muligt at registrere en ændring i hjernens transmitteraktivitet, når der sker en ændring i personens adfærd, og at der muligvis udskilles dopamin i en indlæringsituation, en adfærdsregulerende situation og når en bevægelsesaktivitet integreres i kroppen (Koepp m.fl., 1998). Som ordet 'muligvis' antyder, så hersker der en vis usikkerhed, om antagelsen kan verificeres i andre forsøg.

I helt ny undersøgelse (Gjedde m.fl., 2010) har man kigget på udskillelsen af dopamin i 'basal ganglia'. Basal ganglia er en region i hjernens midte og har betydning for styring af kroppens bevægelser, men også for mere emotionelle og kognitive aspekter (Kringelbach, 2008). Ud fra den psykologiske Zuckermantest blev 18 mandlige forsøgspersoner testet for, hvor spændingsopsøgende de var. Med den viden som udgangspunkt blev personerne efterfølgende scannet for, hvor mange dopaminreceptorer og hvor megen dopamin, der var i hjernen. Ved at sammenligne resultaterne fra PETscanningen med den psykologiske test blev sammenhængen mellem menneskets behov for risikofyldt spænding og hjernens produktion af dopamin målt. Korrelationen af testen og dopaminmålingen viste, at de personer der havde en høj eller rimelig høj score i Zuckermantesten og dermed ud fra testen blev anset for at have et særligt behov for spænding, samtidig havde et lavt indhold af dopamin og færre dopaminreceptorer i hjernen. Konklusionen i undersøgelsen var følgende:

"Sensation seeking is a hyperdopaminergic reaction to dopamine receptor occupancy by dopamine, which is greatest in people who express the highest need to seek sensational activities"

Undersøgelsen konkluderer med andre ord, at behovet for at opsøge spændingsfyldte oplevelser, f.eks. via computerspil, kan skyldes bestemte kemiske processer i hjernen. Undersøgelsen forholder sig dog ikke direkte til computerspil.

Ingen af de nævnte undersøgelser sammenligner computerspilaktivitet med andre spændingsrelaterede aktiviteter, hvorfor den mulige sammenhæng mellem problematiske spillevaner og afhængighed foreløbig kun er påvist på et meget generelt niveau.

Ud over de ovennævnte undersøgelser er der også andre neurofysiologiske forskere, der interesserer sig for computerspil ud fra en mere generel interesse for nydelse, og hvor computerspil – med baggrund i teorien om nydelse – anses for at være en ud af mange andre aktiviteter, hvor der er risiko for at udvikle en afhængighed.

Den danske hjerneforsker Morten Kringelbach (Kringelbach, 2010; 2008) har forsøgt at identificere, de steder i hjernen som har med 'nydelse' at gøre, og hvordan de interagerer med hinanden. Nydelse opnås på flere forskellige måder, både på det bevidste og det ubevidste plan, og at det er derfor nødvendigt at skelne mellem 'behag' og 'lyst'. *Behag* er den egentlige nydelse som udløses som en form for belønning. *Lyst* er selve motivationen for belønningen og kan foregå på det ubevidste plan ved at

fremme lystbetonede processer. Samtidig er lyst også en handling knyttet til det bevidste begær (Kringelbach, 2008). Men selvom lyst og begær er en måde at opnå nydelse på, så er det ikke altid sådan, at man nødvendigvis opnår stor nydelse ved at få, hvad man begærer. Ofte starter en afhængighed ved, at man begærer noget, som er nydelsesfuldt, men som senere udvikler sig til at blive en tvangsmæssig handling. For det meste er hjernens belønningssystem i balance, men balancen er 'hårfin' og kan forskubbes. I nogle sammenhænge kan den mentale ubalance være et afhængighedsforhold, der er blevet til misbrug. Det sker, når personen overdriver brugen af en bestemt nydelse og dermed ikke varierer de forskellige nydelsesformer nok.

"Too much 'wanting' [på dansk lyst] can readily spiral into maladaptive patterns such as addiction, and is a direct route to great unhappiness" (Kringelbach & Berridge, 2009:485).

I relation til computerspil kan det altså teoretisk set tænkes, at en stor lyst til at spille computerspil kan risikere at ende i et negativt adfærdsmønster med deraf manglende glæde i livet.

En vigtig pointe er dog Kringelbachs understregning af, at et neurofysiologisk perspektiv ikke kan stå alene. Afhængighed er både subjektivt orienteret, adfældsreguleret, kulturbestemt og kontekstafhængig. Det er meget vanskeligt at måle en så kompleks størrelse som nydelse, begær og den ubalance der kan opstå i hjernens belønningssystem. Hvis en person bliver af-

hængig af computerspil kræver det en omfattende intervention i form ændringer i måden man lever på og en adfærdsændring. Det er under alle omstændigheder blevet påvist ved hjerne-scanning, at næsten alle former for afhængigheder og misbrug sætter gang i de samme belønningssystemer i hjernen. Det betyder dog ikke, at det på nuværende tidspunkt kan dokumenteres, at computerspilsafhængighed er en hjerneneurologisk ubalance som kræver medicinsk behandling. Det vil være en overfortolkning af de resultater, som forskningen i nydelse har opnået indtil videre (Kringelbach & Berridge, 2009).

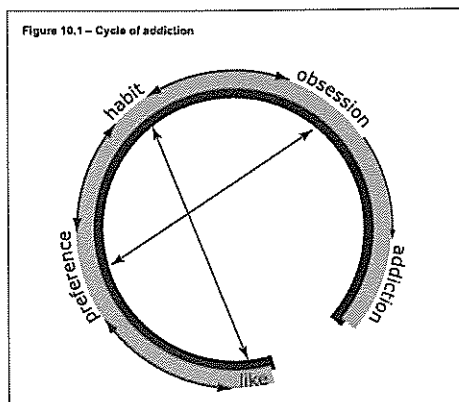
Den sociologiske vending

Som det fremgår af de foregående afsnit, har et psykologisk perspektiv meget tidligt anerkendt, at der eksisterer en vis form for afhængighed af computerspil. På mange måder har det skabt et temmelig entydigt fagligt og til tider ukritisk indblik i, hvad computerspilsafhængighed er for et fænomen (Buckingham, 2000) – også selvom vi med det neurofysiologiske afsnit har forsøgt at vise, at også et mere naturvidenskabeligt perspektiv på computerspil gerne vil være medspillere i 'kampen om definitions magten'. Det har samtidig betydet, at andre faglige perspektiver på computerspilsafhængighed stort set har været fraværende i diskussionen. Derfor har Griffiths & Davies (2005) indtil for nylig fået lov til at stå alene med deres påstand om, at over 30 timers computerspil om ugen over en længere periode nødvendigvis må have negativ indflydelse på børn og unges sociale liv, og det uanset om det er muligt at definere aktiviteten som afhængig-

hed i en diagnostisk betydning eller ej. Den nyere psykologiske og til dels den neurofysiologiske forskning viser dog, at det kan være nødvendigt at se computerspilsafhængighed i relation til en mere kontekstrelateret hverdagslivs-problematik i en bredere forstand. Samtidigt er det nødvendigt at revurdere afhængighedsperspektivet og i stedet begrebsliggøre fænomenet med det Yee (2005) kalder for problematisk brug af computerspil – det som vi har begrebsliggjort som 'problematisk spille-vaner'.

Når vi har valgt at kalde afsnittet for 'den sociologiske vending', er det for at markere, at der ikke kun er tale om et nyt fagligt perspektiv på computerspilsafhængighed men også for at tydeliggøre det markante skift, der er sket på det sociologiske område – fra ikke at have villet anerkende fænomenets eksistens til nu at ville diskutere fænomenet ud fra de styrker som et sociologisk perspektiv kan have på det.

Den australske sociolog Nicola F. Johnson (2009) har undersøgt otte børns intensive brug af online computerspil og internet, og hvordan dette brug påvirkede deres hverdagsliv. Ud fra et kritisk perspektiv på afhængighed har Johnson peget på, at det er nødvendigt se computerspil som en cyklus af forskellige handlingsmønstre, som spilleren bevæger sig rundt i: fra sympati (like) via præference (preference) til vane (habit) til besættelse (obsession), som muligvis kan føre til afhængighed (addiction). Der er altså ikke tale om en statisk tilstand, som den psykologisk inspirerede definition af afhængighed lægger op til men mere om en dynamisk proces.



Fra Johnson 2009:128

Men som det også fremgår af figuren, er afhængighed en dynamisk proces på flere forskellige planer. Det er eksempelvis umiddelbart vanskeligt at forstå, at der ikke er en pil, der fører tilbage fra afhængighed til besættelse. Johnson forklarer selv den 'manglende' pil med, at en decideret afhængighed ikke kan stå alene. Der kan altså ifølge Johnson godt være tale om, at spilleren for en periode har en tvangsmæssig adfærd, men i så fald betyder det formentlig også, at der er andre forhold i hverdagslivet, der er problematisk.

Pointen med at illustrere problematiske spillevaner som en cyklus er at vise, hvordan computerspilleren har forskellige handlingsmønstre i forhold til spilaktiviteten. Spilleren bevæger sig i forskellige retninger, frem og tilbage og i forskellige tempi. Handlemønstrene følger ikke nødvendigvis en bestemt logik, men afstemmes i forhold til de muligheder, spillet giver, og i forhold til hvor meget spilleren involverer sig i dette. Selvom børnene i Johnsons undersøgelse i perioder kunne opfattes som afhængige af aktiviteten, så kon-

kluderer hun, at det er nødvendigt at acceptere, at nogle aktiviteter kan betyde en midlertidig besættelse, men at det til trods herfor stadig er muligt at se spilaktiviteten som en positiv handling. Det er altså muligt at bryde de vaner som spilleren har, og det er muligt at vende tilbage til tidligere, mere acceptable spillemønstre set i relation til spillerens hverdagsliv.

De svenske pædagoger Jonas Linderöth og Ulrika Bennerstedt (Linderöth og Bennerstedt, 2007) har interviewet 12 unge, der spillede World of Warcraft mere end 3 timer om dagen. Undersøgelsen havde fokus på tre overordnede spørgsmål: Hvad er det, som er specielt ved dette spil i forhold til tidsforbrug? Hvordan oplever spillerne selv deres spil? Hvilke problemer/konflikter kan der opstå, når man spiller – set i forhold til tidsforbrug? Ligesom Johnson og Yee er Linderöth og Bennerstedt kritiske overfor spilafhængighedsbegrebet og peger på, at det er nødvendigt at skelne mellem flere begreber: 'højkonsumtion', 'højfrekventspillere' og 'problematisk brug'. 'Højfrekventspillere' anvendes som en variation for begrebet 'højkonsumtion' (Medierådet, 2005). Højkonsumtion er en betegnelse for computerspillere, der i perioder spiller mere end 3 timer om dagen. Et højfrekvent spilleforbrug kan skabe et 'problematisk brug', som for nogle spillere får en negativ indflydelse på deres hverdagsliv. De anbefaler derfor Yee's begreb 'problematisk brug' til at beskrive de spillere, som selv giver udtryk for at have et problem med at spille for meget computer men understreger samtidig, at begrebet ikke må anvendes som en definition af en bestemt negativ ad-

færd. Der er snarere tale om et begreb, der beskriver den negative effekt, som computerspil har på spillerens hverdagsliv i konkrete situationer. Det er altså ikke muligt at konkludere, at en højfrekvent spiller nødvendigvis får et problematisk brug af computerspil (Medierådet, 2005). Når børn og unge bruger så meget tid på at spille kan det også skyldes, at det kræver mere sammenhængende tid, for at spillet bliver meningsfuldt for den enkelte spiller.

Ud fra undersøgelsen konkluderer forfatterne, at online spil er en livsstil for dem, der spiller. De unge deltager i et socialt netværk, som kan sammenlignes med alle mulige andre sociale arenaer (Linderöth & Säljö, 2008). Online arenaen er kendetegnet ved at kunne samle mange forskellige personer og personligheder, på varierende alderstrin og livsvilkår. En af de udfordringer der fremhæves i undersøgelsen er, at børn og unge ofte er nødt til at indrette sig efter voksnes livsvilkår. Eksempelvis risikerer børn og unge med deres forholdsvis fast strukturerede hverdagsliv i familien, i skolen og i fritiden at skulle indrette deres spil i forhold til de voksne spillere. Det er problematisk, fordi de voksne spillere i langt højere grad har mulighed for selv at strukturere deres liv med senere og ofte natlige spilletider og i det hele taget mere tid til at spille.

Børn og unge bliver lige så engageret i onlinespillet, som de gør i forhold til en sport eller at gå til musik. Men deres forældre vil ikke anerkende deres engagement i computerspillet som en fritidsbeskæftigelse. I nogle tilfælde betyder det, at forældre ikke ved besked, om det store ansvar, deres børn påtager sig

ved f.eks. at lede en guild. Når børnene og de unge ikke har fået forældrenes samtykke, risikerer de engagerede spillere, at der opstår konflikter med omgivelserne. Når der tales om 'problematisk brug' af computerspil, opstår det derfor oftest i relationen mellem computerspillet og spillerens øvrige liv. Hvis omverdenen har et alt for normativt billede af, hvad der er rigtig og forkert fritidsbeskæftigelse, risikerer man med Goffmans stigmatiseringsbegreb ligefrem at stigmatisere barnet eller den unge (Linderoth & Säljö, 2008; Linderoth & Bennerstedt, 2009).

2. Et spillerspektiv på afhængighed

I det foregående har vi gennemgået en række relevante forskningsperspektiver på forholdet mellem afhængighed og computerspil. Det er karakteristisk for meget af denne forskning, at den bygger på definitioner, som er hentet fra andre felter såsom forskning i ludomani og neurofysiologi, og derfor kun i begrænset omfang tager stilling til den brede vifte af fænomener, som computerspillet udgør. I dette afsnit vil vi derfor prøve at vende perspektivet og se nærmere på spørgsmålet om spilafhængighed set i lyset af computerspilforskningen. I den forbindelse vil vi slå ned på tre hovedaspekter, som vi finder relevante i forhold til artiklens overordnede spørgsmål. Vi vil først forholde os mere indgående til spørgsmålet om penges funktion i computerspil. Dernæst tager vi fat på nogle af de begreber, der gør sig gældende indenfor computerspilforskningen i almindelighed, og som muligvis kan tjene som alternative forklaringsrammer. Det drejer sig

om genre og opbygning, spillerfællesskaber og spillertyper

Penge i spil – kan computerspil sammenlignes med gambling?

Som det fremgår af afsnittet omkring psykologiske vinkler på spilafhængighed, kædes problematikken ofte sammen med ludomani eller overdreven brug af pengespil. Sammenligningen synes oplagt, da begge dele involverer spilaktivitet i bred forstand, hvad enten spilleren er engageret i at spille kort, terninger eller fantasiverdener. Endvidere har online spil i stigende grad forskellige former for pengeøkonomi, som blot synes at gøre sammenligningen så meget mere indlysende. Flere af de kriterier, der danner udgangspunkt for diagnosen på ludomani, bygger dog på en antagelse omkring sammenhængen mellem penge og spilaktivitet, som har begrænset relevans, når det kommer til overdreven spilaktivitet i spilverdener som *World of Warcraft* (Blizzard, 2002), *Everquest* (Sony, 1999) og lignende spil. Hvis man for eksempel konsulterer APA's⁸ officielle definition på ludomani som psykisk lidelse, dækker de økonomiske aspekter f.eks. at

- Personen forsøger at dække tidligere tab med ny spilaktivitet
- Personen bryder loven med henblik på at finansiere ny spilaktivitet og dække tidligere tab
- Personen søger finansiel støtte hos familie og venner som følge af spilaktiviteten.

Sådanne situationer kan muligvis også opstå i forbindelse med computerspil, men spørgsmålet er, om diagnosekrite-

8 Se note 4

rier som er udviklet med henblik på ludomani er nødvendige og tilstrækkelige til at beskrive den situation, som i daglig tale går som computerspilafhængighed? Når man ser på det aktuelle computerspilmarked er det først og fremmest klart, at computerspil og pengeøkonomi kan kombineres på mange forskellige måder, og det kun er i få tilfælde, resultatet kan sidestilles med gambling i traditionel forstand. Computerspil bygger på varierende former for forretningsmodeller, som indebærer forskellige former for betaling. De involverer ofte en form for intern spiløkonomi, der kan indgå i forskellige former for relationer med den eksterne pengeøkonomi, og i sjældne tilfælde kan de involvere decideret gambling. Disse tre perspektiver på forholdet mellem spil og pengeøkonomi vil nu blive beskrevet enkeltvis.

Computerspillets forretningsmodeller

Computerspil produceres og stilles til rådighed med udgangspunkt i forskellige typer af forretningsmodeller, der skal sikre, at producenten eller udbyderen får økonomisk kompensation for deres arbejde. Det er der ikke noget nyt i. Kommercialiseringen af spil- og lege-redskaber er en udvikling der begyndte længe før computerspillene gjorde deres indtog på spillemarkedet (Jessen og Basley, 2003, Jessen, 2008). I den forstand har computerspillene allerhøjest tjent til at introducere nogle nye forretningsmodeller på området.

Således har fordelingen af online spil også givet anledning til en udbredelse af forretningsmodeller, der adskiller sig fra den klassiske "boxed-content" model, hvor man betaler et engangsbeløb for et afgrænset indhold som for eksempel et

skakspil. "Boxed-content" modellen er typisk for det klassiske computerspil og har været karakteristisk for computerspilmarkedet siden midten af 1970'erne. I forbindelse med at online spillene for alvor gjorde deres indtog i slut 90'erne med *Everquest* fra 1999 som den mest afgørende titel, blev "subscription" eller "abonnementformen" dog en alternativ forretningsmodel. Her skifter spillet fra at være et mere eller mindre fysisk objekt, spilleren anskaffer sig, til at være en service, som hun køber sig adgang til, typisk på månedsbasis. De fleste større onlinespil – ikke mindst *World of Warcraft* – baserer sig på denne forretningsmodel. Den indebærer i modsætning til "boxed-content" modellen, at spillerens samlede udgifter til spillet vokser proportionelt med det antal måneder, spilleren vælger at købe sig adgang til spillet. Det siger dog ikke noget om spillerens reelle spilletid, da det ikke gør nogen forskel om hun spiller 5 eller 50 timer i ugen. På den måde vil overdreven spilaktivitet ikke betyde, at udgifterne til spillet øges.

Web 2.0 bølgen og udbredelsen af sociale medier har endelig givet anledning til en sidste kategori af forretningsmodeller, som undertiden omtales som "play for free"⁹. Som navnet antyder, indebærer de, at spillerne i udgangspunktet kan spille gratis, men har mulighed for at tilkøbe særlige

9 Den følgende beskrivelse baserer sig på et seminar omkring play for free konceptet, som blev afholdt af DADIU og Media Desk Danmark den 19. november 2009 i Filmhuset i København. Her deltog en række nøglepersoner fra spilindustrien som beskrev "state of the art" indenfor feltet. <http://www.dadiu.dk/seminar/playforfree/programme.htm> (07.01.11)

ydelse, såkaldte "micropayments", for særlige genstande eller muligheder i spillet. Desuden benytter spiludbydere sig typisk af flere andre indkomstkilder, såsom annoncering, product placement og salg af data, som ikke har direkte indflydelse på, hvad spilleren skal have op af lommen. Selvom ordet "micropayment" antyder meget små beløb, kan den samlede udgift på denne type spil hurtigt løbe op, og det er typisk spil med denne forretningsmodel, som har givet forældre til computerspillende børn ubehagelige overraskelser.¹⁰ Ikke mindst fordi mange af spillene giver børn mulighed for at benytte mobiltelefonen som betalingsmiddel, hvorfor det ikke er nødvendigt at bede om forældrenes betalingskort. Om der af den grund skulle være tale om et gambling fænomen er dog mere tvivlsomt. Det er ganske givet her, man finder flest eksempler på, at de økonomiske omkostninger i forbindelse med spilaktiviteten er kommet ud af kontrol.¹¹ På den anden side satses pengene sjældent i forventning om en større spilgevinst, og af den grund indebærer videre spilaktivitet heller ikke en (indbildt) mulighed for at dække tidligere tab. På den måde har disse eksempler muligvis mere tilfælles med overdreven shopping end med gambling.

Der ligger altså ikke i selve spillenes forretningsmodeller et økonomisk incitament på linje med det, man finder i chancespil, og som kunne etablere den

sammenhæng mellem overdreven spilaktivitet og uoverskuelige økonomiske tab, der ligger implicit i koblingen mellem computerspilafhængighed og gambling. Forretningsmodellen er imidlertid ikke den eneste relevante kobling mellem computerspil og pengeøkonomi – flere online spil involverer forskellige typer af spillerdrevne pengeøkonomier, som ofte giver anledning til livlig handel og interaktion spillerne imellem.

Spillerdrevne økonomier i computerspil

På samme måde som brætspillet *Mata-dor* involverer en fiktiv pengeøkonomi, som spiller en central rolle for spilaktiviteten, så har mange af de store online spil en intern pengeøkonomi. Disse pengeøkonomier regulerer dels spillerens adgang til forskellige typer af indhold i spillet såsom særlige våben eller beklædningsgenstande, men ofte giver de også anledning til kommunikation og økonomiske transaktioner spillerne imellem, som igen indvirker på prisudviklingen i spillet. Det betyder, at spillets interne økonomi på mange måder opfører sig som de pengeøkonomier, der eksisterer udenfor spillets rammer. I bogen "*Synthetic Worlds*" (Castranova, 2005) beskriver økonomen Edward Castranova for eksempel, hvordan disse økonomier kan forstås i kraft af økonomiske begreber som udbud, efterspørgsel og inflation.

Online spillenes dynamiske pengeøkonomier bygger som sagt på spillerens indbyrdes transaktioner. For eksempel er alle byerne i *World of Warcraft* udstyret med auktionshuse, hvor spillere kan sætte forskellige objekter til salg, og hvor værdien af den enkelte

¹⁰ I forbindelse med en præsentation af gratisspillet *battlefield* fortæller spildesigneren Ben Cousins for eksempel, at en enkelt spiller sammenlagt havde betalt omkring 1000 dollars i micropayments

¹¹ Jævnfør note 10

genstand vil afhænge af, hvor mange der har valgt at sætte den til salg på et givent tidspunkt. Afhængigt af den enkelte spillers motiver og præferencer kan dette spille en ganske stor rolle i spilaktiviteten, og det er for eksempel muligt at downloade et spillerudviklet tillægsprogram, der løbende orienterer spilleren om forskellige genstandes værdi på auktionshusene, og hermed i hvilket omfang det kan betale sig at tage dem med.¹² Spillet interne pengeøkonomi giver dog ikke alene anledning til denne type nyttemaksimerende spiltilstil. Den indgår også i forskellige former for relationer med den eksterne pengeøkonomi. Et af Castranovas centrale argumenter er således, at grænsen mellem spiløkonomierne og de eksterne pengeøkonomier er flydende, og i takt med at online spillene vokser som sociale fænomener, vil den værdi, genstande tillægges indenfor spillets rammer, "smitte af" på den eksterne pengeøkonomi (Castranova 2005). For eksempel er det en udbredt praksis at sælge spilguld, spilvåben eller spilkarakterer på online auktioner såsom ebay, og det har ligefrem givet anledning til et forretningsområde, der går under betegnelsen "goldfarming". Goldfarming betyder, at personer spiller målrettet med henblik på at tjene spilguld, som efterfølgende sælges for "rigtige penge" til andre spillere, som ikke ønsker at bruge tid på denne aktivitet. Hermed får spillets interne pengeøkonomi en eksternt værdi, en decideret kurs, som kan danne udgangspunkt for avancerede forretningsmodeller, hvor opfindsomme

spillere omsætter fiktive værdier til faktiske værdier (ibid. s. 163-166)

På den måde involverer mange online spil ganske avancerede økonomiske systemer, som tilmed indebærer muligheden for at omsætte udbyttet af spilaktiviteten til "rigtige penge". Spørgsmålet er, om der af den grund er tale om gambling eller pengespil? Her må man være opmærksom på, at spil som World of Warcraft primært er et færdighedsspil i den forstand, at chanceelementet er nedtonet. Spillets værdier tilegnes ikke i kraft af hurtige gevinster, men i kraft af mange timers spilaktivitet i kombination med økonomiske kalkuler. Den førnævnte goldfarmers arbejde kan f.eks. bestå i at kæmpe med en bestemt type modstander for at indkassere modstanderens guld, når kampen er overstået, og det økonomiske udbytte vil forholde sig direkte proportionalt med det antal modstandere, man nedlægger, det vil sige, den tid, man vælger at lægge i aktiviteten. På den måde er det økonomiske udbytte dels resultat af spillerens "lønarbejdermentalitet" og dels resultatet af hendes evne til at omsætte værdier indenfor rammerne af spillet til værdier udenfor rammerne af spillet. Det sidste kan måske ligefrem vise sig nyttigt i spillerens videre liv. Det vil sige, verdensøkonomien har som helhed bevæget sig ind i en fase, der i nogle sammenhænge omtales som oplevelsesøkonomien (Pine and Gilmore 1999), og som kredser om immaterielle og oplevelsesbetonede værdier. Her kan evnen til at omsætte værdier i fiktive verdener til værdier i virkelige verdener sagtens være en fordel.

¹² Se f.eks. <http://auctioneeraddon.com/> (07.01.2010)

Gambling i computerspil

Endelig kan computerspil involvere forskellige grader af gambling. Fænomenet er dog ikke specielt udbredt. Eksempelvis er 145 af spillene i PEGIs¹³ database på 15147 computerspil, det vil sige under 1 procent, blevet klassificeret på grundlag af deres gambling-indhold. De seneste år har budt på enkelte højt profilerede forsøg på at kombinere computerspil og gambling, som for eksempel *Kwari*, der udkom i 2008. *Kwari* er et online skydespil, der kan spilles af op til 16 personer ad gangen. Spillerne tjener penge hver gang de rammer hinanden, og mister tilsvarende penge, når de bliver ramt, og derudover er der bygget deciderede bonusser og jackpots ind i spillet. Spillet blev lanceret med mottoet "Cash for kills" og de høje pengegevinster i kombination med skydespillets actionelementer, gav da også anledning til en del bekymring.¹⁴ Disse var dog relativt ubegrundede, da firmaet bag *Kwari* allerede samme år gik konkurs. Dette kan muligvis skyldes, at spillet – efter anmeldernes opfattelse – var særdeles dårligt udført, men det kan også skyldes, at sådanne spil ikke har det store publikum. Det vil sige, at spillere der motiveres af færdighedselementet, ikke nødvendigvis også motive-res af gambling elementet og omvendt.

Alt i alt dækker koblingen af penge og spil over en lang række forskelligar-

tede fænomener, hvoraf kun ganske få involverer egentlig gambling. Spil kan involvere forskellige forretningsmodeller og deraf følgende prisstrukturer, ligesom spillere kan tjene penge på at spille på mange forskellige måder. Nogle af disse vil være beslægtede med klassisk gambling, mens størsteparten snarere kan beskrives som en slags alternativt lønarbejde og entrepreneurship. For at vende tilbage til spørgsmålet om afhængighed synes det altså ikke at være penge-elementet, der er den mest fremtrædende faktor. I det kommende afsnit vil vi se på nogle alternative forklaringsrammer, der fokusere på spørgsmålet om spillenes genre og opbygning, spillertyper og de sociale fællesskaber, der opstår omkring spillet.

Genre, spillertyper og spillerfællesskaber

Siden slutningen af 1990'erne har computerspil været genstand for en voksende akademisk interesse, også udenfor kredsen af afhængighedsforskere. Computerspilsforskningen breder sig over en bred vifte af discipliner og omfatter både en strukturalistisk-formalistisk orienteret forskning med fokus på computerspil som programmerede systemer og som audiovisuelle tekster, og en mere sociologisk og antropologisk orienteret forskning, der fokuserer på spillerne og på de spillerfællesskaber, der etablerer sig omkring spillene. I den aktuelle artikel har vi valgt at fokusere på nogle af de begreber indenfor disse forskningsdiscipliner, som kan fungere som en alternativ forklaringsramme i forhold til spørgsmålet om computer-spilafhængighed. Det drejer sig om

13 PEGI står for Pan European Game Information og er en fælles europæisk ordning til aldersklassificering af computerspil. Se www.pegi.dk (07.01.10)

14 Se <http://www.computerworld.dk/art/42501/tjen-kassen-paa-at-draebe-paa-nettet> (07.01.11) og <http://fpn.dk/digitalt/article1223180.ece> (07.01.11)

computerspillenes genrer og opbygning, og spillerfællesskaber og spillertyper

Computerspilletes genrer og opbygning

Et karakteristisk træk ved forskningen i computerspilafhængighed er, at computerspil ofte nævnes over én kam, som en enkel, uproblematisk størrelse. Computerspil er imidlertid et meget bredt og forskelligartet fænomen, der strækker sig over digitalisering af klassiske brætspil (f.eks. computerskak), over småspil (f.eks. *Tetris*) og strategispil (f.eks. *Civilization*) til hårdt pumpe skydespil (f.eks. *Counterstrike*) og langstrakte online verdener (f.eks. *World of Warcraft*). En mere nuanceret forståelse af begrebet forudsætter en forståelse af variationen af spil og den spilaktivitet, de indebærer. Når et spil som *World of Warcraft* ofte sættes i forbindelse med overforbrug kan det for eksempel skyldes, at denne type spil forudsætter en ganske stor tidsinvestering af spilleren i sammenligning med andre spilgenrer. Der er tale om en langstrakt fantasiverden, der kan spilles med mange andre spillere over Internettet, og af den grund kan der gå temmelig lang tid før spillet mister sin fascinationskraft hos den enkelte spiller. Den anden vej rundt kan et spil som syvkabale blive en altopslugende overspringshandling, fordi det netop er noget, der kan spilles i kortere tidsintervaller uden at man behøver at involvere andre spillere. På den måde appellerer forskellige typer af spil til forskellige typer af spilaktivitet, og hvis man vil forstå en spilaktivitet kan skabe problematiske spillevaner er det nødvendigt også at forholde sig til, hvilken type spil der er tale om.

Foruden den overordnede genre, som computerspillet tilhører, har dets konkrete udformning eller design også en betydning for den måde, det bliver spillet på. De fleste skydespil har den samme type programmerede relation mellem våben, ammunition og spillerens mulighed for at beskyde sine modstandere, men små variationer i denne "spilmekanik" kan dog have stor betydning. For eksempel kan relativt simple ændringer i computerspillets pointsystemer have stor betydning for den tidsinvestering, de forudsætter hos spillerne. Et godt eksempel er *World of Warcrafts* "honor system", som undergik en central forvandling et par år inde i spillets levetid. Systemet baserer sig på de points spillere optjener, hver gang de har held til at gøre det af med en anden spillerkarakter. Oprindeligt dannede disse points udgangspunkt for en militær rangorden, som blev beregnet på ugentlig basis på grundlag af samtlige spilleres points.¹⁵ På den måde afhang resultatet ikke alene af spillerens egen præstation, men også hvordan præstationen udformede sig i forhold til andre spilleres præstationer. Det var derfor nødvendigt at holde sin rang ved lige fra uge til uge. I forbindelse med en udvidelse af spillet i 2007, valgte Blizzard dog at ændre systemet. Spillerne kunne fortsat optjene points, men de havde nu karakter af en slags alternativ valuta, som kunne give adgang til særlige genstande i spillet. Den militære rangorden blev sat ud af kraft, og der blev lavet et loft for, hvor mange points man

¹⁵ Se [http://www.wowwiki.com/Honor_system_\(pre-2.0\)](http://www.wowwiki.com/Honor_system_(pre-2.0)). (07.01.11)

kunne optjene.¹⁶ Man kan kun gisne om, hvorfor Blizzard valgte at foretage denne ændring, men en plausibel forklaring er, at "honorsystemet" i sin oprindelige form ledte til et uhensigtsmæssigt spillemønster, hvor meget aktive spillere løbende kunne presse niveauet op efter til skade for de mere moderate spillere.

På den måde er det nødvendigt at forholde sig til den brede vifte af fænomener, som computerspillet udgør. Computerspil lægger i kraft af deres genretræk og konkrete opbygning op til forskellige typer af spilaktiviteter og spillemønstre, som for eksempel kan indebære forskellige grader af tidsforbrug. Det er derfor nødvendigt at sætte sig ind i det enkelte spils egenskaber, hvis man vil forstå det problematiske brug, der eventuelt knytter sig til dem. En ting er dog spillets programmerede egenskaber, et andet er, hvad spillerne og deres spillerfællesskaber bruger spillet til.

Spillere og spillerfællesskaber

I den svenske medierådsrapport som beskrives i afsnittet om sociologiske vinkler på afhængighed, nævnes betydningen af det sociale pres i online rollespillet *World of Warcraft* som en relativt overraskende faktor. De spillere, der indgår i undersøgelsen, omtaler andre spilleres forventning om aktiv deltagelse på til tider upraktiske tidspunkter af døgnet som en væsentlig årsag til, at spilaktiviteten kommer i konflikt med deres øvrige hverdagsliv (Linderoth & Bennerstedt 2007). Dette so-

ciale pres baserer sig på, at spil af denne type som hovedregel er designet med henblik på, at spillere skal alliere sig med hinanden, og i takt med at spillere stiger i "level", bliver dette aspekt af spilaktiviteten nærmest uundgåeligt. Det er medvirkende til, at spillerne etablerer midlertidige eller langvarige alliancer i spil, som dels er med til at gøre spilaktiviteten til en positiv og social beskæftigelse, men som altså også kan opleves som et socialt pres.

Rigtig mange spil er designet med henblik på flerspilleraktivitet ved på forskellige måder at gøre spillerne afhængige af hinanden. Braid McQuaid, en af de centrale designere bag online spillet *Everquest*, beskriver for eksempel, hvordan spillets klassesystem og udfordringer er lagt an på kollektiv spilaktivitet. (citeret i Taylor 2005 s. 38). Ved klassesystem skal forstås, at spillernes karakterer besidder forskellige egenskaber og evner, som komplementerer hinanden i spillets univers og som gør, at de med fordel kan alliere sig med hinanden i spillet. Især når udfordringerne i spillet når et omfang, så de ikke kan overvindes af en enkelt spiller alene. Det kan for eksempel være meget vanskelige eller talrige modstandere, som skal overvindes for at nå et bestemt mål i spillet. Et godt eksempel er de såkaldte "raids", som kan involvere over 40 spillere.

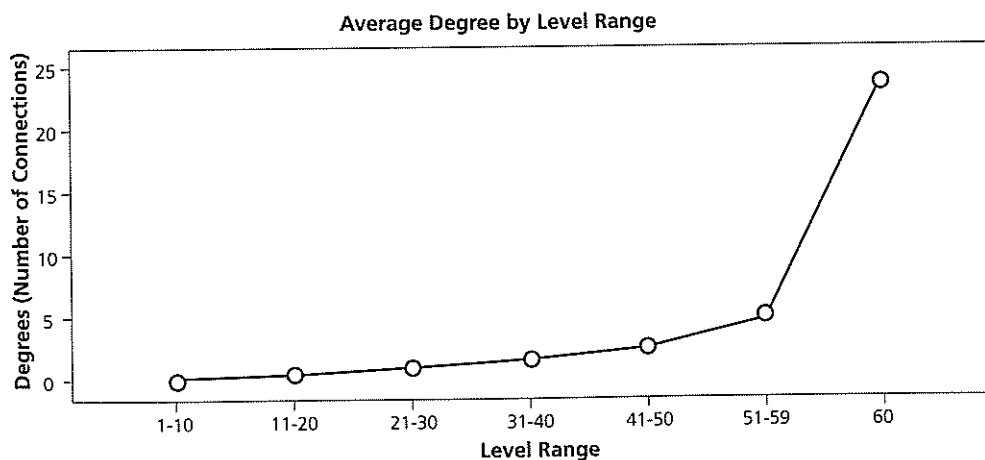
Der er endvidere en sammenhæng mellem spillerniveau og flerspilleraktivitet I en undersøgelse af *World of Warcraft* kunne Duchenaud et al (2006) på grundlag af et meget omfattende datasæt påvise et overraskende pludseligt skift fra enkeltspiller aktivitet til fler-

¹⁶ Se [http://www.wowwiki.com/Honor_system_\(pre-4.0\)](http://www.wowwiki.com/Honor_system_(pre-4.0)). (07.01.11)

spiller aktivitet når spillerne havde nået et specifikt niveau i spillet. På undersøgelsens tidspunkt var det højest opnåelige level 60, og omkring level 51 kunne forfatterne altså konstatere en påfaldende forøgelse af flerspilleraktiviteten, det vil sige, antallet af forbindelser til andre spillere (se kurven nedenfor). Det får forfatterne til at konkludere, at World of Warcraft på sin vis kan forstås som to spil i et, hvor spilaktiviteten på de lave niveauer i spillet er mindre krævende, og mindre orienteret imod flerspiller aktivitet, mens det forholder sig omvendt i spillets "endgame".

At spille på et højt niveau indebærer således ofte, at man spiller sammen med andre spillere og det forudsætter igen, at spillerne organiserer sig i forskellige former for sociale grupperinger, der almindeligvis går under navnet "guilds". Guilds er varige fællesskaber, som markerer spillerens tilhørsforhold i spillet, og som kan tjene forskellige typer af formål fra almindelig selskabelighed og udveksling af ressourcer til

koordinering af spilaktiviteten. Det er dog karakteristisk, at spillere ved at blive medlem af en given guild forpligter sig på en række forhold, som for eksempel at hjælpe andre medlemmer af den pågældende guild, hvis de kommer ud i problemer (Taylor 2005). Der er stor forskel på de enkelte guilds, og der skelnes flere steder mellem "family guilds" eller "casual guilds" på den ene side, og "raiding guilds" eller "uber guilds" på den anden side (Taylor 2005 Johansson & Verhagen 2010). Her dækker den første kategori over fællesskaber, som ser relativt afslappet på spilaktiviteten og har de sociale relationer mellem spillerne som sit fokus, mens den anden kategori dækker over fællesskaber, som har et større fokus på spilaktiviteten, og som ofte kræver noget mere af spilleren i den forbindelse. Det er således karakteristisk, at medlemskab af en af de mere kompetitive guilds stiller større krav omkring spillerens aktivitetsniveau i spillet: "If somebody calls a raid, you get there"



(Duchenaud et al 2006 s. 308)

(Spiller citeret i Taylor 2005 s. 88). Ifølge Johansson og Verhagen synes raiding guilds mere tilbøjelige til at have skemalagt spilaktiviteten, så spilleren forventes at være online på bestemte tidspunkter.

Ovenstående eksempler er alle taget fra online rollespil såsom Everquest og World of Warcraft, men Johansson og Verhagen beskriver et tilsvarende mønster i forbindelse med onlinespillet first person shooters såsom *Counterstrike* og *Call of duty*. Her omtales spillerfællesskaberne ganske vist ikke som "guilds" men som "clans", men det er muligt at konstatere et tilsvarende mønster vedrørende typen af fællesskaber. Dvs. man kan skelne mellem mere ambitiøse, kompetitive klaner, hvor spillerne forpligter sig på skemalagte spilaktiviteter, og mere afslappede, tilbagelænnede klaner, som baserer sig på mottoer som "family first, the clan second". (Johansson og Verhagen 2010)

Spillerfællesskaber er altså i høj grad med til at strukturere spilaktiviteten. Det er i udgangspunktet en positiv ting, fordi det er med til at gøre spilaktiviteten til en udfordrende og social oplevelse. Samtidig kan fællesskaberne dog opleves som et decideret socialt pres, som kan være med til at øge tidsforbruget u hensigtsmæssigt, og som kan indebære konflikter i forhold til spillerens øvrige hverdagsliv, som når der for eksempel er sammenfald mellem en guildraid og lillebrors fødselsdag. Det kan indlysende nok tolkes som et udtryk for afhængighed, når teenageren ikke deltager i måltider eller mærkedage på grund af spillet, men måske giver det mere mening at sammenligne situationen med ambitiøse sportsaktiviteter,

som tilsvarende ofte griber ind i hverdagslivet. Ambitiøse sportsaktiviteter nyder almindeligvis bredere social accept end computerspil, men der er i begge tilfælde tale om tidskrævende fritidsaktiviteter der kan antage et omfang, der får konsekvenser for spillere ns øvrige sociale relationer, hverdagsliv og fremtidsmuligheder.

Spillertyper og deres motiver for at spille

En sidste vinkel, hvor computerspilforskningen kan belyse spørgsmålet om afhængighed er i forbindelse med såkaldte spillertyper. Dette begreb vandt indpas i forbindelse med Bartles indflydelserige artikel *Hearts Clubs, Diamonds Spades, players who suits muds* fra 1996, hvor han skelner imellem "achievers", "explorers", "socialisers" og "killers". Disse spillertyper orienterer sig ifølge Bartle imod forskellige aspekter af spilaktiviteten, såsom avancement, udforskning, socialt samvær eller muligheden for at gøre livet surt for andre spillere. Det er oplagt at diskutere om problematisk spilaktivitet knytter sig mere til visse af disse spillertemperamenter fremfor andre. Bartles inddeling nævnes i mange sammenhænge men har visse svagheder idet den primært er udviklet med udgangspunkt i MUDs (tekstbaserede rollespilsverden) og ikke baserer sig på systematiske empiriske undersøgelser. Det sidste har Nick Yee (2006) dog fulgt op på ved at lade Bartles spillermotivationer danne udgangspunkt for en surveyundersøgelse med henblik på at præcisere typiske spillermotiver i online rollespil. Yee når her frem til tre hovedmotiver: "Achievement" (herunder advancement, mechanics, competition), "social"

(herunder socialising, relationship og teamwork) og "immersion" (herunder discovery, roleplaying, customization og escapism) der dog ikke, som det er tilfældet med Bartles spillertyper, udelukker hinanden. Yee implementerer i den forbindelse også Youngs diagnose for problematisk brug af internettet og konstaterer af eskapisme er det spiller-motiv, der oftest kan sættes i forbindelse med en problematisk spilaktivitet. Det synes for eksempel at veje tungere end et omfattende tidsforbrug, hvilket kan være med til at nuancere forestillingen om problematisk spilaktivitet som et spørgsmål om tidsforbrug alene.

En lidt anden vinkel på spørgsmålet om spillertyper er begrebet 'powergamer'. En powergamer defineres på Wikipedia¹⁷ som en computerspiller der stiller særligt høje krav hardware og spiller computerspil, der kræver de nyeste udstyr men begrebet kan også referere til en særligt nyttemaksimerende og mål-orienteret spillestil. Her ligger fokus på rationelle kalkuler og på at bemestre spillets programmerede system sublimt (Se TL Taylor 2005 s. 67 og frem). Powergamers omtales ofte som spillere, der tager spillet lidt for alvorligt, og som i modsætning til casual gamers ikke har noget liv (ibid. s. 70), hvilket bl.a. kan have a gøre med, at det kan være temmelig tidskrævende at spille på dette niveau. Det virker derfor umiddelbart indlysende at se nærmere på powergamerbegrebet i forhold til spørgsmålet om problematisk spilaktivitet. Begrebet powergamer benyttes

dog samtidig som en slags skældsord, man benytter om spillere, man ønsker at tage afstand fra (Juul 2010, Taylor 2005). Begrebet bliver på den måde et opsamlingssted for alle de fordomme om computerspillere, man ikke ønsker at blive identificeret med og hermed snarere en form for stigmatiseringsredskab (jf side 10)

Spørgsmålet om spillertyper og deres motiver for at spille er relevant i forhold til spørgsmålet om problematisk spilaktivitet, men som det fremgår, er inddelingerne ofte af normativ karakter og udtryk for omverdenens og spillernes indbyrdes afstandtagen. Yees undersøgelse omkring spillermotivationer rummer dog væsentlige perspektiver, ikke mindst i hans nuancering af tidsforbruget som eneste faktor og introduktion af spillermotiver som alternativ forklaringsramme.

Konklusion: Findes computerspilafhængighed?

Vi har på de forløbne sider dels opsummeret den eksisterende forskning i computerspilafhængighed og dels set nærmere på, hvad forskningen i computerspil kan bibringe debatten. Hvad det første forhold angår, bygger den psykologiske forskning i vid udstrækning på definitioner hentet fra andre felter såsom forskningen i ludomani, selvom den også byder på mere kritiske refleksioner, blandt andet Yees kritik af afhængighedsbegrebet og alternative fokus på problematisk brug. Den neurofysiologiske forskning fokuserer på udløsningen af belønningsstoffer i hjernen, en egenskab som computerspillet deler med en bred vifte af lystbetonede akti-

¹⁷ Se <http://en.wikipedia.org/wiki/Powergamer>. (07.01.11)

viteter. Endelig har en sociologisk vending – en tradition som vi selv som forfattere er en del af – på det seneste gjort sit indpas, og ser i stigende grad spørgsmålet om computerspilafhængighed eller problematiske spillemønstre i samspil med computerspillerens øvrige hverdagsliv. Hvad det andet forhold angår, kan forskningen i computerspil bringe debatten nogle nye perspektiver. Først og fremmest kan forskningen i spillerdrevne økonomier belyse den fundamentale forskel på penges funktion i chancespil og i online verdener, som alt i alt gør analogien til ludomani problematisk. Derudover kan den mere formalistisk-strukturalistiske forskning i computerspil belyse den brede vifte af former, som computerspil optræder i, og som indebærer vidt forskellige typer af spilaktivitet. Hvis man skal se på en problematisk brug relateret til computerspil, er det derfor nødvendigt at tage højde for spillets genre og for dets konkrete opbygning. Endelig, og måske allervigtigst, kan den mere sociologisk og antropologisk orienterede forskning i de sociale strukturer, spillerne etablerer omkring spillet, forklare nogle af de sociale forpligtelser, og det sociale pres, som undertiden kan være med til at skubbe tidsforbruget opefter.

Alle disse tilgange repræsenterer forskellige forklaringsmodeller i forhold til spørgsmålet om computerspilafhængighed og problematisk spiladfærd. Det er afgørende, hvilket udgangspunkt man vælger, fordi det også har stor betydning for, hvordan man vælger at løse problemet. Hvis man for eksempel udelukkende fokuserer på computerspillet i sig selv som en årsag til det problema-

tiske spillemønster, undlader man at tage stilling til de sociale eller psykologiske problematikker i computerspillerens hverdag, som kan være medvirkende årsager til et stort spilleforbrug. Disse problematikker forsvinder imidlertid ikke, fordi man fratager spilleren adgangen til computerspillet. Det vil formentlig blot lede til en gentagelse af det negative mønster på anden vis. På den måde er det ikke ligegyldigt, hvordan man vælger at definere begrebet, fordi det samtidig vil udstikke de mulige handlingsperspektiver.

Først og fremmest mener vi ikke, man på grundlag af de forskningsperspektiver, der præsenteres ovenfor, kan argumentere for computerspil som en årsag til afhængighed i sig selv. Den psykologiske forsknings analogi til ludomani har åbenlyse svagheder, og den neurofysiologiske forskning kan kun etablere en meget generel sammenhæng til andre afhængighedsfænomener. Her forekommer Yees begreb omkring problematisk spilaktivitet og den sociologiske forsknings fokus på sociale strukturer i og udenfor spillet at være mere brugbar, idet den også tager højde for spillerens øvrige omgivelser og hverdagsliv. Det stiller os imidlertid blot med et nyt definitionsproblem, for hvornår er en spilaktivitet så problematisk? Det mest iøjnefaldende parameter er tidsforbruget, og vi har da også primært fokuseret på problematisk spilaktivitet som et spørgsmål om overdrevent tidsforbrug i forbindelse med vores gennemgang af spilforskningsperspektiver på afhængighed. Hvorvidt et givent tidsforbrug er problematisk eller ej afhænger dog også af konteksten og kan ikke alene bruges til at beskrive et ne-

gativt spillemønster. Det vil variere i forhold til computerspillerens livsfase og om spilaktiviteten for eksempel finder sted midt i en ferie eller midt i en arbejdsuge. Vi ser af den grund et klart behov for videre forskning på området, som kan afklare, hvornår en computerspilaktivitet udgør et reelt problem i computerspillerens hverdag.

Først og fremmest er det nødvendigt at få en afklaring på, hvor stort et problem, der egentlig er tale om. For eksempel i form af en undersøgelse af spillemønstre hos børn og unge i Danmark, herunder hvor meget og hvor ofte de spiller, hvilke spil de spiller, og hvorvidt de selv opfatter deres spilaktivitet som et problem eller som noget positivt i forhold til deres øvrige hverdagsliv. For at resultaterne af en sådan undersøgelse skal have nogen værdi, er det også nødvendigt at stille skarpt på en række nøglegrupper, for at få en mere detaljeret og kvalitativ forståelse af den rolle, som spillene har i deres hverdag. For eksempel i form af enkeltinterviews og fokusgruppeinterviews på grundlag af "computerspildagbøger", hvor spillerne registrerer deres spilaktivitet. Endelig ville det være oplagt at foretage en mere detaljeret analyse af nogle af de computerspiltitler, der indgår i undersøgelsen, både dem der opfattes som problematiske og som mindre problematiske for at se, om der også i selve spillene kan findes relevante perspektiver på spørgsmålet om problematisk spilaktivitet.

Litteraturhenvisninger

American Psychiatric Association (1994). Diagnostic and statistical manual of mental disorders, IVth ed., Washington, D.C.: American Psychiatric Association, 400-415

- Bartle R. (1996). "Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs" *Journal of MUD research*, mud.co.uk
- Block, J.J. (2008). "Issues for DSM-V: Internet Addiction" *Editorial, American Journal of Psychiatry* 165:3 306-307
- Brown, R.I.P. (1991). "Gaming, gambling and other addictive play". In: J.H. Kerr & M.J.Apter (Eds.), *Adult play: A reversal theory approach*, Amsterdam: Swets & Zeitlinger 101-118
- Brown, R.I.F. & Robertson, S. (1993a). "Home computer and video game addictions in relation to adolescent gambling: Conceptual and developmental aspects". In: W.R. Eadington & J.A.Cornelius (Eds.): *Gambling behavior and Problem Gambling*, Reno, University of Nevada Press. 451-471.
- Brown, R.I.F. & Robertson, S. (1993b). "Some contributions of the study of gambling to the study of other addictions" In: I.W.R. Eadington & J.A. Cornelius (Eds.): *Gambling behaviour and problem gambling* 241-272
- Buckingham, D. (2000). *After the Death of Childhood*, Cambridge: Policy Press
- Caplan, C., Williams, D. & Yee, N. (2009): Problematic use and psychological well-being among MMO players, *Computers in Human Behaviour*, <http://www.nickyee.com/pubs/CIHB%20-%20Caplan,%20Williams,%20Yee%20%282009%29.pdf> (07.01.2011)
- Castranova E. (2005). *Synthetic Worlds*. University of Chicago Press
- Charlton, J.P. & Danforth, I.D.W (2007). "Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing". *Computers in Human Behavior*, Volume 23, 1531-48
- Duchenaud et al. (2006) "Building an MMO with mass appeal". *Games and Culture* 1, 4
- Crawford C. (2003). *On game design*. New Riders Publishing
- Fisher, S. (1994): "Identifying video game addiction in children and adolescents" *Addictive Behaviours*, Volume 19, Issue 5, Sep-Oct 545-553
- Gjedde, A.; Kumakura, Y; Cumming, P.; Linnet, J and Møller, A. (2010): "Inverted-U-shaped correlation between dopamine receptor availability in striatum and sensation seeking". *Proceedings of the National Academy of Science of the United States of America* vol. 107 no. 8. 3870-3875.
- Griffiths, M.D. (1991). "The observational analysis of adolescent gambling in UK amuse-

- ment arcades" *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 1, 309-320
- Griffiths, M.D. (1995). "Technological addictions". *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19
- Griffiths, M. D. (1996a). "Internet 'addiction': An issue for clinical psychology?" *Clinical Psychology Forum*, 97, 32-36
- Griffiths, M.D. (1996b). "Behavioral addictions: An issue for everybody?" *Journal of Workplace Learning*, 8(3), 19-24
- Griffiths, M. D (1999). "Internet addiction: Internet fuels other addictions" *Student British Medical Journal* 7, 428-429
- Griffiths, M.D. (2000a). "Does Internet and Computer 'Addiction' Exist? Some Case Study Evidence" *Cyber Psychology & Behavior*, Volume 3, Number 2, Mary Ann Liebert, Inc
- Griffiths, M. D (2000b). "Internet addiction – Time to be taken seriously?" *Addiction Research*, 8, 413-418
- Griffiths, M.D. & Davies, M.N.O. (2005). "Does video game addiction exist?" In: Raessens, J. & Goldstein, J. (ed.): *Handbook of Computer Game Studies*, The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England
- Gupta, R. & Derevensky, J.L. (1997). "The relationship between gambling and video-game playing behavior in children and adolescents" *Journal of Gambling Studies*, Volume 12, pages 375-394,
- Herz, J. C. (1997). *Joystick nation*. Little, Brown & Co. Inc.
- Jessen, C. (2008). "New play culture and playware". i Beth Juncker (red): *Det æstetiske betydning i børns hverdagspraksis* BIN Norden
- Jessen, C & Nielsen, C. B. (2003) "The changing face of children's play culture" i *LEGO Learning Institute*, Danmarks Pædagogiske Universitet, København.
- Johansson and Verhagen (2010) "And Justice for All – the 10 commandments of Online Games, and then some..." paper præsenteret ved Nordic-Digra konferencen i Stockholm august 2010.
- Johnson, N.F. (2009). *The Multiplicities of Internet Addiction. The Misrecognition of Leisure and Learning*. Ashgate: Cornwall Great Britain
- Koepp, M.J., Gunn, R.N., Lawrence, A.D., Cunningham, V.J., Dagher, A. Jones, T., Brooks, D.J., Bench, C.J. & Grasby, P.M. (1998) "Evidence for Striatal Dopamin Release During a Video Game". *Nature* 393, s. 266-268
- Kringelbach, M.L. (2008). *Den nydelsesfulde hjerne. Nydelsens og begærets mange ansigter*. Gyldendal.
- Kringelbach M.L. (2010). "The hedonic brain: a functional neuroanatomy of human pleasure" In Kringelbach M.L. & Berridge K.C. (eds.) *Pleasures of the brain*, Oxford University Press, pp. 202-221.
- Kringelbach M.L. & Berridge K.C. (2009) "Towards a functional neuroanatomy of pleasure and happiness. *Trends in Cognitive Sciences* 13(11): 479-487.
- Linderöth, J. & Bennerstedt, U. (2007): *Att leva i World of Warcraft – tio ungdomars tankar och erfarenheter*, Medierådet för Ungar & Medier www.medieradet.se/upload/.../Att_leva_i_World_of_Warcraft.pdf (07.01.11)
- Linderöth, J. & Bennerstedt, U.: "Jaktten på den försvunna verkligheten: Om hur spelare posotionerar sig mot 'det normala'" In: Linderöth, J. *Individ, teknik och lärande*, Calsson Bokförlag, Stockholm 2009
- Linderöth, J. & Säljö, R. (2008): "'In here I am pretty' – onlinerollspel, stigma och identitet". In: R. Säljö & H. Rystedt (Eds.). *Lärande och människans redskap: Bildning för hand och tanke*. Lund: Studentlitteratur.
- Medierådet (2005). *Ungar & Medier*. Medierådet http://www.medieradet.se/Bestall-Ladda-ned/ungar_medier/196/Ungar-och-medier-2005.pub (07.01.2011)
- Pies, R. (2009): "Should DSM-V Designate 'Internet Addiction' a Mental Disorder" *Psychiatry* (Edgmont), Volume 6 (2): 31-37
- Pine, J. and Gilmore, J. (1999) *The Experience Economy*, Harvard Business School Press.
- Poole, S. (2004). *Trigger happy, videogames and the entertainment revolution*. Arcade Publishing.
- Rollings, A., Morris, D. (1999). *Game Architecture and Design*. Coriolis Group Books
- Shotton, M.A. (1989): *Computer addiction? A study of computer dependency*, Taylor & Francis, London
- Sicart, M. (2008). "Defining game mechanics" i *Game studies*, 8, 2
- Sørensen, A. (2006). *Notat om dopamin*. Medierådet for børn og unge. http://www.dfi.dk/Boern_og_unge/Medieraadet/Computerspil/Viden-og-publikationer.aspx (07.01.2011)
- Taylor, T.L. (2006). *Play between worlds*. Mit Press.
- Therkelsen, B. og Christiansen, J.: *Hjerner på spil*, Jyllandsposten d. 9.4.2006

- Thorhauge, A.M. (2007): *Computerspillet som kommunikationsform*. Ph.d. afhandling ved Københavns Universitet
- Widyanto, L. and Griffiths, M. (2006). "Internet Addiction: A Critical Review" *International Journal of Mental Health and Addiction*, Volume 1, Number 4
- Wood, Richard T. A. (2007). Problems with the Concept of Video Game 'Addiction': Some Case Study Examples" *International Journal of Mental Health and Addiction* Volume 2, Number 6
- Yellowlees and Marks (2007). "Problematic Internet use or Internet Addiction". *Computers in Human Behavior* 23, 1447-1453
- Yee, N. (2005). "Problematic Usage" *The Daedalus Project*, Vol. 3, 3, <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001336.php> (07.01.11)
- Yee, N. (2006a). "A new Disorder is Born" *The Daedalus Project*. Vol. 4-1. <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001494.php> (07.01.11)
- Yee, N. (2006b). "The Labor of Fun – How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play". *Games and Culture*. Volume 1, Number 1. 68-71.
- Yee, N. (2006c). "The Trouble with 'Addiction'". *The Daedalus Project*. Vol. 4-5. <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001543.php> (07.01.11)
- Young, K. (1998). *Caught in the Net: How to Recognize the Signs of the Internet Addiction – and a Winning Strategy for Recovery*. Kindly Books,
- Young, K (2009). "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents" *The American Journal of Family Therapy*. 37, 355-372, Routledge, Taylor and Francis Group,

Artikel 2

Brus, A. (2013). *A young people's perspective on computer game addiction*. Triple blind peer review. In: *Addiction Research and Theory*, 21, vol. 5 2013:365-37



A young people's perspective on computer game addiction

Anne Brus

Department of Psychology and Educational Studies, Roskilde University, Universitetsvej 1, 30 C.1-02, 4000 Roskilde, Denmark

(Received 26 June 2012; revised 19 September 2012; accepted 20 September 2012)

In this article, I examine computer game addiction as a social phenomenon, analyzing the consequences of using the term in order to express a concern about high frequency consumption or even a problematic usage of computer games. I argue that while it is obviously very important to take seriously these concerns about young people “at risk,” there is a gap between the phenomenon as a suggested psychiatric diagnosis and young people’s reflections on the matter. Following the work of Goffman and Becker, computer game addiction is not necessarily something negative in the eyes of the player and other young people. It is shown that the classification can be a positive element in young people’s identity work. On the other hand, a high consumption of computer games is also considered as “culturally unacceptable.” From this perspective, computer game addiction becomes a question of how to construct the boundaries between normality and deviance and how prejudices are governing and controlling young people’s lives. All this suggests more caution in classifying frequent and problematic computer game play as a disorder in itself. We need a more complex understanding of computer game addiction than research so far has offered us.

Keywords: *Computer game addiction, label, stigma, normality, deviancy*

INTRODUCTION

Recently, a number of Danish social organizations have set warning bells ringing because they are receiving an increasing number of calls from young people, parents and other relatives who are deeply worried about young people’s use of computer games.

In this article, I argue that while it is obviously very important to take seriously these concerns about young people “at risk,” there is a gap between the phenomenon as a suggested psychiatric diagnosis and young people’s reflections on the matter. In this article, I wish to show that young people who are classified as computer game addicts are more than “introvert, neurotic and impulsive,” “a result of problematic behavior” or “a biochemical aberration” (Kuss & Griffiths, 2012). Computer game addicts are also a result of “how we make up people” (Hacking, 2006).

This article is based on qualitative interviews with three 14–15-year-old boys who would normally be described as computer game addicts. The study does not attempt to discuss whether or not computer game addiction is a new disorder, neither do I take a stance as to whether the informants can be diagnosed as computer game addicts. I am using the classification as a stepping stone to indicate the consequences of using computer game addiction as a commonsense word, analyzing how young people construct the meaning of computer game addiction in relation to others.

I have found that young people have different kinds of experiences with the classification “computer game addiction,” and that it influences their everyday lives in a variety of ways. As the Canadian philosopher Ian Hacking (Hacking, 1995, 2004, 2006) has pointed out, there is a “looping effect” in the social processes of classifying people. When we put people into a classification such as computer game addiction, they begin to interact with the classification and the classification interacts with people. With this perspective in mind I would argue that the way we choose to classify the phenomenon is essential, because of the significance this entails for the way we treat the people classified as computer game addicts. The important questions here are how we prevent young people from becoming stigmatized because of their computer gaming and how

we organize health promotion relevant to those who are suffering and having everyday problems, which in rare cases leads to an excessive gaming usage.

This article is organized as follows. I begin with a brief and critical introduction to the research on computer game addiction so far. I move on to the argument of the necessity of a young people's perspective on computer game addiction. Next, the theoretical perspectives are presented, specifically Goffman's concepts of stigma, impression management and self-presentation, as well as Becker's concept of deviance, highlighting the relevance of all these concepts for this study. After this, I describe the methodological design of my study. I then explain the difference between the Danish word "afhængighed" and the English words "dependence" and "addiction." Building on this, the following four sections present the key findings, as these have been constructed through the lens of the theoretical concepts. A concluding section summarizes the findings of the study and puts them into perspective.

COMPUTER GAME ADDICTION

With regard to the term computer game addiction, there is a variety of different expressions to conceptualize the classification such as "Internet gaming addiction," "video game addiction," "online gaming addiction," "cyber game addiction," "excessive computer game play," "problematic usage of computer games," "problematic internet use," and "compulsive Internet use" – just to mention a few. Computer game addicts are the kinds of people that are a "moving target" (Hacking, 2006). In connection with the fifth revision of the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders V (DSM V), the American Psychiatric Association (APA) has discussed whether or not computer game addiction – as a variant of "internet use disorder" – is a potential addition to the new DSM V category "addiction and related disorders." The work group involved has not yet come to a decision on the matter. Until the research has accumulated enough data, I therefore find the addiction concept most useful. It is used by ordinary people when they talk about the phenomenon in their daily lives and the concept also expresses the interaction processes described by my informants.

According to Hacking (2006) knowledge about computer game addiction plays an important role in how the classification affects young people classified as computer game addicts. With regard to scientific knowledge, Kuss and Griffiths (2012) identify three main categories of studies: The first category concerns etiology/risk factors such as personality traits, motivations for playing, structural characteristics of the game, pathophysiology, and comorbidity. The second category connects the phenomenon to the classification and assessment of pathology and addiction or discusses the classification from an epidemiological or a

phenomenological point of view. The third category addresses the issue in terms of the ramifications of computer game addiction such as negative consequences and treatment.

However, some have criticized the findings of researchers about computer game addiction (Kuss & Griffiths, 2012). For example many researchers construct their own measuring instruments instead of using the official conceptualization from APA – "*substance dependence*." In this context I would argue that it is not necessarily a problem to construct new instruments for an investigation. It becomes problematic if the researcher does not test the new instruments for validity or reliability and for that reason fails to adequately define the concept being tested. For instance, Gentile et al. (2011) use an adult survey for gambling addiction to produce results for child and adolescent game players without assessing the survey's validity for that age group and purpose. As a consequence, the results pull in opposite directions and challenge the validity and reliability of the research on computer game addiction itself (Kuss & Griffiths, 2012). According to Hussain, Griffiths, and Baguley (2012) there are other limitations such as focus on one type of MMORPG, the use of gamers from only one country and overestimations of addiction. For example, Griffiths and Hunt (1998) and Charlton and Danforth (2007), respectively, classified 16% and 38% as addicted to computer games. According to Hussain et al. (2012), the different criteria for estimating the findings appear to lead to overestimations. In their systematic review, Karlsen, Møller, and Børsum (2010) compare the research from Western and non-Western countries and raise another important issue, namely that the South East Asian countries seem to consider computer game addiction to be a greater problem than the Western European countries. This Norwegian research review thus indicates cultural and social factors as a point of departure to understand the phenomenon.

In an overall sense, we may detect some contradictory constructions of the classification "computer game addiction." Our scientific classification systems change over time, not only because of our improvements in classifying people as computer game addicts, but also because the effects on the people in turn change the classification (Hacking, 2006).

On one level, it is tempting to conclude that the pathological and behavioral view of young people's high consumption of computer games may serve other interests. As Hacking (2006, p. 305) points out, the scientific processes are "engines of discovery": "*These [the scientific processes] are thought of as finding out the facts, but are also engines of making up people.*" In order to make up computer game addicts the engines of discovery have been counting, quantifying, providing norms, correlating, suggesting medical or therapeutic treatment and regarding the classification as having a neurobiological basis. In that perspective, it could be argued that scientists and professionals

are trying to legitimate various forms of social, educational or clinical interventions (Buckingham, 2008). But on another level, we cannot deny that computer game addiction as a phenomenon exists in people's minds. Some young people state that their gaming is escalating to a point where they find it hard to control it. Several surveys have shown the existence of a small subgroup of computer game addicts (Frøyland, Hansen, Sletten, Torgensen, & von Soest, 2010; see also Hussain et al., 2012; Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2011; van Rooij, 2011; Yee, 2006). But, the findings differ and raise more questions than answers. As such, computer game addiction is a "loaded" term (Johnson, 2009).

A YOUNG PEOPLE'S PERSPECTIVE

With all the above factors in mind, I would argue that it is necessary to adopt a young people's perspective towards computer game addiction. We need their voice to understand what the classification means to them in relation to others. By asking young people themselves we may learn more about their actions and experiences with regard to computer games, gaming and the addiction term. Their point of view matters and may contribute to an identification of what is going on around the computer game addiction "diagnosis." My key concern is with the implications of how the classification influences young people's everyday lives, their social relationships and use of computer games.

A young people's perspective indicates that I regard my informants as social actors in a particular context, competent, and able to interpret their own lives. Young people are "beings" more than "becomings" (Buckingham, 2008). Perhaps most importantly, giving young people a voice in the discussion of computer game addiction enables us to address the phenomenon with a broader discussion about modern society and the growth of diagnoses.

The next section looks more specifically at the work of Goffman and Becker, introducing some of their key concepts and relating them to the phenomenon of computer game addiction.

THEORETICAL PERSPECTIVE: GOFFMAN AND BECKER

By using a Goffman (1990a) approach, I recognize computer game addiction as closely connected to social interaction through "face-work," and to the many ways in which people seek to create and maintain themselves in response to others during "impression management." Goffman's central thoughts contribute to a sociological understanding of everyday life, and thus to computer game behavior as an aspect of this.

Using the theatre as a metaphor, Goffman provided an account of social life, pointing out how people as actors plan and perform their acting in front of an

audience, and how these performances result in cooperation between the participants involved, negotiating and maintaining the social interaction order. The identity work is a "game" of how to represent oneself in order to acquire a positive identity in the eyes of others and, maybe more importantly, in one's own eyes. Considering the social interaction order as the outcome of the actor, the audience and society, Goffman stressed that social interaction is a matter of "routines and rituals" (Goffman, 1990a). Adapted to the issue of computer game addiction, the drama and the game of everyday life also involve an analysis of accepted scripts and rules with parents, siblings, friends, teachers, etc., realized in practice through negotiations, transactions and improvisations. The "social order" between people is thus in no way a chance phenomenon.

Central to an understanding of the social interaction of young people among themselves and in relation to others is also how stigmatized persons manage and control discrediting information about themselves in social situations. Goffman distinguishes between three types of stigma: The abominations of the body, the blemishes of individual character and the tribal stigma (Goffman, 1990b, p. 14) and defines stigma as "...a special kind of relationship between attribute and stereotype." The concept of stigma also describes the discrediting discrepancy between what Goffman calls the "virtual social identity" and the "actual social identity." The virtual social identity is connected to the impression and the normative expectations involved in the first encounter – about how people ought to be. The actual identity is attached to the characters and attributes that people actually possess. In other words, anyone is at risk of being stigmatized, for example as a computer game addict. The point I wish to make is that there may be a connection between young people's high consumption of computer games and the reactions from their immediate environments. Through the interaction processes, the culturally unacceptable behavior of playing too many computer games puts young people at risk of producing reactions from others in the form of rejection and lack of recognition; they may then become bearers of the stigma of being a computer game addict. This perspective indicates that the specific stigma has to be conceptualized at the societal level. Computer game addiction is generated in social situations but is also a societal reaction to something considered as abnormal. Different types of stigma are connected to a historical and cultural variable and to all kinds of culturally unacceptable norms (Williams, 2000).

Goffman's insights on stigma lead us to consider another important concept: Becker's concept of deviance, which is drawn from his labelling theory. According to Becker (1991) deviance is created by society and is a consequence of social interaction processes, which produce rules and apply them to particular people, labelling them as outsiders. For that

reason, “*deviance is not a quality of the act the person commits, but rather . . . a consequence of the responses of others to a person’s act . . .*” (Becker, 1991, p. 9). Becker considers this rule breaking process to be the first crucial step towards a deviant identity. Another key issue in Becker’s labeling theory is the differentiation between four different types of deviant behavior: falsely accused, conforming, pure deviant and secret deviant. It is possible to be a rule breaker without being accused of doing something wrong. The person can also end up in the “*falsely accused*” (Becker, 1991, p. 20) situation. The falsely accused situation describes how the falsely accused actor is perceived as a deviant, seen by others as having committed an improper action although in fact this is not true. By dividing deviance into four different types of deviant behavior, Becker underlines the important point that deviance is also connected to collective interactions. If members of a group agree upon a rule about what is an improper action, it is possible to maintain the rule by means of sanctions. The four types of deviance suggest that deviant behavior is connected to all kinds of complicated social interactions, depending not only on the rule breaker, his actions and attributes but more importantly on the reactions of others, including how the others control the deviant act.

Building on Becker’s insights, computer game addiction is not simply about how an individual manages his or her deviance, but also about how the immediate environment reacts to this individual, including the power of others to define the situations in which the individual is engaged. Bearing in mind these considerations, computer game addiction can be viewed as a social norm that is created and maintained through social interactions in people’s everyday lives.

To put these perspectives into a specific context, the next section provides an insight into my qualitative research.

METHODOLOGY

The main basis for this article is qualitative findings collected during my two-year study (2009–2011) of “young people’s perspectives on computer game addiction in an everyday life perspective.” The two year study involved different kinds of research practices, primarily qualitative interviews with nine teenage boys. Five of the boys characterized themselves as computer game addicts, while four were categorized as addicted to games by their parents or teacher. My study also involved a half year ethnographically inspired fieldwork period in a youth centre focusing on young people’s gaming. I also carried out a collection of pilot data¹ focusing on computer game habits and problematic computer game habits.² In considering computer game addiction as a social construction, I found reasons to examine more deeply how three young computer game addicts interpret and unfold their

understandings of gaming and computer game addiction in relation to their everyday lives.

The interviews were conducted during autumn and winter 2010/2011. I made contact with the boys through their parents and each boy was interviewed three times in his home.³ The three boys – John (aged 14), Peter (14) and Simon (15) – live in or near the Danish capital Copenhagen. They play different kinds of online games. When they play they use the computer for other purposes such as Facebook and Skype, where they communicate with their real life friends and online friends; however, gaming is their all-important spare time interest. The boys are all ethnic Danes, come from middleclass homes and are doing well in school. The boys’ parents are worried about their sons’ gaming and take responsibility for counteracting their sons’ high consumption of computer games in different ways. They make rules to limit consumption; they contact professionals, experts and different kinds of institutions, search for information on the Internet and participate in public debates. All parents have given permission for the interviews. For ethical reasons and to inspire confidence, I chose not to interview the parents (Kampmann, 2003). The three interviews used different methodological strategies:

The first interview was semi-structured (Kvale & Brinkmann, 2009). This kind of interview provides knowledge about my informants’ lived experiences as computer game addicts in preparation for an interpretation of the meanings of an outlined phenomenon (Kvale & Brinkmann, 2009). I followed an interview guide in raising questions about the boys’ gaming, family lives, friends, school and addiction.

The second partly unstructured interview (Gubrium & Holstein, 2001) was conducted while the boys were playing computer games. As Goffman has stated, the presentation of the self is a performance which also involves body language and “physical interactions” (Jenkins, 2010). By interviewing the boys while they were playing, I gained knowledge of their expertise, their online identities and how they used impression management during their gaming. Some clear differences emerged, e.g. John made great use of webcam, whereas Simon never used it.

I then used photo elicitation interviews to evoke a different kind of information than that produced by the two other interviews. The photographs represent the person embodied in framing and connect the person to society (Becker, 2007; Harper, 2002; Prosser, 1998). This approach also enables my informants to set another agenda than mine. I was interested in their reflections on computer game addiction and in them as computer game addicts. Because I let the boys take photos of important issues in their everyday lives, they could document several levels of their social lives that I was not able to acknowledge within the other interviews (Harper, 2002). For example, Peter showed a variety of interests apart from computer games, such as his cats, his bass guitar, fast cars and pop-guns.

Both the second and third interviews started with a brief follow-up about the boys' gaming and addiction.

As a whole, the interview strategy was chosen in order to increase validity and to test my findings with different perspectives and was also utilized to strengthen the young people's perspective on computer game addiction, their everyday lives and gaming.

Before I move on to my research findings, the term computer game addiction requires a commonsense explanation.

ADDICTION, DEPENDENCY, AND AFHÆNGIGHED

In Danish, it should be noted that there is only one term ('afhængighed') which can be used to describe a relation of 'dependency' such as can be said to exist between the individual and the computer. The Danish Dictionary⁴ distinguishes between two different meanings of the word. One defines the word as 'having a strong need for or not being able to do without something or someone,'⁵ e.g. being dependent on one's family. In continuation of this, the dictionary states that the needing may also mean 'being physically habituated to an addictive drug to the point where you get withdrawal symptoms if you do not get the drug.'⁶

Unlike Danish, the English language differentiates between 'dependence' and 'addiction.' According to the Concise Oxford English Dictionary⁷ (COED), dependence is the *state* of being dependent and addiction is the *condition* of being addicted. In the Collins Cobuild Dictionary of the English Language⁸ the concepts are clarified in this way: 'Dependence is a constant and regular need that someone has for something in order to be able to survive or operate properly.' By contrast, '*addiction is the condition of taking harmful drugs and being unable to stop taking them or an addiction to something is a very strong desire or need for it.*' Significantly, both dependence and addiction operate with a 'need' term.

Both the Danish 'afhængighed' and the English 'addiction' are often associated with something one is physically dependent on, such as drugs or alcohol. However, the most striking difference between the two languages is that 'addiction' is almost always used in this 'stronger' sense, whereas 'afhængighed' may also be used in a 'milder' sense of being dependent on e.g. other people, which may not have negative connotations (a baby is dependent on its mother). Since the Danish term is broader, it enables my informants to provide a more nuanced expression of computer game 'addiction,' but it may on the other hand sometimes be misunderstood or misused. Everyone may have some kind of 'afhængighed' to something. By contrast, the English term 'computer game addiction,' forms associations to the physical dependence on the consumption of drugs.

GIVING WORDS TO THE PHENOMENON

As already stated, my informants shared an addiction to computer games, giving words to the phenomenon by themselves, just as it was articulated by their parents or teachers. Let us take a look at how they actually describe the situation:

John: "Well, that's how I am, addicted. I can't do without gaming... When I'm in school, the only thing that matters is to get it over with [the school]. I've been thinking about taking my laptop with me, but on the other hand, it's only in the breaks it's possible for me to play. And if I want to play, I can go to the library. Actually, at the library I play with my friends, Facebook games and things like that."

Simon: "I don't think I'm addicted, but I have been addicted. I kept thinking about computer games, night and day. For instance when I was watching TV or washing the dishes; all the time wanting to get back to the game, bored by everything else."

Peter: "Playing computer games was a way of escaping from reality. So yes, I was addicted because gaming was more than just a habit, you couldn't get unhooked from the game and you couldn't stop thinking about the game. In a way, it's okay to call it addiction. Because playing too much computer games is as bad as drugs and alcohol. You can't get through your everyday life, dealing with other people; you're playing even more to try to forget your problems."

All in all, the boys associate computer gaming with something they can't live without, with something they think about a great deal, with a need and a strong desire to play, even comparing the phenomenon with drug addiction. They also talk about how to manage being in school, wanting to play but not being able to do so. My informants are thus describing the phenomenon as something situated in the individual.

From my perspective, the interesting point is not to understand computer game addiction as rooted in an individual subject. My informants confirm the suggestion of the American Psychologist Nick Yee that players use computer games as a form of escapism (Yee, 2006, 2007). They also consider their gaming as a behavioral and non-chemical condition (Griffiths & Davies, 2005) and that a loss of control over gaming leads to significant harm (van Rooij, 2011). But computer game addiction also depends on cultural conditions and the context in which we are situated. For instance, it has been argued that the programmatic system puts social pressure on the players. The players must be present in the online community and be responsible for the social challenges the game brings into play (Taylor, 2006). It is also necessary to understand computer game addiction as a process of different patterns of practice (Johnson, 2009). Another important issue to consider is the time factor. But the time factor is not necessary problematic; this will depend on the person's life stage, whether the gaming takes place in the person's free time or otherwise, whether its timing interferes with family life or other social activities (Thorhauge & Brus, 2011). In addition,

a great challenge is how to manage one's everyday life (Linderoth & Bennerstedt, 2007).

The next three sections introduce my interview research findings which focus on John, Simon and Peter, and their reflections on computer game addiction, examining young people's lives as a consequence of the impression management of interactions between an individual and others.

JOHN – THE POSSIBILITY OF GETTING A POSITIVE IDENTITY

John is 14 years old. He has grown up as an only child. His parents are divorced. John started to play computer games when he was six years old. John's favorite games are First Person Shooter Games such as Counter Strike, Call of Duty and Far Cry. For the last four years, his favorite game has been Counter Strike. According to John himself, he is a dedicated gamer who spends almost all his spare time playing games. John estimates his consumption at six to seven hours per day, even more at weekends. *“Computer games ARE my everyday life. It is school, home, the computer, sleeping.”* John has friends in school but he does not see them after school hours. He uses YouTube to improve his gaming, where he observes how his favorite gamers play.

In the interviews John proudly presents himself as addicted to computer games: *“Yes I am addicted [answering the question without hesitating at all]. Well, it's not because ... of course I'm able to manage without a computer for a week or so. But it depends on having other nice things to do, then. But no, I don't like the feeling of missing my computer, so ...”* And also recognizing his high frequency consumption of computer gaming as something very important to him, as something he cannot live without: *“It's the game, playing matches [Counter Strike] and it's just the computer. It's just crying out to me. I think it's so much fun [Sounding pleased].”*

John also describes his relationship with his parents. He feels he can predict and have confidence in their behavior, e.g. that they will not go to extremes in trying to control his consumption of computer games. But he also tells me about his mother's constraints, putting his gaming into a timetable. He comments: *“I can't abide them”* but without being asked he goes on to tell me *“...but I'm doing my homework, as I'm supposed to do.”*

John understands computer game addiction as something positive. Apart from taking classes in the local fitness centre three times a week (which according to him is something his mother is forcing him to do), he spends his entire spare time playing computer games. John also plays with some other boys in a team, every night at eight. He has the necessary equipment for playing the games: a special mouse, a gigantic mouse pad, a 23-inch screen and a keyboard designed

especially for games. His idol is a German Counter Strike player called “Fatal 1 Ty”:

The first time he [Fatal 1 Ty] played Counter Strike he got the idea that Counter Strike was the game he would dedicate his life to. And now, he's actually earning a lot of money by playing the game, and he's the most famous player ever. And it's just like that, thinking about being like him ... loving your work, and sitting all day long having fun while the money is rolling into your account. This is it. It's a big dream ... Actually, I have found out some of his tricks, what he's doing, and why he's doing it.

With reference to Goffman, the interpretation shows how the term computer game addiction is being used by John as a way of articulating the impression of himself to others. Although his self-image is being disturbed by his classmates making fun of him – calling him a freak – and his parents' attempts at controlling his gaming, he has accepted their ways of looking at him. Playing computer games is overall the most important part of his identity. He does not like going to school: *“I just want to get it over and done with.”* And it has nothing to do with his teachers: *“They are okay.”* According to him, he is doing all right in school, although he does recognize some problems in learning. Through impression management, he is controlling his relationships with his parents, his friends at school and his teachers. John wants them to get the impression that he is a computer game nerd. He uses the term computer game addiction in a positive way. Apparently, everybody has accepted the way in which he tries to affect others, wanting them to treat him as a “computer game addict.” This can be seen in his parents giving up control of his computer game use, and in his classmates' acceptance of his friendship as something defined by his gaming or limited to the time he is in school.

We see here how it is possible to use computer addiction as a positive term, even when it expresses a very high usage of computer games. In the next section the analysis draws on Becker's labeling theory and Goffman's impression management and stigma terms in order to interpret the relations between a potential outsider and his parents. From a methodological point of view the interviews with Simon could be used as an example of how social identity is being negotiated, not only as a statement in the investigation but also during the interview (Holstein & Gubrium, 1995). The analysis of the interviews also reveals computer gaming as an example of a rule breaking activity.

SIMON – THE RISK OF PRODUCING NORMATIVE STEREOTYPES

Like John, Simon is 14. Simon's situation is as follows. His parents have just been divorced. He has an older sister. She still lives at home but most nights she sleeps in her boyfriend's flat. Simon, his sister and mother have moved to the country together with their mother's

new female partner, about seven kilometers from his school. Before the divorce Simon's gaming was an accepted part of Simon's spare time. He played a lot and without any interference from his parents. After the divorce the situation has changed. According to Simon he used to play three to four hours a day when he was addicted to the games. After his mother and stepmother's rule setting he is allowed to play two hours a day. However, gaming is still an important part of his life and he considers his time in front of the screen as his "refuge." Simon started to play games in early childhood and mentions Role Playing Games as well as First Person Shooter Games as his favorites, e.g. Call of Duty, Black Ops and League of Legends. He loves to go to school and does well. Many of his online friends are his friends in real life as well, for example classmates and other friends from school.

In the first interview, when I ask Simon about computer game addiction, he tells me that he has been addicted but is not any more. He explains the process from being addicted to not being addicted in this way: *"Because of the rule [playing only two hours a day], forcing me to do something else. Realizing that it is greater doing other things... And opening my eyes that computer games are not the greatest thing in the world."* Simon states that it was his stepmother who made him realize that his high consumption of computer games was an addiction. She had been worried about Simon's frequent playing of computer games, and had searched on the Internet for articles about computer game addiction. According to Simon the articles were about computer games and their harmful effects on people. After reading the articles the stepmother contacted the Danish Centre for Ludomania (DCL) for help. The DCL advised the parents to draw up a time schedule to control his gaming. This sequence of events confirms that we can interpret computer game addiction as a consequence of people's interactions. As the conversation continues Simon clarifies this point of view as follows:

Interviewer: It's not because they [his parents and stepmother] told you?

Simon: *"No, that's just the way it is."*

Interviewer: But did you actually consider your gaming as a problem?

Simon: *"Yes, because now I've been told, I understand it's a problem."*

Interviewer: So you were addicted to computer games without knowing you had a problem?

Simon: *"Yes, I didn't know it was an addiction. As far as that goes, I thought addiction had something to do with drugs or alcohol."*

In the next interview I ask Simon to tell me why his stepmother contacted the DCL and Simon answers: *"I don't know exactly why... Maybe she thought I was playing too much computer compared to other*

children; she started reading about it and got in contact with DCL... Giving me extracts from articles about everything. Like 'computer gamers are the brightest people in the world but their talent is being misused'. And 'you are not socializing'... I told her to calm down. What the hell. Everyone plays. There is nothing wrong with playing computer games."

Using these considerations as a point of departure it is possible to interpret the situations and interactions between Simon and his closest relatives. In the first interview Simon presents himself as a pure deviant, acknowledging his rule breaking behavior. In the second interview he presents himself as "a falsely accused computer game addict." According to Goffman (1990a) the performer [here Simon] uses "impression management" in order to control any kind of social interaction, or to preserve the so-called social interaction order. Usually, a tacit agreement between the performer and his audience is stressed and opposition is underplayed. In the interview the tacit agreement is formulated by Simon: Yes, I was addicted, and yes, I know better now. In this sense, Simon confirms the agreements achieved with his stepmother, leaving their potential conflicts unspoken.

As Becker's perspective on deviance suggests, the interview also gives us knowledge about how one becomes a deviant and the process from being perceived as deviant by others to identifying oneself as a deviant. Presumably in response to the loyalty Simon expresses towards his stepmother in the first interview, he reacts to the deviance stereotype in the second interview, asserting his "actual social identity" and questioning the nature of computer game addiction, but also outlining the set of normative expectations revealed by the stepmother and the articles she refers to. On the one hand the stepmother quotes something positive about computer game addiction, while on the other she accuses Simon of misusing his talent or being anti-social. As Becker points out, *"Values provide the major premises from which specific rules are deduced"* (Becker, 1991, p. 131). The example highlights the fact that the behavior which conforms to that of a computer game addict is not an intrinsic part of the personality, but has to be viewed in relation to others. Another key element here is the relationship between deviance and normality hanging in the balance. As Simon remarks, everybody plays computer games. Who is breaking the rule and who is actually the deviant? The stepmother who exposes her lack of knowledge about young people's lives in the technology age or Simon who plays computer games with his friends every day after school?

As this analysis implies, a behavioral approach risks limiting the source of the classification by locating it within the individual and *"... thus preventing us from seeing the judgment itself as a crucial part of the phenomenon."* (Becker, 1991, p. 6). In light of the considerations mentioned above, there is a risk of

creating an outsider because “...social groups create deviance by making the rules whose infraction constitutes deviance and by applying those rules to particular people and labelling them as outsiders” (Becker, 1991, p. 9). Bearing this in mind, computer game addiction is also a question of how social norms are being created and maintained through social interactions in the everyday life of children and young people. And as the analysis shows, if we consider computer game addiction as a social construction it is also necessary to recognize the risk of using the term as a normative stereotype; there is a possibility of categorizing the “addicted” performers as socially “abnormal,” which consequently represents a “falsely accused” deviance.

To describe another process of how the classification of computer game addiction interacts with people in their everyday life, the analysis in the next session looks at the consequences of being stigmatized as a computer game addict.

PETER – THE CONSEQUENCES OF STIGMATIZATION

Peter is 15 years old, his parents are divorced, and he is an only child. He started playing computer games in early childhood and greatly enjoyed the games. Peter was bullied in school from the age of seven to 14. When he was 11 he was involved in a car accident, and had to use a wheelchair for one year. He gained weight during this period, and the bullying in school went from bad to worse. The only place he felt comfortable was at home. He had no “real life” friends, so he spent his entire spare time playing games. In his own view, the gaming and the addiction worsened his personal problems. He was thinking of games all the time, in school, day and night, unable to concentrate on schoolwork or anything else than games even though he often got bored with the games he was playing. According to Peter the addiction lasted for three years, from the age of 11–14. After his mother got a grip on his situation, helped him to change school and lose weight, Peter does not find his gaming problematic. He plays a lot but now enjoys it more and has “a different kind of relationship” to games. Among his favourite games are Counter Strike, Source, Call of Duty, Modern Warfare 2, Black Ops, Battlefield, Netstationen.dk and Habbo.dk. The last game he describes as the one he was addicted to.

In the interviews Peter presents himself as a former computer game addict; he is very ashamed of the situation but on another level he insists on talking about his addiction. Significantly, his previous identity as a computer game addict is closely connected to his story about being a bully victim and overweight. He formulates his gaming and his addiction as a rule breaking activity because: “*I was shutting the door on the real world...*”

By using Becker’s approach we are able to understand the bullying as a consequence of breaking some normative rules in the sense that some classmates have shown Peter disrespect. We do not know exactly why he was being bullied. Nevertheless, Peter is blaming himself for being too reserved, saying that he is without any social skills at all, not able to talk to other people:

The only place I was able to be myself was at home, being together with one of my parents. But I was getting more and more strange, not being able to talk to other people. I had difficulties in answering questions from others, and I could not look them in the eyes. And the effect of playing computer games actually led to more problems...The gaming was getting out of control....

In terms of Goffman’s stigma, Peter uses the term computer game addiction to describe how he was discredited as a member of a particular social category. Mostly, according to Goffman, the stigma is not articulated directly, but rather appears as a boundary between the socially acceptable and unacceptable. Peter’s classmates are not blaming him for being a computer game addict. Rather, Peter is categorizing himself as such. The distinction between primary deviance and secondary deviance verifies this. Primary deviance is the original infraction of the rule, stemming from different kinds of physiological, psychological, or social factors. Broadly speaking, Peter identifies his lack of social skills as an infraction and the obesity he mentions is also primary deviance. The secondary deviance is how the person [Peter] reacts to the interactions with his classmates. In particular, Peter is identifying himself as socially abnormal (Williams, 2000). Generally the primary deviance is not articulated; it is rather made to appear normal or justified. One example is where Peter is talking about the accident which put him in a wheelchair for a year, unable to move his body, so he spent all his spare time on computer games and blames his obesity on the wheelchair period. He also tells me about a teacher who is not taking his problems seriously and thus puts some of the blame on the teacher who has let him down by not taking responsibility.

All in all, Peter is using computer game addiction as a term to describe a stigma produced over time. He also points out the consequences of the others’ discrediting reactions towards him, e.g. how he feels deeply hurt by the damage done to his identity, how he is lacking in self-confidence, etc. The point I wish to make is how strongly this “secondary deviancy” (Williams, 2000, p. 215) influences Peter’s social identity and being, how the stigmatizing internalizes his feelings. He is identifying himself as a computer game addict. He describes how he is using the game to “*shoot the people who had something against me,*” how the online computer game was a possibility of escaping from the real world, making it possible to forget his problems and worries and using the metaphor

“a closed door” to describe his lack of socializing with others than his online friends. The bullying stopped when Peter changed school and lost weight. Goffman describes several social interaction situations in order to understand how the stigmatized person deals with the lack of respect from other people. One way of handling the situation is to try to direct the objective cause of the stigmatization towards something else. For example, Peter tells me that his bullying problem stopped when he lost weight. The obesity is the objective cause of his stigmatization. Another Goffman inspired point is the fact that “shame” becomes a central possibility and an important feature of the stigmatized person’s way of understanding his life situation. He feels shame and guilt at not being able to live up to the normative expectations. He describes the shame and guilt in many ways: *“I had a lot of furniture of great value [in the online game habbo.dk]. And in a way this is something, something to brag about. The thing is, at the very end I had only online friends. And I couldn’t socialize with others, except for socializing in the virtual world. It was going from bad to worse, being social. I couldn’t enjoy socializing at all, and I had no self-confidence. I would do anything so that I wouldn’t be noticed, especially by somebody I didn’t know beforehand.”* The stigmatized person may also feel somewhat uncertain about how to approach others, how to manage the impressions others have of him, how to manage a spoiled identity. For Goffman, the point is that these kinds of social interactions run the risk of leading the stigmatized one to avoidance, rejection or withdrawal from all participants. Thus Peter is clearly using computer gaming in terms of a rejection, a withdrawal from the stigmatization into a cyber-world of respect. Yet this respect has no great value attached to it, since he is not able to use the respect for something positive in real life. In his own words, the recognition he gets in cyberspace is connected to his position as a player, not as a person. Peter thus adheres to the normative expectations from others. He is aware of what others expect him to be.

CONCLUSIONS AND PERSPECTIVES

This article began with the observation that social organizations and parents are becoming increasingly worried about young people’s high consumption of computer games and the potential addiction it produces. After these introductory remarks, I reviewed some contrasting results in the research on computer game addiction. I indicated that it is also necessary to give prominence to a young people’s perspective on computer game addiction.

Specifically, my study has emphasized some of the social uncertainties that young people face in their everyday lives because of their identification with the phenomenon. To understand these uncertainties, I found inspiration in concepts from Goffman and

Becker, which allowed me to connect computer game addiction to social interactions. From that perspective, computer game addiction becomes closely related to the activities and responses of social actors in the everyday life of young people who spend considerable time playing computer games. An investigation of computer game addiction as a social construction reveals that the phenomenon covers many more aspects than considered by most research hitherto, just as the complexity of the phenomenon, including the “looping effects” of the category itself as Hacking would put it, should remind any worried parent, social organization or government about the need to act cautiously in this area.

In particular, computer game addiction is not necessarily something negative for young people themselves but can in fact in some cases play a positive role in their identity work, which relies on acceptance from their environment. Importantly however, computer game addiction is also a moral term that refers to something considered as “culturally unacceptable.” As this implies, the culturally unacceptable is a question of negotiation of moral boundaries between an individual and others. In addition, there is a risk of producing normative stereotypes categorizing young people as deviants. Moreover, the risk of stigmatization raises various questions about young people’s social life, showing how painful it is to be labeled as an “outsider.”

In perspective, it is precisely this unconsidered and uncritical use of the term “computer game addiction” in young people’s interactions with their immediate environments that raises important questions not only about computer gaming as a socially unacceptable leisure activity, but also points towards a broader discussion about computer game addiction and the risk of marginalization in the social processes of everyday life interactions. As Nikolas Rose has pointed out, the diagnostic manuals no longer apply to a small pathological minority; they actually seem to interact with almost all of us (Rose, 2006). Computer game addiction is an example of how “psy”-expertise makes it possible to govern young people in their everyday life with computer games.

In the light of the current expanded role of psychiatry there are obvious reasons to be concerned about the increasing practice of diagnosis in recent years. This increasing diagnostic practice implies that ordinary everyday problems associated with work, family, and education are now being described as disorders requiring psychological, psychiatric, or medical treatment. In the case of my analysis of computer game addiction in an everyday life perspective, I would argue that we need to be cautious about classifying a high usage of computer games as a psychiatric disorder or a negative behavior – even when this high usage turns out negatively for young people.

Declaration of interest: This work is financed by the Danish Agency for Science, Technology and Innovation – The Gambling Program 2008.

The author reports no conflicts of interest. The author alone is responsible for the content and writing of the article.

NOTES

1. Carried out with Assistant Professor Anne Mette Thorhauge, Department of Media, Cognition, and Communication, Faculty of Humanities, Copenhagen University, Denmark.
2. This article is number two of four papers about computer game addiction. The other articles are: Thorhauge and Brus (2011) and Brus (in press a, in press b).
3. The interviews with Simon were carried out via Skype.
4. <http://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=afhængighed> consulted 4.10.11
5. Translated from Danish to English by the author: "det at have meget brug for eller ikke kunne undvære noget eller nogen."
6. Translated from Danish to English by the author: "det at være fysisk tilvænnet et vanedannende stof så man får abstinenser hvis stoffet ikke indtages."
7. Eleventh Edition.
8. Sinclair (ed. in chief) 1992.

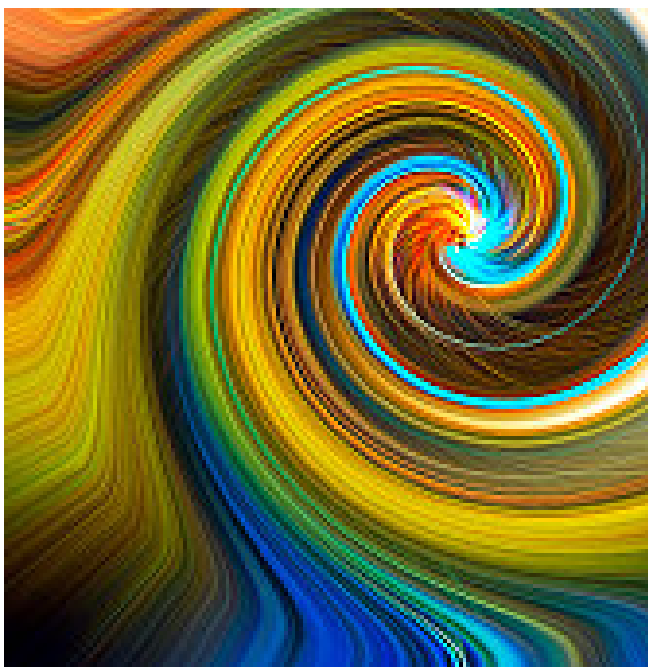
REFERENCES

- Becker, H.S. (1991). *Outsiders. The sociology of deviance*. New York, NY: The Free Press.
- Becker, H.S. (2007). *Telling about society*. Chicago: University of Chicago Press.
- Brus, A. (in press a). Computerspil og computerspilafhængighed set som en selvregulerende praksis [Computer games, gaming and computer game addiction as a self-regulating practice]. *Dansk sociologforening [The Association of Danish Sociologists]*.
- Brus, A. (in press b). Computerspilafhængighed og computerspilafhængige – et dansk perspektiv [Computer game addiction and computer game addicts – a Danish perspective]. *Social kritik [Social Criticism]*. København: Selskabet til fremme af social debat.
- Buckingham, D. (Ed.). (2008). *Youth, identity, and digital media*. London: The MIT Press.
- Charlton, J.P., & Danforth, I.D.W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23, 1531–1548.
- Frøyland, L.R., Hansen, M., Sletten, M.A., Torgensen, L., & von Soest, T. (2010). *Uskyldig Moro? Pengespill og Dataspill Blant Norske Ungdommer* [Innocent amusement? Gambling and gaming among Norwegian adolescents]. NOVA Norwegian Social Research. Retrieved from http://www.nova.no/asset/4263/1/4263_1.pdf
- Gentile, D.A., Choo, H., Liau, A., Li, D., Khoo, A., Sim, T., & Fung, D. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127, 319–329.
- Goffman, E. (1990a). *The presentation of self in everyday life*. London: Penguin Books.
- Goffman, E. (1990b). *Stigma. Notes on the management of spoiled identity*. London: Penguin Books.
- Griffiths, M.D., & Davies, M.N.O. (2005). Does video game addiction exist? In J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of computer game studies* (pp. 359–369). Cambridge, MA: MIT Press.
- Griffiths, M.D., & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, 82, 475–480.
- Gubrium, J.F., & Holstein, J.A. (2001). *Handbook of interview research*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Hacking, I. (1995). *Rewriting the soul. Multiple personality and the sciences of memory*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Hacking, I. (2004). Between Michel Foucault and Erving Goffman: Between discourse in the abstract and face-to-face interaction. *Economy and Society*, 33, 277–302.
- Hacking, I. (2006). *Kinds of people: Moving targets*. Retrieved from <http://www.proc.britac.ac.uk/tfiles/151p285.pdf>
- Harper, D. (2002). Talking about pictures: A case for photo elicitation. *Visual Studies*, 17, 13–26.
- Holstein, J.A., & Gubrium, J.F. (1995). *The active interview*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Hussain, Z., Griffiths, M.D., & Baguley, T. (2012). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research and Theory*, 20, 359–371.
- Jenkins, R. (2010). The 21st-century interaction order. In M.H. Jacobsen (Ed.), *The contemporary Goffman* (pp. 257–274). New York, NY: Routledge.
- Johnson, N.F. (2009). *The multiplicities of internet addiction. The misrecognition of leisure and learning*. Surrey, UK: Ashgate.
- Kampmann, J. (2003). Ethiske overvejelser i etnografisk børneforskning [Ethical considerations in ethnographic research on children]. In E. Gulløv & S. Højlund (Eds.), *Feltarbejde blandt børn [Fieldwork among children]* (pp. 167–183). Copenhagen: Gyldendal.
- Karlsen, F., Møller, P., & Børsum, T. (2010). Kartlegging av problemskapende onlinespilling [Mapping of problematic online gaming]. *Handlingsplan mot spillproblemer [Plan of action against problematic usage of games] (2009–2011)*, Kultur-og Kirkedepartementet, Norway. Retrieved from World Wide Web http://www.medietilsynet.no/Global/Dataspill/120411_Rapport%20problemskapende%20bruk%20onlinespill%20final.pdf
- Kuss, D.J., & Griffiths, M.D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 278–296.
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). *Interviews: Learning the craft of qualitative research interviewing*. Los Angeles: Sage.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27, 144–152.
- Linderoth, J., & Bennerstedt, U. (2007). *Living in world of warcraft. The thoughts and experiences of ten young people*. Statens Medieråd. Retrieved from <http://www.statensmedierad.se/Publikationer/Produkter/Presentation-of-World-of-Warcraft-Study/>
- Prosser, J. (Ed.). (1998). *Image-based research: A sourcebook for qualitative researchers*. London: Falmer Press.
- Rose, N. (2006). Disorders without borders? The expanding scope of psychiatric practice. *Biosocieties*, 1, 465–484.
- Taylor, T.L. (2006). *Play between worlds. Exploring online game culture*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Thorhauge, A.M., & Brus, A. (2011). Computerspil og afhængighed [Computer games and addiction]. *Paedagogisk Psykologisk Tidsskrift*, 44, 3–25.

- van Rooij, A.J. (2011). *Online video game addiction. Exploring a new phenomenon* (Ph.D. thesis). Erasmus University Rotterdam, Rotterdam, The Netherlands.
- Williams, S. (2000). Goffman, interactionism, and the management of stigma in everyday life. In G. Fine, P. Manning, & G. Smith (Eds.), *Erving Goffman* (Vol. 3, pp. 212–238). London: Sage.
- Yee, N. (2006). The psychology of MMORPGs: Emotional investment, motivations, relationship formation, and problematic usage. In R. Schroeder & A. Axelsson (Eds.), *Avatars at work and play: Collaboration and interaction in shared virtual environments* (pp. 187–207). London: Springer-Verlag.
- Yee, N. (2007). Motivations of play in online games. *Journal of Cyber Psychology and Behavior*, 9, 772–775.

Artikel 3

Brus, A. (2015). *Unge og looping-effekten af computerspilafhængighed*. Double blind peer review. HUMAN IT, 13.2:1-29



Unge og looping-effekten af computerspilafhængighed

Anne Brus, Roskilde Universitet

In this article I set out to investigate the social construction of computer game addiction in young people's everyday life. On the basis of qualitative interviews with three Danish teenage boys the article analyses how worries of computer game addiction is being produced and reproduced in social situations as well as how young people adapt to and resist the classification of computer game addiction. On the one hand the young people adapt the classification in order to get control of their gaming. On the other hand there is a risk of pathologization as their conduct may be linked to adaptive strategies related to family or school problems.

Keywords: computer game addiction, gaming, pathologization, social interactions, the looping effect, young people

I denne artikel vil jeg ud fra kvalitative interviews med tre unge undersøge, hvordan computerspilafhængighed¹ som stigma er blevet en del af de tre unges højfrekvente og problematiserede computerspilbrugerers hverdagsliv i Danmark. Det vil jeg gøre ved at analysere de unges tilpasning til og modstand imod klassifikationen computerspilafhængighed.

Psykiatriens sprog er blevet et kulturelt sprog, som vi bruger til at udtrykke tanker, følelser og handlinger (Svendsen 2010). Det er med udgangspunkt i den engelske sociolog og biolog Nikolas Rose (1999) derfor ikke tilfældigt, at unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil bliver italesat som en afhængighed. Normerne for menneskelig

Brus, Anne. "Unge og looping-effekten af computerspilafhængighed." *HUMAN IT* 13.2 (2015): 1–29.

adfærd er indskrænket, og adfærd – der ligger på grænsen af det normale – risikerer at blive stemplet som afvigende (Svendsen 2010; Brus 2013). Ifølge Rose kan diagnosemanualerne indfanges af næsten alle, fordi manualerne er med til at ”omforme grænserne for normalitet og patologi og psykisk sundhed” (Rose 2010, 52). Roses pointe er, at disse billeder af normaliteter ikke produceres gennem studier af det ’normale’ barn, men skærpes gennem eksperters blikke på det patologiske barn. Et ’sundt’ brug af computerspil vil kunne aflæses i de medicinske normer for ’usund’ adfærd. Omformningsprocesserne skal fremme menneskers oplevelse af, hvad der ligger på grænsen af det normale og det afvigende med henblik på selvledelse og regulering af egen adfærd.

Diagnosen Internet Gaming Disorder

Det gør diagnosen for det mennesker i daglig tale benævner ’computerspilafhængighed’ interessant. Diagnosen har været undervejs lige siden, computerspil blev en del af menneskers dagligdag. Helt tilbage i slutningen af 1980’erne dukker den op som ’en overdreven tvangsmæssig spilletrang’ (Brown 1993a; 1993b). I midten af 1990’erne anskues computerspilafhængighed som en underkategori af ’internetafhængighed’ (Young 1998) og en *teknologisk afhængighed* (Fisher 1994). I det nye årtusinde har der været flere forskellige terminologier i brug så som ’tvangsmæssig brug af internet’, ’computerspilafhængighed’ og ’afhængighed af online computerspil’ (Kuss & Griffiths 2012). Senest har den amerikanske psykiatriorganisation American Psychiatric Association (APA) i maj 2013 besluttet at optage computerspilafhængighed i det amerikanske diagnosesystem – *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM V) i den såkaldte sektion III. Hvis der kommer nok forskning på området, er det planen at optage *Internet Gaming Disorder* (IGD)² under hovedkategorien Substance Use and Addictive Disorders, når diagnosemanualen skal revideres næste gang.

En decideret optagelse af computerspilafhængighed i en kommende DSM VI er vigtig, fordi unge på sigt kan få mulighed for at få behandling

i offentligt regi. Samtidig vil de unge og deres familie ofte føle lettelse over at kunne få sat ord på de unges afvigende computerspiladfærd. De unge har følt sig skyldige over ikke at kunne kontrollere deres spil, og forældrene har skammet sig over, at de ikke har kunnet styre deres barns computerspiladfærd. Derfor kan en diagnose opleves som et skridt i den rigtige retning – hen imod helbredelse og et 'normalt' liv.

Patologisering af unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil?

Indenfor de seneste år er der sket en nærmest eksplosiv stigning i antallet af børn og unge, der får behandling for en psykisk lidelse i Danmark. Eksempelvis blev 1000 børn og unge diagnosticeret med diagnosen ADHD³, i 2011 var der 7000 børn og unge (Sundhedsstyrelsen, 2013). Den ekspanderende diagnosticerings-praksis har øget risikoen for økonomisk skævvridning, fordi der kan blive brugt uforholdsmæssig mange ressourcer på at behandle mennesker for en sygdom, der muligvis 'blot' er udtryk for almindelige menneskelige problemer og livsvilkår. Det er derfor ifølge den danske psykolog Svend Brinkmann (2010a) nødvendigt at være kritisk overfor den patologisering af tilværelsen, som mange af de nye diagnoser kan være udtryk for.

Patologisering "betegner det, at noget, der tidligere blev opfattet som et almindeligt menneskeligt problem, en særlig livsstil eller simpelthen en afvigelse fra en norm, nu bliver gjort til en sygdom eller en forstyrrelse, der kræver medicinsk eller psykoterapeutisk behandling" (Brinkmann 2010a, 8). Patologiseringsbegrebet er opstået som en kritik af den stigende diagnosticeringspraksis, der har fundet sted de seneste år. Brinkmann (2010a) karakteriserer stigningen i diagnoser som en lidelsesepidemi og peger på, at den eksplosive fremvækst af diagnoser kan være et udtryk for, at menneskers livsproblemer bliver sygeliggjort, selvom den afvigendes adfærd kan være en reaktion på sociale problemer i familien eller i skolen. Mange af de nye diagnoser er et resultat af det aktuelle diagnosesystems problematiske opbygning, hvor der tages udgangspunkt i symptomer

uafhængig af personens ætiologi. Det manglende fokus på den enkeltes livshistorie og kontekst betyder, at der i den diagnostiske praksis kan være væsentlige forhold i den enkeltes livssituation, der overses. Der er behov for at forstå patologiseringsprocesserne som en konsekvens af vores måder at leve på og som et udtryk for mere komplekse sociale processer og vanskelige eksistentielle forhold i den vestlige senmoderne samfund (Nielsen & Jørgensen 2010).

I relation til patologiseringsbegrebet peger Brinkmann på, at patologiseringen af hverdagslivets problemer med fordel kan graddeles som *Stigmatiserende patologisering*, *selvpatologisering*, *risikopatologisering*, *afpatologisering* (Brinkmann 2010b, 273ff). Brinkmann definerer stigmatiserende patologisering som en ”proces, hvor et individ ’brændemærkes’ som psykisk syg af en magtfuld autoritet med henblik på at afskære dette individ fra at opnå bestemte samfundsmæssige positioner eller fordele”. I selvpatologiseringsprocesserne søger ”individer aktivt at blive klassificeret som syge”. Selvpatologiseringsprocesserne kan også udtrykkes gennem en *optimerende patologisering*, som er kendetegnende ved, at en specifik adfærd eller personlighed klassificeres som patologisk. Her sker selvpatologiseringen med henblik på at forbedre eller optimere en specifik adfærd. Brinkmann eksemplificerer dette i forhold til ADHD-forældres ønske om at få en diagnose på deres børns upassende opførsel. Den tredje patologiseringsproces er *risikopatologisering*. Som navnet indikerer, så er man i risiko for at blive syg. Den unge ”patologiseres altså ud fra en særlig individuel modtagelighed for sygdom”. Den fjerde og ifølge Brinkmann en af de vigtigste patologiseringsprocesser er *afpatologiseringen*. Brinkmann definerer dette begreb som ”individers eller gruppers forsøg på at få omgjort, hvad de omfatter som uretmæssig patologisering af deres adfærd og egenskaber” (Brinkmann 2010b, 279).

Spørgsmålet er, om IGD også kan kategoriseres som et resultat af en mere overordnet patologisering af hverdagslivet? Det er i sig selv nyt, at en kommunikationsteknologi gøres til genstand for en diagnose. Unges brug af computerspil er ifølge den danske Skolebørn-undersøgelse fra

2010 indenfor de seneste år øget væsentligt. 33 procent af alle danske 15-årige drenge spiller eksempelvis mere end fire timers computerspil om dagen, i weekenden over 7 timer dagligt (Holstein et al. 2011). Det øgede brug vækker bekymringer om computerspillets skadelighed – både hos mennesker og i samfundet som helhed. Ofte italesætter de unge og deres nærmeste omgivelser bekymringerne som computerspilafhængighed (Brus 2013; 2014). Computerspilafhængighed er altså et fænomen, der er genstand for en opmærksomhed, der ligger ud over den snævre kreds af psykiatere, neurofysiologer og computerspilforskere, der forsker i fænomenet. Patologiseringsprocesserne involverer udover de allerede nævnte aktører også interesseorganisationer, spilindustrien, medicinindustrien, professionelle – pædagoger, lærere, læger, psykologer, familien osv. (Brus 2015). Det kan derfor være relevant til at se en diagnose som IGD som et produkt af række interpersonelle og institutionelle processer, der er med til at forme den måde, vi forstår computerspilafhængighed på. Den canadiske filosof Ian Hacking (2007) kalder disse processer for *looping-effekten*. Med Hackings tanker om looping-effekten bliver en psykiatrisk diagnose også til et aspekt som mennesker på det interaktionelle niveau anvender til at skabe mening i sammenhænge, hvor de har livsproblemer eller har svært ved at forstå komplekse hændelser i deres liv. Looping-effekten handler altså også om, hvordan unges højfrekvente brug af computerspil kan risikere at blive til en patologisering af deres computerspil.

Jeg vil i forlængelse af disse overvejelser undersøge, om computerspilafhængighed kan ses som en interaktiv klassifikation. I analyserne af mit empiriske materiale har jeg valgt ikke at forholde mig til diagnosen i klinisk forstand af etiske årsager. Det kunne være interessant, da jeg med min artikel sætter fokus på IGD. Jeg finder det imidlertid problematisk at 'diagnosticere' mine informanter, når selv klinisk uddannede psykologer som har autorisation til at arbejde terapeutisk med IGD ikke må diagnosticere deres patienter. Samtidig er min interesse at undersøge IGD som klassifikation og ikke som diagnose.

Med afsæt i den amerikanske sociolog Erving Goffmans tanker om mennesket som et socialt væsen, og hvordan menneskets handlinger skabes i samspil med andre vil jeg identificere mønstre i de unges sociale liv, der kan relateres til looping-effekten. Selvom der er store forskelle på Hackings meget overordnede analyser af tendenser i samfundet og så mine egne Goffmaninspirerede empirinære analyser af unges meningstilkendegivelse om deres højfrekvente og problematiserede brug af computerspil, gør både Goffman og Hacking det muligt at undersøge, hvordan identitet som computerspilafhængig konstrueres og opleves i det senmoderne samfund. En af de vigtige aspekter ved interaktive klassifikationer er, at vi mennesker kan yde klassifikationen modstand – det som Brinkmann har valgt at kalde for appatologisering.

Artiklen er struktureret på følgende måde. Allerefterst foldes min teoretiske forståelsesramme ud. Det drejer sig som sagt om Hackings model for interaktive klassifikationer og Goffmans tanker om det sociale liv. Efterfølgende redegør jeg for artiklens metodologi. Selve analysen giver tre eksempler på den relationelle karakter, som de unges identifikation med computerspilafhængighed har. En afsluttende konklusion samler op på de væsentligste pointer i forhold til artiklens tema om unge, computerspilafhængighed og looping-effekten.

Hacking og Goffman

Hackings (2007) tanker om interaktive klassifikationer ligger fint i tråd med patologiseringstankegangen. Klassifikationsprocesser er dynamiske og ikke statiske. Der er ifølge Hacking fem interaktive elementer involveret i forhold til at kategorisere en klassifikation. Vægten og betydningen af elementerne varierer. Det afhænger af den klassifikation, der undersøges. Hackings (2007) tanker om interaktive klassifikationer viser, hvordan en klassifikation som computerspilafhængighed kan blive en del af almindelige menneskers liv, og hvordan en klassifikation institutionaliseres og gøres til en del af institutionens arbejde. Klassifikationer eksisterer ikke kun i sproget, men også institutionelt, og når mennesker interagerer med hinanden. Forståelsen af computerspilafhængighed som en interaktiv

klassifikation bruges i artiklen til at vise, at de interaktive og dynamiske processer via looping-effekten også har betydning for de unge, som min undersøgelse har fokus på.

Elementer der indgår i klassifikationen er: 1. *Klassifikationen*, altså det fænomen som videnskaberne ønsker at kategorisere. 2. *De klassificerede*, som er de mennesker, der vækker bekymring, og som tildeles en klassifikation. 3. *Institutioner*, som er de organiserede og strukturerende enheder, hvor produktionen af viden om klassifikationerne genereres. 4. *Viden* er de basale antagelser, som bliver udbredt på de institutionelle niveauer, og 5. *Eksperter*, som er de professionelle, som er med til at generer og legitimere, den viden om klassifikationer, som skabes på de institutionelle niveauer. I disse interaktive processer har looping-effekten ifølge Hacking en særlig betydning: "De [klassifikationerne] er bevægelige mål, fordi vores [videnskabelige] undersøgelser interagerer med selve målene [de klassificerede] og ændrer dem. Og fordi de er blevet ændret, er de [klassificerede] ikke helt samme slags mennesker som før. Målet er blevet flyttet. Dette er looping-effekten"⁴ (Hacking 2007, 293). Looping-effekten handler med andre ord om den cyklus af foranderlighed og bevægelighed, der ligger i mange af nutidens klassifikationer. De klassificerede interagerer med klassifikationen, og dette får betydning for videnskabernes måde at definere klassifikationen på.

Looping-effekten er tæt knyttet til begrebet "making up people" (Hacking 2007, 286) – på dansk 'at fabrikere mennesker'⁵. Som Hacking formulerer det: "Vores videnskaber skaber nogle gange mennesketyper, der i en vis forstand ikke eksisterede før. Dette er at fabrikere mennesker."⁶ (Hacking, 2007, 293). 'Making up people' er Hackings begreb for videnskabernes måde at kategorisere en gruppe af mennesker, der udviser en adfærd, som bekymrer os som samfund. Hacking (2007) peger på ti 'motorer' (engines of discovery), der er involveret i processen. Det drejer sig om: optælling (*counting*), kvantificering (*quantify*), normsætning (*norms*), sammenligning (*correlation*), klinisk medicinering (*clinical medicine*), biologisering inklusiv neurologisering (*biology including neurology*)

og genetificering (*genetics*). Ud over disse syv måder at skabe forskningsresultater på, peger Hacking på tre andre motorer, som hver især producerer viden på andre måder. Det er normalisering (*normalisation*), der er knyttet til praksis, bureaukratisering (*bureaucracy*), det vil sige den administration, der følger med en klassificering og modstand (*resistance*) mod klassifikationen fra de klassificerede. Den sidste af de ti motorer som Hacking opererer med, er den modstand, der opstår, når de klassificerede gør modstand mod klassifikationen. Modstandsaspektet kan relateres til det Brinkmann (2010b) kalder for *afpatologisering*.



Model 1. Making up people og Looping-effekten (efter inspiration fra Hacking, 2007)

Udover Hacking anvender jeg den canadiske sociolog Erving Goffman (Goffman 1990a) til at analysere de unges interaktioner med klassifikationen computerspilafhængighed. Jeg er specielt interesseret i at undersøge de mulige normative, grænseoverskridende og stigmatiserende aspekter, der kan være i forhold til hverdagslivets computerspil og bekymringer om computerspilafhængighed. Goffman beskriver menneskers sociale liv ved hjælp af en række metaforer hentet fra teaterverdenen. Sociale handlinger

billedliggøres som en teaterscene, hvor mennesker optræder som skuespillere og publikummer. Ud fra dette dramaturgiske univers bliver menneskers omgangsformer og måder at kommunikere med hinanden til en performance. Menneskers sociale liv formes af de roller, som de tilstedeværende spiller overfor hinanden i situationen – udtrykt gennem et repertoire af forskellige roller, der kan skabe mening og sammenhæng i den enkeltes hverdag. De hverdagslige situationer er karakteriseret ved at kræve en vis form for regulerende adfærd både fra deltagernes side og fra de tilskuere, der er til stede i rummet (Goffman 1990a). Gennem interaktionerne forsøger mennesker at opretholde den sociale orden ved at skabe konsensus i det sociale liv. Sociale handlinger oprettes og opretholdes ved, at mennesker præsenterer sig selv på måder, så andre mennesker ikke bliver forlegne, eller de selv kommer i forlegenhed. Der er tale om en hårfin balance, som konstant kan overskride grænsen for, hvad der normativt er tilladt at gøre i en sådan situation (Williams 2000).

Goffman (1991b) har også beskæftiget sig med, hvordan sociale processer kan være med til at stigmatisere mennesker, der afviger fra samfundets normer. Stigmaet opstår, når der skabes en ubalance mellem personens tilsyneladende identitet, som handler om, hvordan omgivelserne ser på personen, og den faktiske social identitet, som er personens forståelse af sig selv. Omgivelsernes fordomme og kategoriserende adfærd betyder, at den stigmatiserede oplever statustab og eksklusion fra sociale sammenhænge. I disse sammenhænge tvinges den stigmatiserede og den 'normale' til en direkte konfrontation med stigmaets årsager og virkninger (Goffman 1990b). Samhandling for den stigmatiserede er derfor præget af nervøsitet og spænding, en oplevelse som den stigmatiserede i øvrigt deler med den 'normale'. Det betyder, at et møde mellem afviger og den 'normale' ofte er præget af en uendelig strøm af gensidig hensyntagen og forlegenhed. Konsekvensen af denne samhandling for den stigmatiserede er en evig søgen om anerkendelse og higen efter at blive normaliseret.

Metode

Artiklens empiriske grundlag tager udgangspunkt i tre former for kvalitative forskningsinterviews. Jeg har interviewet tre unge – Simon, Rasmus og Emil. De spiller online-computerspil indenfor flere kategorier: Massively Multiplayer Online Games (MMOG), First Person Shooter Games (FPS) og Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG). De unge er rekrutteret gennem snowball effekt-metoden (Weiss 1994), hvor informanter rekrutteres gennem personlige netværk. Informanterne er blevet interviewet som en del af empiriindsamlingen til min ph.d.-afhandling *Kampen om computertiden – om unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil* (Brus 2015). I alt ni unge deltog i undersøgelsen, heraf oplevede seks af de unge at være eller have været computerspilafhængige. I forbindelse med udarbejdelsen af afhandlingen opstod der er en særskilt empirisk interesse for at undersøge den betydning, de unge tillægger klassifikationen computerspilafhængighed, og hvordan computerspilafhængighed indgår som en del af de unges konstruktionsprocesser? Denne artikel er udviklet med baggrund i denne interesse. De unges fortællinger repræsenterer forskellige grader af den mulige patologiseringsproces, der er sat i gang – jævnfør Brinkmanns (2010b) pointe, om at patologiseringsprocesserne har forskellige grader og former.

Interviewene er blevet gennemført i efteråret 2010/foråret 2011 på et tidspunkt, hvor de unges højfrekvente og problematiserede computerspil har været diskuteret i familien og i skolen, og hvor de unges forældre igennem længere tid havde forsøgt at gennemføre forskellige reguleringer og restriktioner i form af regler om, hvor meget de unge må spille. Både forældrene og de unge giver udtryk for bekymringer om computerspilafhængighed.

Det første interview var et semistruktureret interview (Kvale & Brinkmann 2009). Jeg fulgte den samme interviewguide med forskellige afklarende og uddybende spørgsmål – afhængig af de unges udsagn. Jeg spurgte ind til de unges hverdag med familien og i skolen, deres sociale

liv med kammerater både i og uden for spillet, skelsættende begivenheder i deres liv, deres institutionsliv og deres spilhistorie. Jeg havde i min interviewguide valgt at spørge ind til computerspilafhængighed som en afslutning på interviewet. De unge bragte imidlertid selv computerspilafhængighed på banen i sammenhænge, som jeg ikke på forhånd havde forventet. Det aspekt er baggrunden for, at jeg har fundet det interessant at udforske de interaktionsprocesser og sociale situationer, hvor computerspilafhængighed blev nævnt.

Det andet delvist ustrukturerede interview (Gubrium & Holstein 2001) blev gennemført, mens de unge spillede computer. De unge introducerede spillet, forklarede deres rolle i spillet, og vi fandt ud af, hvor mange timer de havde brugt med at spille. Jeg mødte på den måde flere af de avatars og personerne bag dem, som de unge havde præsenteret for mig i det første interviews. Samtidig blev det muligt for mig at aflæse kropssprog, når de unge spillede. Som Goffman har peget på, er præsentationen af selvet en performance, som også involverer kropssprog og 'fysiske interaktioner'. Begge perspektiver kan observeres, når der spilles computer (Jenkins 2010). Det delvist ustrukturerede interview har sin styrke i en større åbenhed overfor, hvad der opstår undervejs i interviewet. Samtidig skaber den åbne ramme mulighed for, at de unge kan præsentere andre sider af deres indtrykstyring, end de præsentationer, som forekommer i en semi-struktureret interviewsituation – en viden om informanten, som ikke bør undervurdes, og som ikke kan isoleres fra de unges øvrige hverdagsliv (Jenkins 2010, 265f).

Jeg har desuden benyttet mig af et tredje foto-eliciteret interview, der tog udgangspunkt i billeder fra de unges hverdagsliv, enten taget med et kamera og/ eller med udgangspunkt i billeder fra deres mobiltelefon. Billederne repræsenterer både de unge i en 'personlig ramme' og de unge i samfundet (Harper 2002; Prosser 1998). Det foto-eliciterede interview kan styrke de unges perspektiv på deres hverdagsliv, give dem muligheden for i højere grad at sætte deres egen 'dagsorden' i forhold til, hvordan de gerne ville præsentere sig selv i forhold til mig som forsker. Derudover

kan billederne stimulere de unge til at fortælle andre historier end dem de ellers fortæller i et semi-struktureret interview eller et delvist ustruktureret interview (Harper 2002).

	Simon ⁷	Rasmus	Emil
Interview 1	} 1:42:23	58:23	1:03:41
Interview 2		48:29	1:20:23
Interview 3	1:03:56	1:15:24	1:02:01

Tabel 1. Skema over empiriproduktionen

Gennem de tre interviews har jeg fået indsigt i de unges refleksioner over deres oplevelser og erfaringer med klassifikationen computerspilafhængighed i forskellige kontekster. Tolkningen af de unges interaktioner med computerspilafhængighed er blevet til ved både at se på fortællingens indhold (udtrykt i analysen med *kursiv*), form, funktion og kontekst (Järvinen 2005).

Efter disse metodologiske overvejelser vil jeg nu gå i gang med selve analysen af mit empiriske materiale. Det første afsnit vil undersøge looping-effekten og Simons tilpasning til klassifikationen computerspilafhængighed.

Simons tilpasning til klassifikationen computerspilafhængighed

Simon er fjorten år gammel. Hans foretrukne computerspil er FPS-spil så som *Call of Duty*, *Counter Strike* og *Far Cry*. Simon spiller desuden i perioder strategispil som eksempelvis *League of Legends*.

Simon startede som treårig med at spille *Lego*-spil sammen med en nabodreng, som var noget ældre end ham. I seks-syv-årsalderen lærte han at spille *Heroes* – et spil som han ofte spillede sammen med sin mor. Et par år senere begyndte han at spille *Counter Strike* med sine kammerater. Simon spillede rigtig meget, engagerede sig både som en del af en klan og som klanleder i *Counter Strike*. Begge Simons forældre bakkede op om

hans interesse for computerspillet. Simon fortæller: *"Da jeg var mindre lavede jeg en aftale med mine forældre om... for hvert minut jeg læste, tømte opvaskemaskinen, måtte jeg spille to minutter ekstra. Så det har altid været sådan en belønning"*. Simons forældre accepterede hans computerspilinteresser, og de øgede gerne Simons spilletid, hvis det kunne motivere ham til at lave lektier og hjælpe til i hjemmet.

Da jeg møder Simon første gang er hans forældre lige blevet skilt. Han er flyttet fra en mindre provinsby og ud på landet med sin mor og hendes nye kone. Den nye bolig skal renoveres, og Simon deler værelse med sin storesøster. Han spiller derfor computer i stuen, hvor resten af familien også opholder sig. Efter et par måneder bliver Simon konfronteret med forældrenes bekymringer omkring hans højfrekvente brug af computerspil. Forældrene peger på, at Simons psykiske sundhed kan tage skade af hans højfrekvente brug af computerspil: *"De [forældrene] siger, at det kan være skadeligt for mit mentale helbred eller et eller andet – altså, hvordan jeg kommunikerer med andre mennesker og sådan noget"*. Simon forsvaret sig imod sine forældres anklager ved at henvise til, at han er sammen med sine venner, når han spiller, og at han ikke selv kan mærke, at han tager skade af at spille. Forældrene er dog fortsat bekymrede over Simons computerspil. Simons nye stedmor har fundet artikler på Internettet om computerspilafhængighed og kontakter Center for Ludomani for at få hjælp til Simon. Tre uger efter, at Simons forældre har bedt om terapeutisk hjælp til Simon gennem Center for Ludomani, bryder Simon sammen og erkender, at han er afhængig. Simon formulerer det på følgende måde: *"...jeg har været [afhængig]. Det har været sådan, at jeg tænkte på det (spillet) hele tiden, og hele tiden gerne ville tilbage til det, fordi det andet var for kedeligt. F.eks. hvis jeg sad og så fjernsyn eller vaskede op, så ville jeg hellere spille computer, alt andet var kedeligt"*.

Bekymringerne om afhængighed konstateres altså efter hans forældres skilsmisse, og hans mor er sprunget ud som lesbisk. Indtil dette brud i familien har brugt af computerspil ifølge Simon ikke vakt de store bekymringer – til trods for at Simon refererer til en tidligere periode, hvor

hans spil i *Counter Strike* var 'rigtigt seriøst' med faste øvetider og spilletider. Simon var også leder for en klan i den periode, og han lavede stort set ikke andet end at spille computer. Som flere undersøgelser har peget på, kan seriøst computerspil karakteriseres som et halvtidsarbejde og kræver periodevis et intensivt passioneret spil fra spillerens side (Johnson 2009; Yee 2006). Med familiebruddet bliver der set med 'nye' øjne på Simons computerspiladfærd. Det vækker bekymring. Hans stedmor søger viden om computerspilafhængighed på Internettet, og hun søger hjælp hos Center for Ludomani.

I forhold til Simons interaktioner med klassifikationen yder Simon i første omgang modstand mod at blive klassificeret som computerspilafhængig. Han har svært ved at forstå, at hans sociale samvær med sine kammerater i spillene kan karakteriseres som en afhængighed. Afhængighed er noget, han forbinder med narkotika eller alkohol. Simon gør med sin modstand opmærksom på det modsætningsfulde i forældrenes bekymringer om afhængighed, hans erfaringer med at spille computerspil, som han betegner som et socialt 'frirum' og hans kammeraters computerspiladfærd, som ligner hans egen. Simon ser ikke sig selv som afhængig og undrer sig over, hvordan hans kammeraters spil kan operere indenfor grænsen af, hvad der er normativt tilladt, når hans eget spil karakteriseres som en afhængighed. Ud fra Simons perspektiv handler hans computerspil om det sociale samvær med hans kammerater, der efter skoletid foregår i spillene. De spiller, skyper og er på Facebook. Der er imidlertid forhold i Simons adfærd, som får hans stedmor til at relatere hans handlemønstre til symptomer på computerspilafhængighed. Simons og hans stedmors tolkninger af de sociale situationer er modstridende og uforenelige, og det bliver Simon, der tilpasser sig sin stedmors anklager og tager klassifikationen på sig.

Forældrenes anklager mod Simon får ham til at bryde sammen. Efter mange diskussioner om hans højfrekvente brug af computerspil bliver Simon og hans forældre enige om en spilleregulering, hvor han maksimalt må spille computer to timer om dagen. Ifølge Simon tvinger den nye regel

ham til at ændre handlemønster. I stedet for at sætte sig og spille computer kan han nu godt finde på at se en film med sine forældre eller læse en bog. Som han siger: *"Jeg har fået øjnene lidt mere op for, at computerspil ikke er det fedeste i verden"*. På den måde forsøger Simon at regulere sin adfærd på en måde, så både hans forældre og han selv kan opretholde deres roller i forhold til, hvad der kan forventes af dem i de sociale situationer. Med Goffman (1990b) kan man sige, at Simon legitimerer sine forældres reaktioner i forhold til deres bekymringer om afhængighed for at skabe konsensus i situationen. Simon ønsker ikke at ændre ved magtbalancen mellem hans forældre og ham selv. Det betyder, at alle de involverede deltagere i den miskrediterende situation får mulighed for at opretholde deres forskellige roller i familien – uden at tabe ansigt. Simon og hans forældre opretholder og reproducerer på den måde de herskende normer for, hvad der kan forventes af dem i familiære situationer.

Samtidig har der ifølge Brinkmann (2010b) været en tendens til, at afhængighedssygdomme bliver gjort til genstand for en form for selvpatologisering, hvor mennesker selv går aktivt ind i at blive diagnosticeret med sygdommen. Selvpatologiseringsprocesserne kan ifølge Brinkmann også udtrykkes gennem en *optimerende patologisering*, som er kendetegnende ved, at en specifik adfærd eller personlighed klassificeres som patologisk. Selvpatologiseringen sker med henblik på at forbedre eller optimere en specifik og upassende adfærd. Med en klassificering skabes der mulighed for en behandling og dermed et håb om at finde frem til den unges 'sande jeg' (Nielsen & Jørgensen 2010). Det er nødvendigt at have erkendt sin sygdom før, man kan behandles for den.

Afsnittet har vist, at looping-effekten kan knyttes til Simons forældre, og at de interaktive elementer i klassifikationen computerspilafhængighed involverer viden om computerspilafhængighed hentet på Internettet og Center for Ludomani (CfL)⁸. En væsentlig pointe i afsnittet er, at de interaktive elementer i klassifikationen kan være med til at sygeliggøre et handlemønster, som ud fra Simons perspektiv handler om socialt samvær i computerspillet, men som af Simons forældre tolkes som symptomer på

computerspilafhængighed. Klassifikationens interaktive elementer betyder, at Simons forældre kan google sig til en viden om computerspilafhængighed. Når en ung opfattes som anderledes og ud fra forældrenes normer udviser tegn på at have et ukontrolleret brug af computerspil, er der risiko for, at mennesker bruger diagnosen til at sætte ord på en adfærd, som afviger fra, hvad der forventes at være 'normalt'. Bare tanken om at Simon kan blive syg, får forældrene til at tænke i retning af en afhængighed.

Næste afsnit vil sætte fokus på Rasmus' tilpasning til klassifikationen computerspilafhængighed. Rasmus karakteriserer sig selv som computerspilafhængig. Looping-effekten af klassifikationen er knyttet til forældrene og en professionel og viden, der forbinder computerspil til en usund fritidsaktivitet.

Rasmus' tilpasning til klassifikationen computerspilafhængighed

Rasmus er femten år. Rasmus har spillet MMORPG-spillet *World of Warcraft* (WoW), siden han var seks år gammel. I de første år spillede han på sin lillebrors account, men fra han var ti år, har han haft sin egen account. WoW er et spil, der kræver forholdsvis stor investering af tid fra spillerens side og karakteriseres som et 'neverending' spil, fordi computerspillet fortsætter – også når spilleren ikke er logget på (Stald 2005). Rasmus har fire level 80 figurer – det højeste niveau i WoW på det tidspunkt, hvor det første af mine interviews finder sted.

Både Rasmus' forældre og en lærer i hans skole karakteriserer Rasmus som computerspilafhængig. Rasmus oplever også selv, at han er afhængig. Rasmus fortæller, at han i løbet af sin barndom har haft perioder, hvor han har prioriteret computerspil på bekostning af fysisk aktivitet. I disse perioder laver han sjældent lektier. Han har koncentrationsvanskeligheder i skolen og får dårlige karakterer. Han har igennem en årrække været udsat for mobning. Han har i lange perioder af sin opvækst nedprioriteret vennerne fra skolen og lokalområdet og i stedet valgt at spille WoW. Rasmus giver udtryk for lav selvfølelse, når han snakker om skolen. Rasmus

spiller ofte om natten og har vænnet sig til ikke at sove så meget. Det er en social udsathed, som flere norske undersøgelser har knyttet til computerspilafhængighed (Brunborg et.al. 2013; Frøylund et.al. 2010). Rasmus oplever, at spillets programmerede egenskaber tvinger ham til at spille. Derudover giver han udtryk for, at *"Det er ikke sundt for mig at spille computer... Det siger mine forældre. Jeg er også begyndt at kunne se det selv. For det er jo godt at have en god kondi, det kan man ikke rigtig gøre på en computer"*. Computerspilafhængighed handler altså ifølge Rasmus' forældre om, at computerspil er en stillesiddende og dermed usund fritidsaktivitet.

Rasmus deltager i forskellige sociale fællesskaber i *WoW*. Han er både en del af en "raiding guild" og en "family guild". I raiding guild'en er der et større fokus på spilaktiviteten, og der stilles større krav til spilleren om at deltage i disse raids, hvor en fjende skal nedkæmpes. I familie guild'en er spilaktiviteten mere uforpligtende, og fællesskabet er bygget op om de sociale relationer mellem spillerne (Taylor, 2006). Rasmus beskriver fællesskaberne på følgende måde: *"Det er nogle fine folk, der er derinde [raiding guild], men det er ikke sådan nogle, man snakker privat med... I hygge guilden [family guild], øhm, der snakker vi så dansk og snakker om problemer, om private ting, og hvis der er nogen, der har brug for hjælp, så er man der. Der er altid nogen, der siger, at de godt vil hjælpe. Det er der ikke i den der raiding guild"*. Rasmus fortæller også, at *"... øhm, der [i family guilden] har jeg så mødt en rigtig, rigtig sød kvinde. Hun er så tredive år... Jeg mener, hun er hele Guildens mor, så vi siger Gmama-mor til hende, og hun siger sønnike til mig. Hvis der opstår problemer, så hjælper hun en..."*. Hyggeguild'en skaber social tryghed for Rasmus – i en sådan grad, at han italesætter sit venskab med Gmama-mor gennem metaforer knyttet til familien.

Der er stor forskel på Rasmus' beskrivelser af det sociale liv med Gmama i *WoW* og så Rasmus' beskrivelse af det sociale liv i hans familie. Han har mange konflikter med sine forældre om hans computerspil. Forældrene har forsøgt at lave tidsbegrænsninger på hans spil, de har

taget hans computer, og de har forbudt ham at spille. Det har imidlertid ikke haft den ønskede effekt på Rasmus' spilleadfærd – blot ændret hans spillemønster, så han spiller på tidspunkter, som er uhensigtsmæssig for hans skolegang og for hans relation til sine forældre. Rasmus' beskrivelser af de nærmeste omgivers reaktioner kan ses som legitimerende forklaringer i relation til Rasmus som klassificeret computerspilafhængig (Järvinen 2005). Disse legitimerende forklaringer modsiger på mange måder Rasmus' beskrivelser af sit sociale liv i computerspillet. I *WoW* er Rasmus Gmama-mors "sønnike" og "en sød lille dreng", mens han i familien er "computerspilafhængig" og fortæller om situationer, hvor forældrene miskrediterer ham og hans computerspil. Det stemmer overens med Goffmans stigmabegreb, der netop peger på, at stigmatisering kan ramme alle, men at den miskrediterende proces er afhængig af konkrete sociale sammenhænge (Goffman et.al. 2009). Der kan altså i Rasmus' situation identificeres det, Brinkmann kalder for *stigmatiserende patologisering* – en proces hvor Rasmus' nærmeste omgivelser har reageret med fordømmelse, fordi de betragter Rasmus' computerspiladfærd som kulturelt uacceptabel. Rasmus fremstår som stigmatiseret computerspilafhængig i nogle situationer, i andre situationer som en social og kompetent computerspiller – både i og udenfor spillet.

Rasmus har i modsætning til Simon sværere ved at ændre adfærdsmønster. De forskellige situationer og identiteter – som Rasmus påtager sig i og udenfor *WoW* – tyder på, at det også er nødvendigt at forholde sig til andre aktører end den klassificerede, når computerspilafhængighed ses som en interaktiv klassifikation. Samtidig understreger Rasmus' fortælling også, at der kan være andre forhold i relation til kontekst, der gør sig gældende, når de unge har et højfrekvent og problematiseret brug af computerspil.

Det er muligt at relatere de interaktive elementer i klassifikationen til viden om sundhed, til skolen som en institution, der via en professionel formidler viden om computerspilafhængighed og råd om restriktioner og sanktioner. Afsnittet har desuden peget på, at de unges interaktioner med

klassifikationen er socialt situeret. I spillet identificerer Rasmus sig ikke med klassifikationen computerspilafhængighed.

Det næste afsnit undersøger, hvordan looping-effekten og interaktionerne med klassifikationen computerspilafhængighed bruges af Emil til at regulere hans computerspiladfærd. Emils interaktioner med klassifikationen computerspilafhængighed involverer udover forældrene også en kammerat.

Emil og hans modstand imod klassifikationen computerspilafhængighed

Emil er femten år. Både Emils forældre og Emil problematiserer Emils højfrekvente brug af computerspil gennem bekymringer om computerspilafhængighed.

Emil startede med at spille computerspil på skødet af sin far som to-tre-årig. Som seksårig sad han ofte og kiggede på sin bror, der spillede *Counter Strike*: ”*Det var jeg rigtig rigtig glad for, det var hyggeligt*”. Senere hen kom et spil fra Super Mario-serien. Emils første rigtige spil – *Dungeon Siege* – lærer han at spille på fritidshjemmet. I det hele taget har Emil rigtig mange positive erindringer om computerspil, og de fællesskaber der opstår i og udenfor spillet. Som elleveårig begynder han at spille MMORPG-spillet *RuneScape*. *RuneScape*’s gameplay minder meget om *WoW*’s gameplay.

Emil har ved det første interview to brugere i *RuneScape* – den ene bruger har et total level på 1375, hvilket efter hans eget udsagn er pænt over middel, den anden ligger på 680. Emils oplevelse af computerspilafhængighed relaterer han til en bestemt periode i 8. klasse, hvor Emil har svært ved at kontrollere sit spil i *RuneScape*.

Emil har mange diskussioner med sine forældre om sit computerspil. De siger til ham, at han er afhængig, og at det er usundt at spille, så meget som han gør – et aspekt Emil sådan set er enig med sine forældre i. På et tidspunkt forsøger Emil og hans forældre sig med at begrænse hans spilletid ved at sætte regler op for, hvor meget han må spille. Hverken

Emil eller hans forældre synes, at det hjælper på hans højfrekvente brug af computerspil. Det er først, da en kammerat gør Emil opmærksom på, at Emil handler anderledes, end han plejer at gøre, at Emil forsøger at ændre sin computerspiladfærd: *"... jeg spillede rigtig, rigtig meget – for meget – og det vidste jeg godt. Jeg tror ikke, det var, fordi jeg syntes, det var sjovt. Det var bare, fordi jeg ville have de specielle levels. Og så gik det lidt galt, syntes jeg. Det erkendte jeg selv, og det endte med, at jeg holdt en pause..."*

Emil peger på, at spillets præstationsfremmende gameplay er et motiverende element for ham, fordi han bliver belønnet for sine anstrengelser – et aspekt som flere undersøgelser har fremhævet (Charlton & Danforth 2007; Yee 2007; Yee 2006). Han føler sig forpligtet til at spille. Det interessante i denne sammenhæng er, at de programmerede egenskaber i Emils selvfremstilling handler om anerkendelse, præstation og motivation – normative værdier der ofte er udtryk for en kulturel legitim adfærd i eksempelvis sportens verden, men som i en computerspilsammenhæng bliver opfattet som miskrediterende og en mulig negativ egenskab ved spillet.

Det er ikke i sig selv overraskende, da MMORPG sættes i forbindelse afhængighedslignende adfærd (Karlsen 2010; se også Frøylund et.al. 2010; Gjesvik 2009; Hepsø m.fl. 2011). Emil siger: *"Ja, de levels der. At du stort set i alle spil har et ikon – våben, ting – og det er det, der gør, at man holder fast i det [spillet]. Der bliver lavet så mange levels, nogle ting er uopnåelige, og så kæmper man for det"*. På den måde beskriver Emil forhold i spillets programmerede egenskaber, som kan være afhængighedsskabende. Emil kalder for det for "den umulige kamp" i spillet.

Kampen er dog ikke helt umulig. Emil spiller på tidspunktet for det sidste af de tre gennemførte interviews stadig rigtig meget computerspil. Han har imidlertid nye strategier for sit computerspil. Emil har valgt at downloade et program fra Internettet. Programmet 'snyder' spillets programmerede egenskaber og gør Emils karakter stærkere – uden at han skal bruge tid på at kæmpe 'den umulige kamp'. Emil kalder dem

'scripts', og de fungerer som en notesblok, der kan puttes ind i programmet, så man får nye ting til sin karakter, selvom man ikke spiller på den. Emil giver udtryk for, at det downloadede program er ulovligt, og at han risikerer at blive smidt ud af spillet, når han anvender programmet. På den anden side set hjælper den nye spilstrategi ham med at blive bedre i spillet, uden at han skal bruge så meget tid på det. Emil mener også, at han har *okay* styr på sit computerspil.

Emils interaktioner med klassifikationen computerspilafhængighed er interessant på flere forskellige planer. Emil knytter afhængigheden til en bestemt periode i sit liv. Dette aspekt har den australske sociolog Nicola Johnson (2009) illustreret som en cyklus af forskellige handle-mønstre. Johnson peger på, at spillets fascinerende aspekter kræver periodevis handle-mønstre, der kan beskrives som en "obsession" – en besættelse (Johnson 2009, 128). Der er tale om intensive perioder, hvor spillet kræver en mere vedvarende og hyppig brug. Når Emil bliver 'besat' af sit spil, prioriterer han spillet fremfor andre fritidsaktiviteter og sine lektier. Emils 'periode' er imidlertid af kortere varighed. Som Johnson understreger, kan handle-mønstre brydes og vende tilbage til et mere hensigtsmæssigt niveau, som er tilpasset de øvrige sociale arenaer, hvor de unge færdes. Johnson peger i den sammenhæng på en anden væsentlig faktor i forhold til de unge og deres computerspil. Det er nødvendigt at være besat af computerspillet for at kunne komme på højeste niveau eller for at afslutte det. Det er derfor vigtigt også at se besættelsen af computerspillet, som en positiv handling og ikke nødvendigvis en negativ handling, som en besættelse af 'noget' ofte bliver beskrevet som. I Emils tilfælde bliver hans handle-mønstre i spillet altså intensiveret, når han vil op i level. Selvom Emil beskriver sin periode som en 'afhængighed', kan der med Johnson (2009) være tale om en besættelse af spillet, som faktisk er nødvendig, hvis Emil vil opnå de fordele et højere level giver ham i spillet. Med looping-effekten in mente er det under alle omstændigheder nødvendigt at være varsom med at bruge afhængigheden til at beskrive bestemte adfærdsmønstre, der muligvis handler om at være besat af spillet.

Emils besættelse af spillet er desuden af kortere varighed, og den er, som Johnson (2009) også peger på dynamisk. Emils adfærdsmønstre ændrer sig over tid.

Emil forholder sig til klassifikationen computerspilafhængighed ved at ændre sine spillemønstre ved hjælp af flere forskellige strategier. Der er den rent fysiske handling, som han markerer ved 'at hive stikket ud af kontakten' for en periode. Derudover viser Emil, at han er i stand til at interagere med de programmerede egenskaber i spillet på en måde, så han kan regulere sin spilleadfærd, uden at det i nævneværdig grad får negative konsekvenser for hans øvrige hverdagsliv. Emil viser handlekraft i forhold til sin livssituation. Han yder klassifikationen modstand, idet diagnosen IGD udelukkende fokuser på spillerens adfærd og ikke forholder sig til de forskellige typer af online-spil, der findes. I forhold til det mere kendte MMORPG-spil *WoW* er *RuneScape* ikke så kontrolleret af udbyderne. Emil viser, at *RuneScape*'s mindre kontrollerede spilleflade muligvis åbner op for bedre muligheder for at ændre adfærd, fordi mulighederne for at ændre på de motiverende og præstationsfremmende egenskaber er større i *RuneScape* end i *WoW*. Det er nemmere at slippe udenom den kontrol, som udbyderne har med spillet, hvilket åbner op for at 'snyde' de præstationsfremmende og motiverende egenskaber i spillet. Emils modstand mod klassifikationen viser også, at der kan være visse begrænsninger ved at diagnosticere ud fra individuelle faktorer og negativ adfærd.

Konklusion

Jeg startede denne artikel med at konstatere, at der indenfor de seneste år er sket en nærmest eksplosiv stigning i diagnoser og danskere, der er i medicinsk behandling for en diagnose. Tallene viser, at menneskers lidelser bliver taget alvorligt. Der kan imidlertid være grund til at være kritisk overfor denne lidelsesepidemi. Mange af nutidens diagnoser er med til at sygeliggøre forhold i den menneskelige tilværelse som er lidelsesfulde, handler om afvigende adfærd eller ændret livsstil (Brinkmann, 2010a).

Med udgangspunkt i min kvalitative interviewundersøgelse af unges højfrekvente brug af computerspil valgte jeg at rette blikket mod IGD og undersøge looping-effekten af computerspilafhængighed i de unges fortællinger. Jeg har med artiklen ønsket at identificere forhold i de unges interaktioner med klassifikationen computerspilafhængighed, der kan relateres til looping-effekten, og den måde looping-effekten påvirker de unge til enten at tilpasse sig eller yde klassifikationen modstand.

I min analyse fandt jeg frem til, at der i mine informanternes refleksioner over computerspilafhængighed kan være forhold, der peger i retning af, at det kan være væsentligt at se computerspilafhængighed som en interaktiv klassifikation. Der er de institutionelle niveauer, der står på spring for at hjælpe folk, der er eksperterne og de professionelle, der giver gode råd, og der er den viden om computerspilafhængighed, som alle kan finde på Internettet og gøre til sin egen viden. På det interpersonelle niveau spiller forældrene tilsyneladende en fremtrædende rolle i forhold til denne proces.

Looping-effekten kan i den forstand være en måde at forklare, hvordan computerspilafhængighed er et fænomen, som de unge tilsyneladende forholder sig til i deres hverdag – på trods af at de ikke har været i nærheden af en læge, psykiater eller terapeut. De unge kender ordet og tror på, at fænomenet eksisterer, og dermed også at computerspil er skadeligt, og at vi kan blive afhængige af at spille computer. De unges identifikation med computerspilafhængighed kan på den måde tilskrives effekten af den looping af klassifikationen, der finder sted på både det institutionelle niveau og det interpersonelle niveau.

I den sammenhæng har klassifikationen forskellige utilsigtede konsekvenser for de unge, der identificerer sig med fænomenet. Unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil kan føre til en u hensigtsmæssig sygeliggørelse af de unges computerspiladfærd, som tilfældet med Simon viser. Der kan også være tegn på, at de unges computerspiladfærd sygeliggøres, selvom deres handlinger kan relateres til mulige adaptive strategier, sådan som afsnittet om Rasmus peger på. Der

er altså risiko for, at de unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil med den stigmatiserende patologisering in mente bidrager til en mere skrøbelig og sårbar social situation for de unge.

Selvom jeg har kunnet identificere looping-effekten i min undersøgelse, der taler for, at de unge interagerer med klassifikationen computerspilafhængighed, er der all mulig grund til at være varsom med at karakterisere IGD som en interaktiv klassifikation. De sociale processer er komplekse og strider ofte i forskellige retninger, jævnfør Rasmus der både er Gmama-mors "sønnike" og "en sød lille dreng" i *WøW*, mens han i familien er "computerspilafhængig" og fortæller om situationer, hvor forældrene miskrediterer ham og hans computerspil.

Til trods for disse forbehold fremtræder looping-effekten så klart i mit empiriske materiale, at jeg finder det væsentligt at kommende undersøgelser i et højfrekvent og problematiseret brug af computerspil forholder sig til muligheden for at anskue IGD som en interaktiv klassifikation. Emil adskiller sig fra eksemplerne med Simon og Rasmus, i det looping-effekten kommer til udtryk gennem en modstand mod klassifikationen på måder, som kan være interessant for forskningen at undersøge nærmere i fremtiden. Det kan være forskning, der prioriterer at inddrage de unges perspektiver og i højere grad undersøger de patologiseringsprocesser, som muligvis både forekommer på de interpersonelle niveauer mellem de unge og deres nærmeste omgivelser og på de institutionelle niveauer.

Anne Brus is finishing her PhD at the Roskilde University, Department of Psychology and Educational Studies, Centre of Health Promotion. In her PhD thesis she analyses computer game addiction as a social construction, and she focuses specifically on how young people interact with the stigma of computer game addiction from an everyday life perspective.

Kontakt: abrus@ruc.dk

Noter

1. På svensk 'dataspelsberoende', på norsk 'dataspillavhengighet'
2. En patient kan diagnosticeres med Internet Gaming Disorder hvis patienten har haft 5 ud af følgende 9 symptomer. Selvom navnet referer til Internettet er det også muligt at blive diagnosticeret med IGD, hvis personen spiller spil, der ikke er web-baserede. Følgende symptomer indgår i diagnosen: A. Preoccupation with Internet games, B. Psychological withdrawal symptoms when internet is taken away (eg. Anxiety, irritability), C. Tolerance: the need to spend increasing amounts of time engaged in Internet gaming, D. Unsuccessful attempts to control Internet gaming use or limit game participation, E. Continued excessive use despite knowledge of negative psychosocial problems, F. Loss of interests in previous hobbies, entertainment as a result of, and with the exception of Internet gaming use, G. Use of the Internet gaming to escape or relieve a dysphoric mood, H. Has deceived family members, therapists, or others regarding the amount of Internet gaming, I. Has jeopardized or lost a significant relationship, job, or educational or career opportunity because of Internet gaming use. Hentet på World Wide Web d. 14.8.2013 http://www.medscape.com/viewarticle/803884_15
3. En forkortelse af det engelske Attention Deficit Hyperactivity Disorder
4. Oversat fra engelsk: "They are moving targets because our investigations interact with the targets themselves, and change them. And since they are changed, they are not quite the same kind of people as before. The target has moved. That is the looping effect"
5. 'Making up people' er svært at oversætte til dansk. Jeg har fået oversætter og englænder Paul Farmer til at oversætte begrebet. Han har valgt at oversætte 'making up people' til 'at fabrikere mennesker'. Jeg har dog valgt at fastholde det engelske begreb i resten af artiklen, fordi jeg synes det engelske begreb bedre illustrerer Hackings pointe
6. "Sometimes our sciences create kinds of people that in a certain sense did not exist before. That is making up people"
7. Interview 1 og 2 blev gennemført samme dag
8. CfL tilbyder som institution behandling, viden om og formidling af forskning i ludomani – altså afhængighed af pengespil og ikke computerspil

Referencer

BRINKMANN, SVEND (2010a). "Patologiseringstesen: Diagnoser og patologier før og nu." *Det diagnosticerede liv: Sygdom uden grænser*. Red. Svend Brinkmann. Århus: Klim. 15–31.

BRINKMANN, SVEND (2010b). "Patologiseringens former: En kartografi over nutidens patologiseringsprocesser." *Det diagnosticerede liv: Sygdom uden grænser*. Red. Svend Brinkmann. Århus: Klim. 273–285.

BRUNBERG, GEIR SCOTT, HANSEN ET AL. (2013). *Pengespill og dataspill. Endringer over to år blant ungdommer i Norge*. Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring. Nova Rapport 2. <http://www.nova.no/asset/6385/1/6385_1.pdf> [2013-06-22].

BROWN, R.I.F. & ROBERTSON, S (1993a). "Home computer and video game addictions in relation to adolescent gambling: Conceptional and developmental aspects." *Gambling behavior and Problem Gambling*. Red. W.R. Eadington & J.A.Cornelius. Reno: University of Nevada Press. 451–471.

BROWN, R.I.F. & ROBERTSON, S. (1993b). "Some contributions of the study of gambling to the study of other addictions." *Gambling behaviour and problem gambling*. Red. W.R. Eadington & J.A. Cornelius. Reno: University of Nevada Press. 241–272.

BRUS, ANNE (2013a). "A young people's perspective on computer game addiction." *Addiction Research & Theory* 21.5: 365–387.

BRUS, ANNE (2015 forthcoming). *Kampen om computertiden – om unges høffrekvente og problematiserede brug af computerspil*. Ph.d.-afhandling. Roskilde Universitetsforlag.

BRUS, ANNE (2014). "Unge, computerspil som soveværelseskultur og afhængighed." *Tidsskrift for ungdomsforskning* 14.2: 80–108.

CHARLTON, JOHN P. & DANFORTH, IAN D.W. (2007). "Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing." *Computers in Human Behavior* 23.3: 1531–1548.

FISHER, SUE (1994). "Identifying video game addiction in children and adolescents." *Addictive Behaviours* 19.5: 545–553.

FRØYLAND, LARS ROAR ET AL. (2010). *Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer* [Innocent Amusement? Gambling and Gaming among Norwegian Adolescents], NOVA Norwegian Social Research, <http://www.nova.no/asset/4263/1/4263_1.pdf>. [2013-06-22].

GJESVIK, KALLW, FELLMANN, HELENE & FREDRIKSEN, ALEXANDER (2009). *Lek elller alvor? Online rollespill og virtuelle verdener*, Bergen: Fagbokforlaget.

GOFFMAN, ERVING. (1990a). *The presentation of self in everyday life*. Garden City, N.Y: Doubleday. [1959].

GOFFMAN, ERVING ET AL. (2009). *Stigma: Om afvigerens sociale identitet*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.

GOFFMAN, ERVING (1990b). *Stigma: Notes on the management of spoiled identity*. Englewood Cliffs, N.J: Prentice-Hall. [1963].

GUBRIUM, JABER .F., & HOLSTEIN, JAMES. A. (2001). *Handbook of interview research*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

HACKING, IAN (2007). "Kinds of People: Moving Targets." *Proceedings of the British Academy* 151: 285–318.

HARPER, DOUGLAS (2002). "Talking about pictures: a case for photo elicitation." *Visual Studies* 17.1: 13–26.

HEPSØ, THOMAS ET AL. (2011). *Problemskapende bruk av dataspill*. Fredrikstad: Medietilsynet. <http://medienorge.uib.no/files/Eksterne_pub/Rapport_dataspill_problemer.pdf> [2015-08-27].

HOLSTEIN, BJØRN E., HENRIKSEN, PERNILLE. & TOFTAGER, METTE (2011). "Stillesiddende adfærd." *Skolebørnsundersøgelsen 2010*. Red. Mette Rasmussen & Pernille Due. Forskningsprogrammet for Børn og Unges Sundhed (FoBUS), Statens Institut for Folkesundhed, Syddansk Universitet. 47–50.

JENKINS, RICHARD (2010). "The 21st-Century Interaction Order." *The contemporary Goffman*. Red. Michael Jacobsen. New York: Routledge. 257–272

JOHNSON, NICOLA (2009). *The Multiplicities of Internet Addiction: The Misrecognition of Leisure and Learning*. Surrey: Ashgate.

JÄRVINEN, MARGARETHA (2005). "Interview i en interaktionistisk begrebsramme." *Kvalitative metoder i et interaktionistisk perspektiv*. Red. Margaretha Järvinen & Nanna Mik-Meyer. Hans Reitzels Forlag: København. 27–48.

KARLSEN, FALTIN (2010). "Addiction and randomness: A comparative analysis of psycho-structural elements in gambling games and massively multiplayer online role-playing games." *Children and Youth in the Digital Media: From a Nordic Horizon*. Red. Ulla Carlsson. Gothenburg: Nordicom

KUSS, DIANA & GRIFFITHS, MARC (2012). "Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research." *International Journal of Mental Health and Addiction* 10.2: 278–296.

KVALE, STEINER & BRINKMANN, SVEND (2009). *InterViews: Learning the craft of qualitative research interviewing*. Los Angeles: Sage Publications.

NIELSEN, KLAUSE & JØRGENSEN, CARSTEN (2010). *Det diagnosticerede liv: Sygdom uden grænser*. Red. Svend Brinkmann. Århus: Klim. 179–205

PROSSER, JON & SCHWARTZ, DONA (1998). "Photographs within the Sociological Research Process." *Image-based research: a sourcebook for qualitative researchers*. Red. Jon Prosser. London: Falmer Press. 101–115.

ROSE, NIKOLAS (1999). *Governing the soul: The shaping of the private self*. London: Routledge. 2nd. ed. [1989].

ROSE, NIKOLAS (2010). "Psykiatri uden grænser? Psykiatriske diagnosers ekspanderende domæne." *Det diagnosticerede liv: Sygdom uden grænser*. Red. Svend Brinkmann. Århus: Klim. 32–57.

STALD, GITTE (2005). "Træfsikre mødesteder." *Spilletts verden*. Red. Bo Kampmann & Carsten Jessen. København: Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag.

SUNDHEDSSTRYELSEN (2013). *En moderne, åben og inkluderende indsats for mennesker med psykiske lidelser*. Rapport fra regeringens udvalg om psykiatri. Hentet på [www d. 17.9.2015](http://www.sum.dk/Aktuelt/Publikationer/~media/Filer%20-%20Publikationer_i_pdf/2013/Rapport-psykiatriudvalg-okt-2013/18-11-2013/rapport_psykiatri_regeringen_pdfa.ashx) http://www.sum.dk/Aktuelt/Publikationer/~media/Filer%20-%20Publikationer_i_pdf/2013/Rapport-psykiatriudvalg-okt-2013/18-11-2013/rapport_psykiatri_regeringen_pdfa.ashx

SVENDSEN, LARS FR. H. (2010). "Patologisering og stigmatisering." *Det diagnosticerede liv: Sygdom uden grænser*. Red. Svend Brinkmann. Århus: Klim. 58–74

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

WILLIAMS, SIMON (2000). "Goffman, Interactionism, and the Management of Stigma in Everyday Life." *Erving Goffman Vol. 3*. Red. Gary Alan Fine, Peter Manning & Gregory W. H. Smith. London: Sage Publications.

YEE, NICK (2007). "Motivations of Play in Online Games." *Journal of Cyber Psychology and Behavior* 9: 772–775.

YEE, NICK (2006). "The Labor of Fun." *Games and Culture* 1.1: 68–71.

YOUNG, KIMBERLEY (1998). *Caught in the net: How to recognize the signs of Internet addiction—and a winning strategy for recovery*. New York: J. Wiley.

Artikel 4

Brus, A. (2014) *Unge, afhængighed og computerspil som soveværelseskultur*, double blind peer review. Tidsskrift for ungdomsforskning, 14(2):80-108



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 'computerspilaafhængighed 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 computerspilaafhængighed, 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 dagligt¹ (Bak mfl., 2012), i 2012 var der 61 %, der dagligt² 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 computerspil³. 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 *computerspilaafhængighed 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 Sian 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, tastaturet, 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 surveillance* – 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 livstile 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 afhængighed⁴.

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 Skype⁵.

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 soveværelseskulturbeholdningen 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, Linderøth 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 undersøgelser 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 omgivelseres 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 mediepanik-repertoiret 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 computer-spilbrug kan muligvis forklares ud fra et kønnet perspektiv. Det er ofte mødre, der 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 drenge 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 mødre 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 angstelse 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 ængstelse 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 spillkompetencer 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-musemåttens størrelse er større end normalt, da Johns spil i *Counter-Strike* kræver stor bevægelighed med musen. Udover musemåttens størrelse 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 soveværelseskulturen – 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, Linderøth 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 voksen-centrerede 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 hæfterne (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 surveillance* – 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 samfunds-bekymring 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 selvregulerings-teknikker, 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 hobbyer. 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 selvregulerings-teknikker 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 høifrekvente 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.
- Linderöth, J. og Bennerstedt, U. (2007). *Living in World of Warcraft. The Thoughts and Experiences of Ten Young People*. Göteborg: 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.): *Image-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.

Kapitel 7 Afsluttende konkluderende diskussion

Ud fra min undersøgelse vil jeg i dette kapitel ganske kort diskutere afhandlingens teoretiske og metodiske fundament. Dernæst vil jeg pege på, hvad min afhandling kan bidrage med af nye erkendelser om unges problematiserede brug af computerspil. Til sidst i kapitlet vil jeg redegøre for, hvilke implikationer min forskning har for fremtidig forskning.

Jeg har i denne afhandling ønsket at undersøge, hvordan unge oplever, at de på en og samme tid er medskabere af og styret af de mulighedsbetingelser, der er til stede for dem i forbindelse med deres problematiserede brug af computerspil. Teoretisk er afhandlingen indlejret i en socialkonstruktivistisk forståelse af barndommen og forskellige socialvidenskabelige perspektiver på unge som aktører, identifikationen som computerspilafhængig som en del af en række konstruktionsprocesser, der forhandles og genforhandles i de sociale situationer, og hvordan disse forhandlinger er diskursivt betinget og en del af en samfundsmæssig udvikling, hvor patologisering er et lige så karakteristisk samfundstræk som individualisering og sekularisering. Jeg har i min tilgang til det empiriske materiale lagt vægt på at fremskrive de dilemmaer, der opstår mellem på den ene side omgivelsernes problematisering af de unges computerspil og på den anden side unges oplevelser af computerspillet som et 'fritrum'. Det empiriske materiale er indhentet gennem deltagende observationsarbejde i en fritids- og ungdomsklub, gennem forskellige interviewformer og en pilotskemaundersøgelse. I artiklerne bygger analyserne primært på empirien fra interviewene, men både det deltagende observationsarbejde og pilotundersøgelsen har haft betydning for, den retning mine analyser af interviewene har taget. Fra det deltagende observationsarbejde er den vigtigste pointe, at målgruppen kan være svær at komme i kontakt med, da computerspilbruget foregår under kontrollerede rammer. Det kan være vanskeligt for en passioneret computerspilbruger at udfolde sig under de stramme regler, hvilket i min undersøgelse har betydet, de problematiserede brugere ikke kom i den klub, hvor jeg lavede deltagende observationsarbejde. Online survey-spørgeskemaet har

på trods af sin status som pilotundersøgelse givet indikationer på, at det er selve oplevelsen af at spille computerspil, som skaber problemer for de unge i hverdagslivets praksisser.

Jeg har i løbet af forskningsprocessen haft forskellige analytiske opmærksomhedspunkter. Mine artikler bærer præg af nye erkendelser gennem mine teoretiske læsninger - en proces, der er foregået undervejs i kodningsprocessen og undervejs i udviklingen af bestemte kategorier og begreber - efterhånden som kategoriseringerne er kommet på plads. Disse teoretiske læsninger bliver ofte undervurderet (Kvale & Brinkmann, 2009). Det kan i den sammenhæng være relevant at diskutere teoriernes udsagnskraft i forhold til undersøgelsens fokus på unges problematiserede brug af computerspil. Hvorfor fravalgte jeg den fænomenologiske indgangsvinkel? Er teorierne i stand til at udfolde ungeperspektiverne, som jeg fra starten af har ønsket at arbejde med, og hvorfor har det været nødvendigt at supplere Goffman med læsninger af Lincoln, Brinkmann, Hacking og Rose, og hvorfor har jeg anvendt et kritisk perspektiv på det at patologisere et problematiseret brug af computerspil?

7.1 Et fænomenologisk perspektiv?

Det fænomenologiske inspirerede aspekt af computerspillets muligheder for at aktivere følelser i et ellers sansefattig hverdagsliv fandt jeg i starten af forskningsprojektet interessant ud fra den betragtning, at computerspil kan 'noget', som fjernsyn og film ikke kan. Det handler ikke kun om at undersøge spilleren som 'tilskuer'. Selve handlingen at spille er interaktiv og kropslig. Computerspilleren føler sig frem og erfarer spillene gennem kroppen. Hvad er det, der er så fascinerende, at unge tilbringer så mange timer foran skærmen, og hvorfor fortsætter de med at spille? Et fænomenologisk blik giver mulighed for at indfange de mange nuancer og variationer i oplevelsen af at spille computerspil. Tanken var, at det fænomenologiske perspektiv på den korte bane kunne skabe en indsigt i den fascinationskraft, som computerspillet har på de unge, og på den lange bane kunne vise, hvorfor de unge fastholder deres interesse for at spille computer over længere tid, altså et fokus på et problematiseret brug, der rummer selve oplevelsen.

Igennem en periode i min forskningsproces læste jeg derfor den franske kropsfænomenolog Maurice Merleau-Ponty (1994) og andre mere nutidige fæ-

nomenologisk inspirerede teoretikere med henblik på at anvende perspektivet i analyserne af mit empiriske materiale. Merleau-Ponty tager udgangspunkt i kroppen som udtryk for menneskets eksistens og betoner det kropslige aspekt i forhold til det umiddelbart givne i menneskets livsverden (Rendtorff, 2004). Mennesket eksisterer og forstår verden gennem egenkroppen. Den levede krop er betydningsskabende og central for menneskets livsverden – den livsverden som Merleau-Ponty (1994) kalder for menneskets 'væren-i-verden'. Med begrebet 'væren-i-verden' forsøger Merleau-Ponty at forstå, hvordan 'væren' formidles gennem det sansende subjekt (Bengtsson, 2006). Det sker ved at indfange den uendelige mangfoldighed af mening, der forekommer i menneskets livsverdenserfaringer (Rendtorff, 2004).

Den fænomenologisk inspirerede indgangsvinkel til unges perspektiver har primært fokus på de unges 'livsverden' (Schutz, 2005). De unges livsverden er den verden, de unge kender og erfarer i hverdagen - sådan som den umiddelbart fremtræder for dem. Livsverdensbegrebet er hentet fra den filosofiske fænomenologi, og der kan derfor være grund til at være kritisk i forhold til, om det overhovedet er muligt at arbejde med livsverdenen empirisk. Ifølge den svenske fænomenolog Jan Bengtsson (2006) kræver det, at der er to grundlæggende vilkår, der bliver opfyldt. Dels skal livsverdenen gøres til et undersøgelsesobjekt, dels skal livsverdensfænomenologien 'affilosoferes'. Dette gøres ved at tilpasse de ontologiske og epistemologiske spørgsmål til den empiriske forskning. Ontologien skal begrænses til den specifikke virkelighed, som skal studeres. Det betyder også, at der er grænser for, hvad der kan studeres empirisk, og hvilke metoder der tages i brug, herunder at det er nødvendigt at anvende den kvalitative metode. Livsverdenen er kompleks og kan ikke gøres generaliserbar, og den er knyttet til det enkelte individ, er relationel og afhængig af kontekst.

Tanken var, at jeg med livsverdensbegrebet kunne skabe større viden om de unges erfaringer med at spille computerspil, og 'de unges kropslige oplevelser' med at spille computerspil. Ved at tage udgangspunkt i de unges oplevelsesbeskrivelser af det særligt betydningsfulde og meningsdannende i de unges fortællinger ville jeg kunne gå fra det mere specifikke over i en mere generel almen betydningsfuld forståelse af fænomenet (Rendtorff, 2004). Det er altså de unges levede erfaringer med computerspil, som kan åbne op for, at det specifikke i form af deres selvbeskrivelser åbner op for en mere generel forståelse af den kropslige fornemmelse, de unge har, når de spiller computerspil. Eller

man kan sige, at det er de unges kropslige sansninger og bevægelser med computerspil, som de træder frem for dem i interviewene og når de spiller, jeg kan tolke. Derigennem kan der åbnes for nye 'horisonter' og blive skabt ny viden om den betydning og mening, som computerspillet har for de unge. Den biologiske krop er et vilkår for 'væren-i-verden', for den sociale konstruktion af kroppen og kroppens repræsentationer i det hele taget (Merleau-Ponty, 1994). Subjektet er bundet af at være kropsligt til stede - ét sted og kun ét sted (Shilling, 2005). Det er ikke muligt at være fysisk til stede to steder på samme tid, men det er muligt at være bevidst til stede i den virtuelle verden og samtidig være til stede på soveværelset.

Udover dette kropsfænomenologiske tankesæt havde jeg også en interesse i at sætte fokus på 'tid' - sådan som både afhængigheds- og computerspilforskerne havde gjort. Et problematiseret brug af computerspil indikerer, at tidsanvendelse ud fra ungeperspektiverne er relevant at undersøge. Der er familietiden, skoletiden, tiden sammen med vennerne, og computertiden. Tiden er i den forstand kontekstbestemt. På det overordnede plan er tid skemalagt og struktureret på forhånd. Tiden er organiseret og styret af eksempelvis forældre, professionelle, institutionerne og de andre computerspilleres tidsrytmer. Selvom den selvdisponible tid ud fra et historisk perspektiv er blevet indsnævret, er tiden stadig en konkret faktor i de unges hverdag, som de på nogle planer til en vis grad selv kan styre (Rasmussen, 2013). Tidsaspektet er et tema som forskningen i både afhængighed og computerspil har været optaget af. Det ses i de første definitioner af computerspilafhængighed, hvor tiden angives som en reel bekymring - jævnfør afsnit 2.1.4. Det ses implicit i de mere kultur- og sociologisk orienterede forskeres fokus på 'overdrevent' og 'problematisk' brug.

Dette perspektiv relaterede jeg til den østrigsk/amerikanske fænomenologiske sociologiske hverdagslivsforsker Alfred Schutz³⁶ tidsbegreb. Schutz har delt tiden op i den indre tid (*durée*³⁷) og den ydre tid (standardtiden). De to tidsformer kan være sammenhængende, men er det ikke nødvendigvis. Hvor den indre tid er subjektiv og ikke kan kontrolleres, er den ydre tid struktureret og kan måles. Formentlig vil både den indre og den ydre tid blive udfordret, når de unge har et problematiseret brug af computerspil. Tid er kontekstafhængig, og det er - som Schutz (2005) har peget på - væsentligt at skelne mellem den

³⁶ Født Schütz

³⁷ Et begreb som Schutz har hentet fra den franske fænomenologiske filosof Bergson

indre og den ydre tid. Tid vil ofte være baseret på et skøn fra informantens eller respondentens side.

Rent metodisk har undersøgelsen desværre ikke kunnet leve op til mine intentioner om at inddrage disse mere fænomenologisk inspirerede tilgange til empiriske materiale. Der har været grænser for, hvad mit empiriske interviewmateriale har kunnet bære. I det første interview spurgte jeg ind til det at være 'i et med sig selv og sin krop'. Der var imidlertid ikke en af de unge, der kunne identificere sig med 'oplevelsen af flow'. Den manglende fornemmelse for flow kan imidlertid skyldes at handlingen endnu ikke er internaliseret og stadig befinder sig på et forbevidst niveau.

Samtidig var min interesse for den ydre tid baseret på computerspilforskernes definitioner af et problematisk brug af computerspil. Den ydre tid bliver registreret i spillene, men viste sig at være vanskelig at måle. De unge har mange forskellige computerspil, og de er optaget af de forskellige computerspil i perioder. Nogle af de unge har også rigtig mange forskellige karakterer i et enkelt spil, eller de spiller på forskellige servere. Det gør optælling af den ydre tid vanskelig. Derudover opstod der uforudsete forhindringer, såsom de unges egne kreative måder at bruge spillene. En af de unge havde eksempelvis downloadet et program, der spillede hans karakterer op i level - uden at han selv skulle bruge tid på at forbedre karakterens styrke i computerspillet. Det betød, at den teknologiske tidsregistrering ikke nødvendigvis var den samme som den ydre tid, de unge havde brugt i computerspillet.

Som pilotundersøgelsen peger på, er det oplevelsestiden, der er med til at skabe problemer for de unge i deres hverdag. Tiden er oplevelsestiden. Oplevelsestiden er den sjove tid, de unge tilbringer foran computerskærmen i soveværelset med at spille og være sociale sammen med deres kammerater. I de unges meningstilkendegivelser har forældrene en central rolle i forhold til at problematisere oplevelsestiden og dermed de unges højfrekvente brug af computerspil. Oplevelsestiden kan sidestilles med den indre tid. Den indre tid kan betyde, at de unge glemmer tid og sted i eksempelvis computerspillet, men er svær at sætte ord på. I forbindelse med empiriindsamlingens andet interview jvf. afsnit 5.1.2 foregik store dele af interviewet, mens de unge spillede computer. Der var lange perioder, hvor der ikke blev samtalt. Der var lyde fra computerspillet, fra computeren, fra andre i hjemmet, fra de omkringliggende lejligheder - og der kom småytringer i form af kommentarer fra de unge over noget

i spillet, eller små irritationstilkendegivelser eller jubelråb over små sejre. I disse samtalepauser noterede jeg, hvad der skete med de unges kroppe. Her er et par eksempler fra de efterfølgende bearbejdninger af mine notater fra andet interview: *Der sker noget rent fysiologisk, når spillet 'går i blodet' på Emil. Der er begejstring i stemmen, hans øjne lyser, hans bevægelser understreger hans sindsstemning, når han taler om sit computerspil.* Eller *Rasmus råber begejstret ud i rummet, skriger hæmningsløst i det øjeblik, han vinder den flyvende drage... Han kigger stolt og bevæget over på mig.* De unges kroppe indlejredes i computerspillet med alle sanserne: synssansen, høresansen, lugtesansen, smagssansen og følesansen og skabte et på mange måder dialektisk forhold mellem krop og computerspil.

Dette 'her og nu' perspektiv kunne vise, at de unges fascination af computerspil i høj grad er en kropslig og sanselig oplevelse, men gjorde det vanskeligt at forstå, hvorfor nogle unge tilsyneladende lader sig opsluge af computerspillet i en sådan grad, at afhængighedsforskerne snakker om afhængighed, mens kulturforskerne og de mere sociologisk orienterede forskere peger på et problematisk brug.

7.2 Anvendelsen af Goffman

I stedet for Merleau-Pontys kropsfænomenologi og Schutz' fænomenologiske sociologiske fokus på tid blev det Goffmans tanker om samhandlingsordenen, som skabes gennem face-to-face-interaktioner, der teoretisk skabte sammenhæng i mit empiriske materiale.

Jeg har specielt haft fokus på scenen, hvor det sociale liv udfolder sig. Det kan ud fra Goffmans teori være svært at skelne mellem 'scenens' publikum og skuespillere. Selvom overgangen i de forskellige roller vil være flydende, vil de optrædende ofte være dem, der har kontrol over situationen, mens publikum vil have en mere 'statistagtig' rolle. Her ligger der med generationsordensprincippet en implicit forståelse af, at forældre skal udøve omsorg overfor deres børns trivsel, og at de unge skal vise hengivelse overfor deres forældre. Det vil ofte være forældrene, der har skrevet manuskriptet til skuespillet, og det vil også være dem, der agerer optrædende i de sociale situationer, hvor computerspillet er højfrekvent og bliver problematiseret. De unge og deres forældre vil som oftest reproducere de herskende regler for, hvad der kan forventes af dem i familiære situationer (Mik Meyer & Villadsen, 2013). Unge vil derfor

agere hengivende. Pointen er, at Goffman er interesseret i diskurser, som de udfolder sig gennem i hverdagens samtaler - ikke kun gennem det talte sprog, men også kropssproget, attituder, tavshed etc. (Hacking, 2004). Regler praktiseres gennem forhandlinger og improvisationer mellem de involverede parter. I visse situationer bliver de sociale regler udfordret. Anvendelsen af Goffman gør det muligt at afdække de forestillinger, de unge gør sig om deres problematiserede spilaktivitet og deres hverdagsliv.

Hos Goffman er aktøren kropsliggjort og agerer altid i private eller offentlige rum. Selvet er hos Goffman anti-essentielt. Det er et selv, der konstant og vedholdende er i interaktion med andre (Jenkins, 2009). Der er hos fortolkere af Goffman visse epistimeologiske uenigheder omkring aktørperspektivet. Goffman er eksempelvis blevet kritiseret for at gøre 'selvet' til en kynisk observatør af dagliglivets små ubetydelige hændelser (Jenkins, 2009). Det er dog en forsimplet tolkning af Goffman. De danske sociologer Michael Hviid Jacobsen og Søren Kristiansen (2002) peger på, at selvet er til stede gennem den kommunikation, der foregår. De mere eller mindre fokuserede interaktioner handler om aktørernes forskellige grader af involvering. Involvering er en aktiv handling og kan med Goffman tilskrives en fysisk kropsliggjort og rumlig tilstedeværelse i verden gennem face-to-face-interaktioner på en scene - om det nu er frontstage eller backstage (Jenkins, 2009).

Goffman som et aspekt af unges perspektiver kan imidlertid diskuteres. Der er dog flere forskere, der har peget på, at Goffman dyrker en form for 'fænomenologisk symbolsk interaktionisme' (se Kristiansen, 2000; Lanigan, 1988; Sørensen, 1997). Eksempelvis lægger Goffman i sin bog *Asylum* op til analyser af, hvordan sociale situationer subjektivt opleves af patienterne på et psykiatriske hospital (Kristiansen, 2000). Selvom det fænomenologiske islæt kan synes på kanten af en klassisk forståelse af fænomenologien med dens fokus på menneskets bevidsthed og erfaringer, så vil Goffman med udgangspunkt i ovennævnte fortolkere kunne bruges til at undersøge menneskers handlemåder *in order to constitute, order and change their social reality* (Lindgren, 1994:101-102).

Ungeperspektiverne kommer med Goffman til udtryk ved at gøre opmærksom på forhold, hvor unge oplever, at de ikke bliver anerkendt og hørt, eller hvor deres medborgerskab ikke i tilstrækkelig grad tages alvorligt. Min pointe er, at der er forskel på, om de unge i de sociale situationer føler sig mødt i øjenhøjde af deres forældre, føler at deres computerspil bliver anerkendt og

respekteret som en fritidsaktivitet på lige fod med andre fritidsaktiviteter, eller om de unge bliver mødt med anklager om computerspilafhængighed og krav om afgrænset spilletid, der på forhånd er svært at overholde for de unge.

Med Goffmans stigmabegreb og Beckers outsider-begreb ønskede jeg i artikel 2 at skabe opmærksomhed om 'de andres' roller i forhold til problematiseringen af de unges højfrekvente brug af computerspil. Det er ubehageligt og skamfuldt at blive grebet i at bryde de samfundsskabte regler. Ifølge Becker (2005) er det at blive grebet i et regelbrud et af de væsentligste skridt i forhold til at påtage sig en afvigeridentitet. Flere af de unge i mine undersøgelser har taget afvigeridentiteten på sig og kan i den forstand være på vej til at skabe sig en afvigende identitet. Der er forskellige former for regelbrud, og det er væsentligt at få undersøgt kategorierne af de regelbrud, der finder sted. De unge er udsat for social kontrol af deres forældre. Det er en del af forældrerollen, men det er ikke ensbetydende med, at de unge alene bærer ansvaret, for det skete. Forældre har også betydning for udfaldet af det, der sker på de unges soveværelser. Seks ud af de ni unge identificerer sig med computerspilafhængighed. Gennem identifikationen er der risiko for, at de unge kommer til at føle sig skyldige og skamfulde, sådan som jeg har peget på i artikel 2. Pointen er, at det ud fra ungeperspektiverne går ud over deres muligheder for at selvregulere, når de føler sig skamfulde. Den måde de unge bliver mødt på i deres hverdag har afgørende betydning for deres medborgerskabsidentiteter (Hart, 2009). Forældrenes uddannelsesrepertoire er anerkendende og tillidsvækkende, hvorimod mediepanikrepertoiret - som fylder meget i de unges fortællinger - stempler de unge som outsiders og er med til at ekskludere de unge i de sociale situationer, hvor et problematiseret brug af computerspil bliver diskuteret og sanktioneret.

Goffmans tanker om menneskers sociale liv blev udviklet i 1950'erne, inden de *selskabelige medier* for alvor ændrede familiers handlemønstre og hverdagsliv (Hjarvard, 2005). Mediernes selskabelighed tiltrækker mennesker. I relation til denne afhandlings tema handler selskabeligheden om mine informanternes foretrukne fritidsaktivitet computerspil, og det at de unge i mange daglige situationer foretrækker at være 'i selskab' med deres computerspil. Selskabeligheden handler for de unge om socialt samvær og muligheder for at spille og lege, sådan som pilotundersøgelsen lægger op til, og som jeg har peget på i min fjerde artikel.

Goffmans hverdagslivforståelse er blevet kritiseret på forskellig vis - herunder at være for deskriptiv og ikke en egentlig teori (Jenkins, 2009). En anden kritik drejer sig om det sociale liv, der med Goffmans teori fremstår regelstyret og iscenesat – uden at forholde sig til, at menneskelige handlinger ofte er baseret på improvisation eller vaner (Buckingham, 2008). Goffman gør heller ikke rede for dannelsen af selvet, og han kritiseres eksempelvis for at fremstille sine aktører som 'tomme' skaller eller som kyniske og egoistiske (Jenkins, 2009). Det er dog specielt Goffmans skelnen mellem frontstage og backstage, der har fået en central plads i mine analyser. Det fysiske sanselige 'scenetæppe' som Goffman (1990a) beskrev det i *the presentation of self in everyday life* kan sidestilles med computerskærmen, tastaturet, musen og et 'web cam'. Denne hardware skaber en scene, som minder om, hvad der sker bag den tykke glasvæg i et kontrolrum på en radiostation eller i køkkenet på restauranten, som Goffman beskriver backstage-scenariet. Med computerspils-skærmen som scenetæppe kan computerspillet skabe rum for aflastning. De unge behøver ikke at være nærværende i de sociale interaktioner, men de kan godt være det. Samtidig skaber teknologien rum for manipulation af den måde, de unge er sammen med hinanden på i spillet - uden at det virker uhøfligt på de andre spillere - sådan som jeg er kommet med eksempler på i artikel 4.

En vigtig pointe i forhold til at inddrage Goffman i et barndomsstudie om et problematiseret brug af computerspil er hans særlige blik for normalitet og afvigelse. Goffman tildeler afvigere og stigmatiserede en aktiv rolle. De er ikke kun passiv iagttagende, men forsøger aktivt at opretholde en vis værdighed i de pinlige situationer, der kan opstå, når den stigmatiserede møder andre. Goffman har en særlig sensitivitet overfor de små sprækker af selvopretholdelse, som mennesker er i stand til at aktivere i situationer, som ellers virker krænkende. Et problematiseret brug signalerer en afvigelse fra det 'normale', men er dette brug af computerspil nu så problematisk, som det hævdes? Problematisering af et computerspilbrug øger risikoen for stigmatisering og en identitet som afviger, sådan som jeg også beskriver i artikel 2, men identiteter er afhængige af kontekst, og de unge har mange forskellige identiteter, og de har oparbejdet bestemte kompetencer gennem computerspillet.

Det er sjældent, at Goffman forbindes med et magtperspektiv, snarere tværtimod. Goffman brugte stort set aldrig magtbegrebet i sine analyser, og senere tolkninger af hans værker har netop kritiseret Goffman for en ...*rejection of hierarchy often expresses itself as an avoidance of social stratification and the importance of*

power relations... It entails an accomodation to existent power arrangements (Gouldner, 1971:379, citeret i Jenkins, 2008:157). Der er dog flere forskere, der har peget på, at Goffmans teoretiske arbejde i høj grad kan vise, hvad magt er og hvordan magten udfolder sig i sociale situationer (Jenkins, 2008; Mik-Meyer & Villadsen, 2013). Magten er ikke situeret i samhandlingsordenen, men bliver forhandlet situationelt. I den sammenhæng vil det være relevant at afsløre, hvis definition af den sociale situation, der tillægges størst betydning? De unge, de professionelle, forældrene - hvem har magten til at definere, at de unge har problemer med at spille computerspil? Jeg finder, at Warmings pointe om - at barndomsforskningen har et ansvar for at synliggøre de samfundsmæssige magtmekanismer, som fremhæver nogle unge som bedre end andre - vigtig. Warming har inspireret mig til at anlægge et magtperspektiv på mit empiriske materiale. Som jeg allerede i kapitel 4 har gjort opmærksom på, har jeg i min afsøgning af genstandsfeltet som udgangspunkt valgt at anlægge et kritisk perspektiv på det at patologisere unge problematiske brug af computerspil. Jeg er - som Warming er inde på - også interesseret i at afsløre de urimeligheder og kontrolmekanismer, som unge udsættes for. Unge er med generationsordensprincippet også tildelt en række samfundsmæssigt konstruerede positioner. I den sammenhæng har jeg med Goffman været med til at fremskrive nogle af de magtmekanismer, som har med unges problematiserede brug af computerspil at gøre.

7.3 Anvendelsen af Brinkmann, Hacking og Rose

Jeg har med Brinkmann og Hacking i kapitel 4 udformet et selvstændigt teoretisk funderet kritisk perspektiv på computerspilafhængighed, mens Rose primært er blevet bragt i spil i forbindelse med mine empiriske analyser. Både Brinkmanns, Hackings og Rose' meget overordnede fokus på patologiseringsprocesser, klassifikations- og samfundsdiagnoser kan kritiseres for at have et deterministisk præg. De tager alle tre udgangspunkt i Foucaults teorier om diskurser, men diskurser er *abstracted from those who speak* (Hacking, 2004:278). Diskurser er adskilt fra de mennesker, som udtaler dem.

Hacking er filosof, og det giver hans tanker et meget overordnet, ahistorisk og kontekstfattigt blik på klassifikationer. På den anden side set er Hackings tanker ambitiøse og et bud på at forstå kompleksiteten af de klassifikationsmøn-

stre, der finder sted, når mennesker klassificeres. Hackings (2007) tanker om interaktive klassifikationer er altså et godt - om end et meget overordnet bud på, hvordan vi kan begribe de bagvedliggende processer, der fører til, at unge klassificeres som computerspilafhængige, og som Brinkmann (2010b) har gradbøjet.

Rose' (1999) sociologiske tilgang er begrebsanalyser af generelle træk i samfundet og derfor empirisvage. Der er altså risiko for, at de sociale konstruktionsprocesser reduceres til udelukkende at komme til at handle om magt og normsættende adfærd (Alvesson & Kärreman, 2008). Rose forholder sig imidlertid til magtperspektivet på en måde, der supplerer Hackings identifikation af looping-effekten ganske godt. Rose (2010) udpeger ikke en enkelt 'skurk', men snarere mange sammenhængende *magtrelationer* (Ljungdahl, 2012:266), der er med til at betinge den måde, mennesker erfarer verden på. Samtidig er selvet i modsætning til Hackings interaktionsfokus hos Rose ganske fremtrædende. Nogle vil ligefrem hævde, at Rose fokuserer for meget på selvet, og derfor er forholdsvis snæver i sin samfundskritik, der kun retter sig imod stærkt liberalistisk orienterede demokratier (Ljungdahl, 2012). Set i et kritisk perspektiv kan man i forlængelse heraf stille spørgsmålstejn ved, om Rose's analyser vil kunne gøre sig gældende i andre lande end England og USA, der begge er stærke neoliberalistiske demokratier? Rose's (1999) analyser af psykologien tager heller ikke højde for, at de pædagogiske politiske ledelsesstrategier - som skulle være med til at fremme menneskers sundhed og evne til selvregulering - er teknikker til at udvikle fællesskaber. Teknikkerne er ofte formet af kritiske pædagogiske kræfter som et modspil til det senmoderne samfunds individualisering (Ljungdahl, 2012). Pointen er imidlertid, at det er bestemte typer af magt, som Rose har øje for. Det er den type magt, der er knyttet til governmentality, der smidigt og nærmest usynligt skaber fornemmelser af frihed hos det enkelte menneske knyttet til samfundsmæssige ledelsesstrategier.

7.4 Metode

Jeg har med mit aktørperspektiv taget udgangspunkt i interviewmetoder, der tildeler informanten en aktiv rolle. Det kan derfor virke paradoksalt, at jeg har rekrutteret mine informanter gennem omgivelsernes karakteristik af de unge som computerspilafhængige, når jeg samtidig giver udtryk for, at jeg som forsker arbejder ud fra en anerkendende tilgang til de unge og anser dem som

kompetente og ansvarlige aktører, der er i stand til at håndtere hverdagens udfordringer. Det er en tilgang, der indikerer en forståelse af unge som 'becomings' og sårbare. Pointen er, at unge er aktører i eget liv, men de er også underlagt mere overordnede magtfaktorer i samfundet med dertilhørende kontrol og disciplineringsinitiativer. Der er hele New Public Management-bølgen, der siden 1980'erne har reformeret den offentlige sektor. Derudover peger Warming (2011b) ligesom Rose (1999) på, at ungdommen som social gruppe har været udsat for en højere grad af nye styringsinteresser- og reguleringstiltag med dertil hørende indsnævring af grænser for, hvad de unge kan tillade sig at gøre i deres sociale liv. Initiativerne er sket samtidig med, at de unge i højere grad selv er blevet ansvarlige for at forme et 'godt' liv for dem selv. Derfor er rekrutteringsproblematikken et dilemma, der forskningsmæssigt kan være svært at løse. Der er allerede med patologiseringen af unges problematiserede brug af computerspil sket en indsnævring af normalitetsbegrebet. Samtidig er selvstyringen som et neoliberalt grundvilkår bestemt af ovennævnte 'becomings' og 'beings'-modsætninger, fordi der i selvansvarlighedstankgangen ligger en implicit antagelse om, at de unge og deres forældre både er inkompetente og kompetente.

Jeg kunne ud fra formålet i min undersøgelse have valgt andre metodiske redskaber fra 'værktøjskassen' end de interviewformer, jeg har anvendt i undersøgelsen. I den forstand kunne fokusgruppeinterview godt have imødekommet min socialkonstruktivistiske analysestrategi og ønske om give de unge en aktørrolle i interviewene. Samtidig ville jeg formentlig være kommet i kontakt med flere unge, og de unges diskussioner ville også have åbnet op for mere nuancerede modspil mellem de unge indbyrdes. Fokusgruppeinterview er eksempelvis gode til at producere empirisk materiale om en gruppes normative forståelser af et givent fænomen (Halkier, 2008). Igennem dialogen vil informanterne ofte uddybe og komplementere hinandens forståelser. På den anden side set vil der ofte forekomme en vis form for social kontrol i fokusgruppen. Det kan betyde, at afvigende holdninger risikerer at møde modstand i gruppen (Halkier, 2008). Der er også risiko for, at informanterne vil bekræfte hinanden i deres udtalelser i stedet for at udfordre hinanden (Halkier, 2008).

Når jeg derfor valgte at udfolde mit formål gennem en empiriindsamling primært baseret på forskellige interviews, handler det om mine første erfaringer med at rekruttere informanter, der viste sig at være vanskeligere end først antaget. Jeg antog på det tidspunkt i forskningsprocessen, at det ville være svært

at rekruttere nok informanter til de to-tre fokusgrupper, jeg som minimum forventede, at det ville være nødvendigt at gennemføre for at opnå en empirisk mætning. Mine nye indsigter i, at feltet var præget af konflikter mellem de unge og deres forældre betød, at jeg droppede den tredje fase af forskningsdesignet til fordel for at få uddybende viden om de unges oplevelser af mulighedsbetingelserne gennem individuelle interviews. Individuelle interviews skaber for eksempel større rum for mere sensitive oplysninger fra informanternes side (Kvale & Brinkmann, 2009).

Selvom det optimale ville have været at gennemføre et deltagende observationsarbejde i de unges hjem, blev det derfor de forskellige interviewformer, der har skabt et etnografisk tilsnit i min metodiske tilgang gennem flere besøg på de unges soveværelser. Jeg var presset på tid og traf derfor det, jeg anser for at være et forsvarligt metodisk valg til under de givne omstændigheder at komme tættere på ungeperspektiverne. Den iterative og kontinuerlige proces gennem flere besøg i de unges hjem har betydet, at jeg efter gennemførelsen af tredje interview opnåede den vigtige fornemmelse af mætning af det empiriske materiale.

Prioriteringen af at inddrage forskellige interviewformer understreger flere svagheder ved mit studie. Jeg har eksempelvis ikke interviewet forældrene. Forældrene spiller en central rolle, og deres meningstilkendegivelser er kun formidlet indirekte gennem de unges fortællinger. Jeg prioriterede imidlertid at skabe en tillidsfuld kontakt til de unge, som jeg formodede ville være vanskeligere at etablere, hvis jeg også skulle gennemføre interviews med forældrene. Samtidig har jeg i kapitel 4 vist, at der allerede på de institutionelle niveauer er taget udgangspunkt i forældrenes erfaringer med et problematiseret brug af computerspil gennem eksempelvis Center for Ludomanis og MBU's telefonservice, informationsmateriale og rapporter. Som jeg allerede med Warming har peget på, er ungeperspektiverne ofte underbelyst, og generationsordenprincippet betyder, at de unge sjældent bliver hørt. Det er en problematik, som den sociologisk orienterede barndomsforskning mere generelt har været nødt til at forholde sig til, og som har betydet, at jeg har fravalgt at interviewe forældrene i min undersøgelse.

Warming (2007b) anbefaler, at der bør udvikles metoder, der i højere grad inddrager ungeperspektiverne. Det samme gør den engelske sociolog Priscilla Alderson (1995, citeret i Kampmann, 2003b). Ifølge Alderson vil ideen om at

inddrage unge som medforskere være med til at styrke ungeperspektiverne, fordi det er svært for forskeren rent kropsligt at mærke, hvordan det er 'at være ung'. Alderson (1995, citeret i Kampmann, 2003b) har opstillet 10 etiske retningslinjer, der bør overvejes inden og undervejs i en forskningsproces:

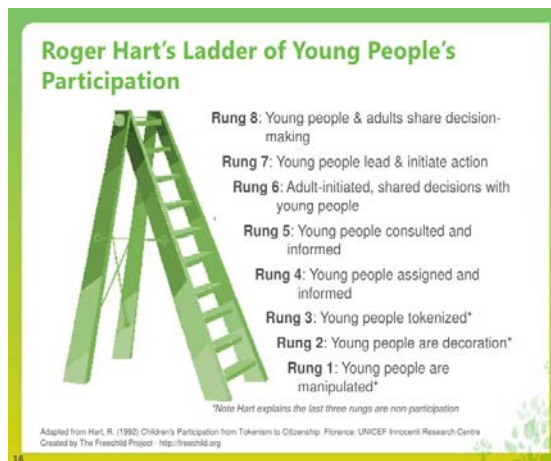
1. Forskningsprojektets formål
2. Omkostninger og forventede gevinster
3. Privacy' og fortrolighed
4. Udvalgelse, inklusion og eksklusion
5. Projektets finansiering
6. Vurdering og revidering af projektets mål og metoder
7. Information til børn og forældre
8. Samtykke om deltagelse
9. Formidling
10. Konsekvenser for børn

Alderson kan kritiseres for, at hun primært er optaget af at standardisere de forskningsetiske overvejelser. Hun fokuserer udelukkende på de positive effekter, det kan have at medtænke et ungeperspektiv på sit forskningsarbejde (Kampmann, 1998). Det kan også være svært at opfylde samtlige etiske retningslinjer. Ifølge Kampmann (2003b) opstår den største udfordring som regel undervejs i forskningsprocessen. Det er nødvendigt at have overvejelser omkring de medforskende unges mulige positionering i forhold til andre og de efterfølgende konsekvenser heraf (Kampmann, 2003b). Nogle forskningsprojekter vil også have vanskeligheder med at arbejde med Aldersons standardiserede formuleringer.

Til trods for denne kritik er - Aldersons pointe om at tage inddragelsen af unge alvorlig - også af principiel karakter. Ungeperspektiverne kræver en særlig opmærksomhed på, hvordan og hvor meget man bør inddrage unge i forskningen. Ungeperspektiverne kræver både ændringer hos forskeren på det refleksive niveau og i adfærden. Kompetence kommer af at blive behandlet som kompetent og blive inddraget i aktiviteter, der skaber kompetencer (Buckingham, 2000). Inddragelsen af ungeperspektiverne i forskningen er derfor i høj grad motiveret af metodiske og etiske overvejelser, der har blik for at inddrage unge som informanter eller medforskere. Det er eksempelvis relevant at forsøge at eliminere generationsordensprincippet, så de unge oplever at være ligeværdige og respekterede som samtalepartnere og deltagere i forskningen

(Warming, 2011a). Det gør det vanskeligt og udfordrende at bedrive barn-
domsforskning, fordi generationsordensprincippet er indgroet i den måde
voksne og unge møder hinanden på.

Jeg har forsøgt at inddrage de unge - både som informanter og medforskere.
Inddragelsen af unge som medforskere er et forsøg på at eliminere nogle af de
magtrelationer, der ligger i generationsordensperspektivet - altså selve kon-
struktionen ung/voksen (Warming, 2011b). Barndomsforskningen etiske og
metodiske motivation om at inddrage de unge som informanter kan illustreres
med Roger Hart's deltagelsesstige:



Figur 2 Harts (2002) deltagelsesstige

Hart's (2002) deltagelsesstige illustrerer, hvor meget og hvor lidt man ideelt set kan inddrage unge i forskningen ud fra ønsket om at skabe en større grad af ligeværdighed i forsker/informant-medforsker-relationen. Pointen er, at der på de forskellige trin både er knyttet en række etiske udfordringer samt fordele ved at inddrage unge i forskningen. Som det kan ses i figur 2 er trin 5 eksempelvis udtryk for en forholdsvis traditionel måde at inddrage unge i forskningen som informanter. Etisk er ungdomsforskeren på dette trin udfordret. De unge høres kun, fordi forskeren har tilladt dette, hvorimod trin 7 opererer med en langt højere grad af medinddragelse, fordi de unge selv styrer processerne i de aktiviteter, der er sat i værk.

Selvom spørgeskemaundersøgelsen har vist sig at være særdeles velegnet til at få de unge i tale, viser Hart's (2002) deltagelsesstige, at pilotundersøgelsen opererer indenfor en traditionelt informantinddragelse på niveau 5. Thorhauge og jeg har udarbejdet en række spørgsmål, som vi - ud fra vores perspektiv - synes er relevante i en forskningssammenhæng. Det samme kan siges om det deltagende observationsarbejde i fritids- og ungdomsklubben, hvor jeg aldrig nåede at involvere de unge som medforskere, men konsulterede dem med henblik på at undersøge, hvordan den sociale virkelig ser ud for de unge. Til gengæld er der elementer af trin 6 i de sidste to interviewformer, jeg har anvendt i anden fase af min empiriindsamling. Her inddrager jeg i højere grad de unge som medforskere og tager udgangspunkt i de unge som aktører, der skaber viden om sociale processer.

Interviewene som social praksis giver adgang til de unges meningskonstruktioner og refleksioner over deres hverdag med computerspil og bekymringer om afhængighed ud fra de fortællinger, de unge og jeg som forsker har fået talt frem i situationen. Empiriindsamlingen kunne have stået stærkere, hvis jeg havde opholdt mig i en længere periode i de unges hjem. Undersøgelsen er netop teoretisk forankret i Goffmans forestilling om, at menneskets handlinger skabes i samspil med andre, og det er tilstedeværelsen i felten, der skaber den indsigt, ungeperspektiverne lægger op til. Et mere etnografisk inspireret feltarbejde eller deltagende observationsarbejde i hjemmet kunne have tydeliggjort identiteternes relationelle og processuelle karakter. Jeg har altså i min undersøgelse af de interaktive handlinger i høj grad været afhængig af de unges evner til at fremkalde minder fra deres tidlige barndom. Til trods herfor har det andet og tredje interview givet glimt af sociale situationer, hvor de unge 'gør' noget med deres computerspil og viser forhold i deres hverdag, som betyder noget for dem. Det væsentlige har været, at interviewformerne har kunnet give adgang til viden om de unges forskellige oplevelser af og tolkninger af, hvordan det er at leve med et problematiseret brug af computerspil.

Det løser imidlertid ikke den udfordring, som fremtidige forskningsprojekter står overfor i studiet af unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil, hvor de unge anses for at være modstandsparate 'beings', der ud fra egne erfaringer selv er i stand til at definere deres position i samfundet. Det er udfordrende at inddrage de unge i forskningen på en måde, så de reelt oplever at blive taget alvorligt og blive hørt - ikke mindst hvis tanken om at styrke de unges medborgeridentiteter skal tages alvorligt. En af de metodiske udfordringer i kommende forskningsprojekter handler derfor om at lykkes med at få

deltagerperspektivet til at komme højere op på Hart's (2002) trappestige. Der skal udvikles metodiske greb, der inddrager de unge på en mere anerkendende og deltagerorienteret måde.

På det metodiske plan kunne jeg have inddraget de unge som medforskere ved at gennemføre de såkaldte refleksionsværksteder, sådan som jeg havde planer om i mit oprindelige forskningsdesign. Selve kernen i unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil er de problemer, som 'oplevelsestiden' kan skabe for de unge i relation til deres øvrige hverdagsliv og de negative identitetskonstruktioner, der skabes i sådanne situationer. Det kunne derfor være relevant også at tænke teknologier med i forskningsprocessen for på den måde at gøre de unges interesse for selve spilaktiviteten og oplevelsen af at spille computerspil til et aktiv. I refleksionsværksteder kan der arbejdes med mange former for udtryk og anvendelse af teknologier, der tilgodeser unges forskellige udtryksformer, herunder også anvendelsen af forskellige teknologiske redskaber som eksempelvis videokamera, almindelige kameraer og lydoptagere. I refleksionsværkstederne kan man benytte sig af de unges computer-spilkompetencer. Det afgørende er, at der bliver skabt rum for at lege med de negative identitetskonstruktioner og de institutionelt skabte stigma. You tube benyttes af mange unge computerspilbrugere. De konstruerer allerede deres egne fortællinger med deres karakterer fra computerspillet og lægger dem på nettet. De unge bruger altså allerede computerspillet og Internettet til at konstruere identiteter med.

Anvendelsen af engangskameraer kan ikke anbefales. Processen er for langtrukken, og engangskameraer som teknologi har for længst overhalet af mobiltelefonernes muligheder for at tage billeder i en uendelighed. En mulighed er at anvende et dataindsamlingsredskab som eksempelvis app'en EpiCollect. Det er et generisk dataindsamlingsredskab. Data bliver lagret på mobiltelefonen og skal blot synkroniseres med projektets hjemmeside. Pointen er, at der både kan samles billeder og indtales kommentarer direkte på mobilen. Det betyder, at medforskerrollen bliver meget konkret, da det er de unge selv, der trykker på knapperne og registrerer væsentlige pointer til projektet.

Ud fra ovenstående diskussioner af mine teoretiske og metodiske til- og fra- valg i afhandlingen vil jeg i næste afsnit tegne et samlet billede af afhandlingens empiriske resultater.

7.5 Afhandlingens empiriske resultater

I starten af afhandlingen valgte jeg at stille følgende forskningsspørgsmål:

Hvordan er unge på en og samme tid medskabere af og styret af de mulighedsbetingelser, der er til stede for dem i forbindelse med deres problematiske brug af computerspil?

Både min gennemgang af computerspilafhængighedens begrebsliggørelse, processerne på de institutionelle niveauer og mine studier af mine informanternes interaktioner med klassifikationen viser klare tegn på, at computerspilafhængighed som klassifikation er interaktiv. Klassifikationen kan 'loope'.

Min undersøgelse viser, at forældrenes anvendelse af mediepanik-repertoiret miskrediterer de unges computerspil på måder, der virker stigmatiserende, og som stempler de unge som afvigere. Computerspilafhængighed bliver brugt af forældre til at italesætte bekymringer om de unges computerspilvaner. De unge har et højfrekvent brug af computerspil, som forældrene anser for at være sundhedsskadeligt. I den forstand handler forældrenes bekymringer om forhold i de unges computerspilvaner, som er på vej til at bidrage til et muligt usundt hverdagsliv. Forældreskabet rummer i disse sammenhænge et paradoks gennem forældrenes modsatrettede kontrolstrategier. Generationordensprincippet viser sig på den ene side gennem uddannelsesrepertoiret, hvor forældrene involverer sig i de kompetente unges computerspil og på den anden side mediepanik-repertoiret, hvor forældrene opsætter forskellige restriktioner for de unges uansvarlige computerspil, sådan Aarsand (2011) har peget på.

De unges problematiserede brug af computerspil kan med Goffman (1991a) tolkes som en overskridelse af samfundets uskrevne sociale regler og underliggende normer for, hvad der anses for at være et hensigtsmæssigt brug af computerspil. Grænserne for - hvornår de uskrevne regler overskrides - er flydende. Overskridelsen af reglerne afhænger af de sociale roller og de situationer, som de unge indgår i. Computerspil er altså blevet et normativt aspekt af de unges hverdag, der med computerspilafhængighed som teknik er med til at indsnævre normerne for, hvor meget tid de unge må bruge på at spille computerspil. Det kan være både negativt og positivt, men for flere af de unge i min undersøgelse får det en negativ effekt, fordi de bliver skamfulde, skyldige og tager stigmaet på sig, når deres omgivelser bekymrer sig om afhængighed.

Stigmaet forstærkes af, at de sociale situationer kommer til at handle om de unges identitet som computerspillere. Når de unges omgivelser karakteriserer de unge som computerspilafhængige, får de tildelt en ny social identitet - en ny forståelse af sig selv som afviger - i stedet for det mere anerkendende prædikat som kompetent computerspiller.

Et Goffmanperspektiv peger på, at det kan være væsentligt at forstå identifikationen med computerspilafhængighed som andet end symptomer. I den forstand er det kritisabelt at sygeliggøre unges problematiserede computerspiladfærd, fordi vi måske snarere har at gøre med et fænomen, der handler om moralske domme og afvigende adfærd, sådan som mange af nutidens diagnoser i øvrigt lægger op til - jævnfør Brinkmanns begreb om stigmatiserende patologisering. Hvis de unges computerspiladfærd er relateret til en adaptiv strategi i forhold til bestemte miljøbetingelser, så er udgangspunktet for at forstå computerspilafhængighed som en sygdom uhensigtsmæssig - ikke mindst fordi normer for psykisk sundhed har betydning for identiteten, og der er risiko for stigmatisering i de sociale situationer og stempning af de unge som afvigere i situationer, hvor de i de andre computerspilleres øjne agerer kompetent. Som jeg har eksemplificeret i artikel 2 og 3 bør der i stedet rettes fokus på problemer i familien eller andre forhold i det nære miljø, der kan være årsag til den afvigende adfærd. Flere af de unge i min undersøgelse kæmper med eller har været udsat for mobning, mistrovsel i familien og/eller i skolen. I de unges selvforståelser er computerspillet og fællesskaberne med andre computerspillere i spillet et vigtigt og berigende supplement til et problemfyldt hverdagsliv. De unge vil derfor ofte fortsætte med at spille computerspil på trods af omgivelsernes miskrediterende reaktioner.

Computerspilafhængighed kan ses som en psykologisk pædagogisk teknik, der skal vejlede de unge hen imod følelsen af at blive eller være et 'helt' menneske, så de unge bedre 'frit' kan vælge, hvornår de ønsker at spille computerspil på soveværelset uden at blive afhængige. Computerspilafhængighed som en psykologisk pædagogisk teknik handler derfor ikke om, at de unge skal ændre adfærd og helbredes for patologien computerspilafhængighed. De 'frie' unge bør gennem selvreguleringsmekanismerne være i stand til at kontrollere deres computerspil, så de ikke bliver afhængige. Jo mere viden de unge og deres forældre har om computerspilafhængighed - jo bedre har de som individer mulighed for at handle på denne viden. Selvregulering er en del af den governmentalitet, der ifølge Rose (1999) ligger i det neoliberale selvansvarliggørel-

sesrationale. De unge er i højere grad selv blevet ansvarlige for at undgå at blive afhængige. Viden om computerspilafhængighed bruges altså til at intervenere og påvirke unge, der har et højt og problematiseret brug af computerspil. På den måde spiller den institutionelt producerede viden om og forståelser af computerspilafhængighed en væsentlig rolle på det interpersonelle plan, hvor klassifikationen anvendes af de unge og deres forældre til at regulere unges problematiserede brug af computerspil.

Det betyder imidlertid ikke, at de unge har samme perspektiv på deres problematiserede brug af computerspil som eksempelvis deres forældre. Unge er aktører i eget liv og medskabere af kulturen på soveværelset. I min fjerde artikel analyserer jeg unges problematiserede computerspilbrug som en soveværelseskultur, samtidig med at jeg peger på, at computerspilafhængighed er en selvreguleringsteknik, som de unge bruger i sammenhænge, hvor computerspillet er svært at kontrollere. På den måde fremskrives unge som medskabere af soveværelseskulturen mere end blot at være forbrugere af computerspil. De unge er ikke kun en reproduktion af voksnes forståelser af unge som passive modtagere af voksnes dømmende og stigmatiserende omsorg. Med ungeperspektiverne og computerspil som soveværelseskultur anses de unge for at være aktive mediebrugere og handlekraftige aktører med forhandlede online og offline identiteter. De unge er sociale, de er sammen med deres kammerater - også selvom døren til soveværelset er lukket, og det fra et forældreperspektiv kan se ud som om, at de er fysisk alene. De unge oplever ikke selv, at de er alene.

De unge er i stand til at yde modstand mod den normsættende viden om computerspilafhængighed, der møder dem i deres hverdag - jævnfør tredje artikel om looping-effekten og fjerde artikels pointe om unges frirum - hvor jeg har fremhævet de unges aktive handlinger gennem teknologien som et alternativ til den herskerende diskurs om computerspilafhængighed som selvdisciplinerende teknologi. Reguleringsperspektivet er interessant i forhold til det at sygeliggøre unges problematiserede brug af computerspil. Sammen med Hackings forståelse af looping-effekten og Brinkmanns (2010b) anvendelse af Canguilhems tænkning om, at sundhed som udgangspunkt er at være normativ og være i stand til at skabe sig normer, kommer de unges 'sunde' brug af computerspil til at dreje sig om, hvordan de unge evner at reagere på de normer og regler, der sættes op for dem i deres hverdag. Et sundt brug af computerspil er blevet et individuelt anliggende knyttet til den enkeltes evne til selvledelse og selvregulering. Samtidig er der forskel på, hvornår det problematiserede brug

af computerspil opfattes som 'usundt'. Et 'sundt' brug af computerspil er relativt og afhængig af i hvilken social sammenhæng, man befinder sig.

Ud fra Roses perspektiv kan viden om computerspilafhængighed tages i anvendelse som en teknik med henblik på at regulere et problematisk brug af computerspil, der ligger på grænsen af, hvad der er normativt forventeligt i en sådan sammenhæng. Ifølge Rose (1999) er de unge nødt til at bedrive 'selvovervågning' - selv når de er backstage. Min undersøgelse viser imidlertid, at de unge oplever computerspil som et muligt rum, hvor de kan slippe for samfundets 'overvågning'. De unge bruger computerspillet som en 'time out' - et ungested, hvor der er mulighed for at opnå glæde og socialt samvær. Med ungeperspektiverne kommer tid i højere grad til at handle om det, som de unge italesætter som et 'frirum'. De unge oplever, at de kan agere med høflig uopmærksomhed, fordi teknologien giver dem mulighed for i højere grad at styre deres adfærd overfor andre. De sociale interaktioner sker også ved hjælp af tastaturet, når de unge får deres karakterer til at bevæge sig på skærmen. De unge bruger teknologien til at tænde og slukke for spillet eller kameraet. Det er muligt at skruer op og ned for lyden. Skrues de unge op for lyden, kan der være tale om mere fokuserede interaktioner - skrues der helt ned for lyden, er der mulighed for at interagere med den mindst mulige opmærksomhed - altså det som Goffman (1963) kalder for 'høflig uopmærksomhed'. De unge kan spille computer samtidig med, at der skiftes scene og hvor krav om nye måder at performe sig selv på venter - frontstage kan hurtigt blive til backstage. De unge kan pynte på og underspile deres adfærd i og udenfor computerspillet. De unge kan derved med computerspillet og teknologien som virkemiddel i højere grad selv bestemme, hvad de ønsker at afsløre om dem selv. Med denne vekselvirkning af frontstage og backstage-scenarier bruges computerspillet af de unge til at trække sig tilbage fra hverdagslivets krav og kontrol.

Bag computerskærmen har de unge mulighed for at slippe for at blive iagttaget og kontrolleret af andre. Dermed kan de slippe for det pres, der lægges på den unge fra familien, skolen ja - samfundet som helhed. Når de unge spiller computerspil, bevæger de sig mellem det private og det offentlige rum, uden at de nødvendigvis hele tiden skal leve op til de normative forventninger, om hvem de gerne vil være som person. Samtidig kan der være visse ting i præsentationen af sig selv, som de unge gerne vil fremhæve i deres sceneoptræden 'frontstage', andre ting som de ikke ønsker, der skal delagtiggøres overfor andre. Disse forhold er oplagte at øve sig på 'bag skærmen', så de unge på et senere tids-

punkt kan fremstå, som de ønsker, at de skal fremstå foran et publikum – vel at mærke både det publikum, som de interagerer med i spillet og det publikum, som de unge interagerer med i familien, i skolen og de øvrige sociale arenaer, hvor de unge opholder sig i. I computerspillet sker det ved hjælp af en kæmpende avatar, når figuren glider rundt i de forskellige fantasiverdener, som spillet stiller til rådighed for de unge, når der tjenes 'penge' eller 'point' for at kunne stige i levels. Eller når de unge over sig i at spille bestemte roller som eksempelvis at fremtræde som en, der er 'god til engelsk', det kan være at kæmpe, at træne, at tænke strategisk, at snyde, at sætte sig nogle mål og at være seriøs.

Når de unge har et problematiseret brug af computerspil, spiller computerspillet en central rolle i de hverdagslige situationer på 'scenen'. Det har med udgangspunkt i ungeperspektiverne givet anledning til at relatere de unges problematiserede brug af computerspil med begrebet soveværelseskultur. Soveværelset er den scene, hvor de unges problematiserede brug af computerspil foregår. Ud fra ungeperspektiverne kan de unge ses som medskabere af eget liv og af den kultur, der foregår på soveværelset. Pointen er, at kulturen er nemmere at udfolde på soveværelset. Stuen og køkkenet er et mere kontrolleret sted end soveværelset. Når mulighederne for kontrol mindskes, åbner det op for, at de unge i højere grad kan gøre soveværelset til deres 'sted'. Soveværelset er et dynamisk og evigt foranderlig rum, hvor de unge kan udtrykke sig gennem forskellige identiteter og udfolde sig kulturelt. De unge er i stand til selv aktivt at tolke, hvad der er godt for dem i givne sociale situationer. I forhold til de unge problematiserede brugere af computerspil har jeg foreslået, at soveværelset i endnu højere grad end tidligere er 'unges sted'.

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 i høj grad er også handler om forældres velvilje til at investere i de forbrugsgoder, som der hele tiden tilflydes markedet. 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. Samtidig har det højfrekvente brug af computerspil gjort dem til kompetente computerspillere – et aspekt der tilsyneladende

de overses i det konfliktfyldte farvand mellem forældres regulering af de unge computerspil og så de unges fascination af computerspillene. Derfor kan soveværelseskulturen ses som en 'time out' fra påbudet om at udvikle teknikker til selvregulering. Kampen om at spille computerspil fortsætter altså – på trods af bekymringerne om at ryge i et patologihul.

7.6 Unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil

I min projektansøgning bruger jeg det danske Medieråds begreb 'overdrevent brug af computerspil'. Thorhauge og jeg bruger begrebet 'problematiske spillevaner' til at beskrive unges problematiserede brug af computerspil, men de to begreber er på mange måder lige så problematiske som effektforskernes computerspilafhængighed. Der er risiko for, at det problematiserede computerbrug kommer til at fremstå som et problem, som de unge selv er skyld. Ud fra mine forskningsresultater og min socialkonstruktivistiske forståelse af fænomenet, har jeg derfor valgt at føje endnu en klassifikation til rækken af de mange begreber, der indtil videre er blevet foreslået. Jeg har med mine teoretiske inspirationer hentet fra Lincoln, Hacking, Goffman, Brinkmann og Rose derfor skabt grundlag for et nyt begreb - 'unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil'.

Et højfrekvent og problematiseret brug af computerspil er et computerspilbrug, som ligger på grænsen af, hvad der antages at være hensigtsmæssigt og sundt for den unge. Men computerspillet på soveværelset er ikke nødvendigvis et 'problematisk' eller et 'overdrevent' brug. Bekymringer om computerspilafhængighed er et højfrekvent brug af computerspil, der er blevet til et 'problematiseret' computerspilbrug. Jeg vil med betegnelsen 'problematiseret' understrege, at de unges højfrekvente brug af computerspil ud fra ungeperspektiverne ikke nødvendigvis er problematisk. Samtidig vil jeg med begrebet tydeliggøre den forskel, der ligger i, at det ofte er omgivelserne, der finder computerspilbruget problematisk, snarere end det er de unge selv. Begrebet 'problematiseret' brug udelader de mere negative ladede stereotyper i begrebsliggørelsen af fænomenet - som eksempelvis på forhånd at dømme et højfrekvent brug af computerspil som potentielt problematisk eller overdrevent. Det er ikke muligt helt at undgå stigmatisering, og jeg er klar over, at mit eget be-

greb også er med til at skabe situationer, hvor de unge kan stemples som afvigere. Jeg finder imidlertid, at mit begreb er med til at pege på det relationelle aspekt i fænomenet, samtidig med at det også sætter fokus på de andre aktørers rolle i denne sammenhæng. Begrebet er med til skabe opmærksomhed på, at unge ikke nødvendigvis opfatter deres brug af computerspil som problematisk, og at de unge er kompetente brugere af computerspil.

Ifølge de unge handler det problematiske brug også om, at det er nødvendigt at intensivere sit spil i perioder for at kunne stige i level, sådan som jeg har beskrevet i artikel 3. De unge er bevidste om de sundhedsrisici, der er forbundet med at have et problematiseret brug. De kan også 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 - de tillægger eksempelvis ikke træthed den store betydning i forhold til deres præstationer i skolen. De er samtidig også eksperter i brugen af deres foretrukne computerspil. De unge har igennem deres mangeårige engagement i computerspillet udviklet en række særskilte kompetencer og færdigheder, som den hidtidige forskning i et problematiseret brug af computerspil muligvis har haft øje for, men som de ikke tager højde for i de sammenhænge, hvor computerspillet gøres til et problem.

7.7 Implikationer for fremtidig forskning

Med barndomsforskningens generationsordensprincip kan unges selvstyringsprocesser være mere ekskluderende end inkluderende. På trods af at selvregulering - ifølge Kampmann (2003) risikerer at intimidere unges hverdagsliv - finder jeg, at fremtidig forskning bør tage højde for, at de unges glæde ved og kompetence ved computerspillet ikke forsvinder, fordi de 'udvikler' et problematiseret brug af computerspil. Ifølge Lagoni et.al. (2014) har der været en tendens til, at barndomsstudier gør de unges udsathed til en 'svag' egenskab, men sårbare unge udvikler ofte egenskaber så som ansvarlighed, refleksivitet, veludviklede evner til at aflæse andres behov og lidelser, eller om man vil i forhold til computerspillet tålmodighed, koncentration, intuition, fordybelse, fornemmelse af kontrol og udlevelse af maskuline fantasier (Walkerline, 2007). Lagoni et.al (2014) kalder det for at have blik for '*det særlige*' som *potentiel ressource* - altså at have et dobbeltblik på den udsathed, de unge kommer i, når omgivelserne karakteriserer de unge som problematiske brugere af computer-

spil. I stedet for at anerkende de udsatte unges ressourcer som en kompetence, er der en tendens til at gøre sårbarheden i de unges hverdagsliv til noget, der skal kompenseres for. Det er ifølge Lagoni et.al. (2014) problematisk, fordi perspektivet dels risikerer at underkende 'her og nu'-perspektivet - forstået som *det, barnet rent faktisk kan og er* (Lagoni, 2014:5), samtidig med at denne tilgang til de unge øger muligheden for stigmatisering og risikerer at mindske et i forvejen lille selvværd. Ofte ender studierne med 'kun' at dekonstruere de medicinske og positivistiske tilgange til stigmatisering, afvigelse og normalitet, eller ved at vende de negative sider til noget positivt (Lagoni et.al., 2014). Pointen er, at de hidtidige barndomsstudier i stigmatisering ikke har øje for dette dobbeltblik på de unge. I relation til min forskning i unges problematiserede brug af computerspil har jeg med aktør-perspektivet ønsket at se de unges computerspil som en speciel kompetence, de har udviklet op gennem deres barndom. Jeg har altså forsøgt at tænke computerspilbruget som en 'overset' ressource hos de unge problematiserede brugere. Det er et perspektiv, der kunne være spændende at forske videre i.

Samtidig handler bekymringer om computerspil ikke kun om frygten for at ryge i patologi-hullet. Det drejer sig også om, hvordan computerspilafhængighed bliver skabt på det institutionelle niveau, blandt eksperterne, og den viden om computerspilafhængighed, vi som mennesker vælger at tro på. Helt konkret kunne det være relevant at kortlægge Danmarks computerspilpolitik i et historisk perspektiv med henblik på at identificere brud og diskontinuitet såvel som sammenhænge og kontinuitet i den måde vi som samfund har valgt at regulere et højfrekvent og problematiseret brug af computerspil for på den måde at undersøge computerspilafhængighedens tilblivelsesproces og afhængigheden som vidensform og rationale for politiske beslutninger og tiltag, såvel som computerspilsforskernes mere kultur- og sociologisk orienterede vidensrationalers magtposition i dansk computerspilpolitik. Ud fra analysen kunne unges medborgerskabsidentiteter styrkes ved at arbejde med de føromtalte virtuelle refleksionsværksteder for på den måde at gøre unge til medforskere og medskabere af en fremtidig erfaringsbaseret computerspilpolitik i Danmark.

Kapitlernes referencer

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

Aarsand, P. (2007). *Around the Screen. Computer activities in children's everyday lives*. Ph.d.-afhandling, Linköping University, Faculty of Arts and Sciences, No. 388

Alderson, P. (1995). *Listening to Children. Children, Ethics and Social Research*. Barkingsside: Barnardos.

Alvesson, M., & Kärreman, D. (2005). At arbejde med mysterier og sammenbrud: Empirisk materiale som kritisk samtalepartner i teoriudvikling. In M. Järvinen & N. Mik-Meyer (Eds.), *Kvalitative metoder i et interaktionistisk perspektiv* (pp. 121-144). Copenhagen: Hans Reitzels Forlag.

Alvesson, M., & Skjöldberg, K. (2008). *Tolkning och reflection: Vetenskapsfilosofi och kvalitativ metod*. Lund: Studentlitteratur.

Andersen, C.U. (2009). *Det æstetiske interface: Computerspillet i en interfacekultur og interfacet i computerspillet*. Århus: Digital Aesthetics Research Center.

Bak, L., Madsen, A.S., Henriksen, B. og Troldborg, S. (2012). *Danskernes kulturaner 2012*. (Udarbejdet af Epinion A/S & Pluss Leadership A/S for Kulturministeriet). Kulturministeriet

Barth, F. (1966). *Models of Social Organization*, Occasional Paper No. 23. London: Royal Anthropological Institute of Great Britain & Ireland.

Becker, H. S. (2005). *Outsidere - studier i afvigelsessociologi*. Hans Reitzels Forlag

Bengtsson, J. (2006). En livsverdenstilnærming for helsevidenskabelig forskning. I: Bengtsson, J. (red.) *Å forske i sygdoms- og pleieerfaringer: livsverdensfenomenologiske bidrag*, Kristiansand: Høyskoleforlaget

Beinstein, B. (2001). Klasseforskelle og pædagogisk praksis. In L. Chouliaraki, & M. Bayer (Eds.), *Pædagogik, diskurs og magt* (pp. 94-133) . København: Akademisk Forlag.

Boe, S. (red.) (1995). *Medievald - børn og unge*. København: Kulturministeriet

Bonke, J. & Greve, J. (2013). *Bruger børn tiden hensigtsmæssigt? Om søvn, spising, motion, samvær og trivsel*. Rockwool Foundation Research Unit and University Press of Southern Denmark hentet på world web d. 28.2.2013.
www.rockwoolfonden.dk/publications/families+and+children/publication?id=1697

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

Brinkmann, S. (2007). Menneskebegreber. In C. Jantzen & T. Thellefsen (Eds.), *Videnskabelig begrebsdannelse* (pp. 185-201). Aalborg: Aalborg Universitets Forlag

Brinkmann, S. (2010a). Patologiseringsten: Diagnoser og patologier før og nu. In S. Brinkmann (Ed.), *Det diagnosticerede liv: Sygdom uden grænser* (pp. 15-31). Århus: Klim.

Brinkmann, S. (2010b). Patologiseringens former: En kartografi over nutidens patologiseringsprocesser. In S. Brinkmann (Ed.), *Det diagnosticerede liv: Sygdom uden grænser* (pp. 273-285). Århus: Klim.

Brinkmann (Ed.), (2010c). *Det diagnosticerede liv: Sygdom uden grænser* . Århus: Klim.

Brinkmann, S. (2013). *Qualitative interviewing*. Oxford: Oxford University Press.

Brown, R.I.F. & Robertson, S (1993a). Home computer and video game addictions in relation to adolescent gambling: Conceptional and developmental aspects. In W.R. Eadington & J.A.Cornelius (Eds.), *Gambling behavior and Problem Gambling* (pp. 451-471). Reno: University of Nevada Press.

Brown, R.I.F. & Robertson, S. (1993b), Some contributions of the study of gambling to the study of other addictions In I.W.R. Eadington & J.A. Cornelius (Eds.), *Gambling behaviour and problem gambling*, (pp. 241-272). Reno: University of Nevada Press

Brunborg, G.S., Hansen, M.B. & Frøyland, L.R. (2013). *Pengespill og dataspill. Endringer over to år blant ungdommer i Norge*. Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring. Nova Rapport 2. Retrieved June 11, 2013 from http://www.nova.no/asset/6385/1/6385_1.pdf

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

Buckingham, D. (2008). Identity. In D. Buckingham (Ed.), *Youth, Identity, and Digital Media*. London: The MIT Press

Charlton, J.P., & Danforth, I.D.W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23, 3, 1531-1548.

Corsaro, W. A. (2002). *Barndommens sociologi*. Kbh.: Gyldendal Uddannelse.

Cover, R. (2006). Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth. *Game Studies*, 6, 1.

Deacon, D., Murdock, G., Pickering, M. & Golding, P. (2007). *Researching communications: A practical guide to methods in media and cultural analysis*. 2. ed. London: Arnold.

Egenfeldt-Nielsen, S. & Smidt, J.H. (2003). *Computerspil og skadelighed - en forskningsoversigt*. København: Medierådet for Børn og Unge

Esmark, A., Bagge, L. C., & Åkerstrøm, A. N. (2005). Socialkonstruktivistiske analysestrategier - en introduktion. I: Esmark, A., Bagge, L. C., & Åkerstrøm, A. N. (2005). (red.) *Socialkonstruktivistiske analysestrategier* (pp. 7-30). Frederiksberg: Roskilde Universitetsforlag.

Frederiksen, M. (2015). Mixed Methods-forskning I: Tanggaard, L. & Brinkmann, S. (2015) Interviewet: Samtalen som forskningsmetode. In S. Brinkmann, & L. Tanggaard (Eds.), *Kvalitative metoder: En grundbog* (pp. 197-213). Copenhagen: Hans Reitzels Forlag.

Frøyland, L.R., Hansen, M., Sletten, M.A., Torgensen, L., & von Soest, T. (2010). *Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer* [Innocent Amusement? Gambling and Gaming among Norwegian Adolescents], NOVA Norwegian Social Research, retrieved January 27, 2012, from http://www.nova.no/asset/4263/1/4263_1.pdf

Flaaten, Ø., Top, S. & Aarseth, E. (2010). Ungdommers opplevelser med overdreven bruk av online-rollespillet World of Warcraft. *Tidsskrift for Ungdomsforskning*, 2, 57-78

Fredslund, H. (2005). Den filosofiske hermeneutik - fra filosofi til forskningspraksis. In C. Nygaard (Ed.), *Samfundsvidenskabelige analysemetoder* (pp. 73-102). Copenhagen: Forlaget Samfundslitteratur

Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescent. *Addictive Behaviours*, 19(5), 545-553.

Goffman, E. (1989). On Fieldwork, *Journal of Contemporary Ethnography* (pp. 123-132), 18(2)

Goffman, E. (1971). *Relations in Public. Microstudies of the Public Order*. New York: Basic Books

Goffman, E. (1983). The interaction order. *American Sociological Review* (pp. 1-17), vol. 48

Goffman, E. (1990a (1959)). *The presentation of self in everyday life*. Garden City, N.Y: Doubleday.

Goffman, E. (1990b (1963)). *Stigma: Notes on the management of spoiled identity*. Englewood Cliffs, N.J: Prentice-Hall.

- Griffiths, M.D. & Davies, M.N.O. (2003; 2005). Does video game addiction exist?. In J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 359-368). Cambridge, MA: MIT Press.
- Griffiths, M.D. & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescence. *Psychological Reports*, 82, 475-480.
- Griffith, M.D. (2000). Does Internet and Computer 'Addiction' exist? Some Case Study Evidence. *CyberPsychology & Behavior*, 3(2), 211-218
- Gubrium, J.F., & Holstein, J.A. (2001). *Handbook of interview research*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Gulløv, E. (1999). *Betydningsdannelse blandt børn* København: Gyldendal
- Gulløv, E. & Højlund, S. (2003). *Feltarbejde blandt børn – Metodologi og etik i etnografisk børneforskning*. Copenhagen: Gyldendal
- Gynther, K., Boe, S & Krogh, C. (2003). *Børn, unge og computerspil*. Copenhagen: Medierådet.
- Hacking, I. (2004). Between Michel Foucault and Erving Goffman: between discourse in the abstract and face-to-face interaction. *Economy and Society*, 33(3), 277-302.
- Hacking, I. (2007). Kinds of People: Moving Targets. *Proceedings of the British Academy* 151 (pp. 285–318). Oxford: Oxford University Press.
- Halkier, B. (2008). *Fokusgrupper*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.
- Hart, S. (2009). The 'problem' with youth: young people, citizen and the community. *Citizenship Studies*, 13(6), 641-657.
- Hart, R.A. (1992). *Children's Participation. From Tokenism to Citizenship*. Florence: Unicef.
- Hill, M. (2006). Children's Voices on Ways of Having a Voice. *Childhood* 13 (1), 69-89.

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

Holstein, B.E., Pedersen, T.P., Bendtsen, P., Madsen, K.R., Meilstrup, C.R., Nielsen, L. & 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.

Holstein, B.E., Henriksen, P.E.W. & Toftager, M. (2011). Stillesiddende adfærd. In Rasmussen, M. & Due, P. *Skolebørnsundersøgelsen 2010*, Forskningsprogrammet for Børn og Unges Sundhed (FoBUS). (pp. 47-50). Odense: Statens Institut for Folkesundhed, Syddansk Universitet

Hussain, Z., Griffiths, M.D., & Baguley, T. (2011). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research & Theory*, 1-13.

Illeris, K., Katznelson, N., Nielsen, J.C., Simonsen, B. & Sørensen, N.U. (2009). *Ungdomsliv - mellem individualisering og standardisering* (pp. 23-36). Frederiksberg: Samfundslitteratur

Jacobsen, M.H., Kristiansen, S. & Mortensen, N. (2002). *Sociologien om det elementære livs sociale former*, Kbh: Hans Reitzels Forlag

James, A. & James, A. (2012). *Key Concepts in Childhood Studies*. 2nd Ed. London: Sage.

James, A., Jenks, C. & Prout, A. (1999). *Den teoretiske barndom*. København: Gyldendal

James, A., & Prout, A. (1990). A new paradigm for the Sociology of Childhood? Provenance, Promise and Problems In: James, A & Prout, A. (eds.) *Constructing and reconstructing childhood: Contemporary issues in the sociological study of childhood*. (pp. 7-33). London: Falmer Press.

Jenkins, R. (2008). Erving Goffman: A major theorist of power?. *Journal of Power*, 1, 2, 157-168.

Jenkins, R. (2009). *Social identitet*. Århus: Academica.

Jenkins, R. (2010). The 21st-Century Interaction Order. In M.H Jacobsen (Ed.), *The Contemporary Goffman*. (pp. 257-274). New York: Routledge

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

Johnson, N.F. (2009). *The Multiplicities of Internet Addiction. The Misrecognition of Leisure and Learning*. Surrey, UK: Ashgate.

Järvinen, M. (2005). Interview i en interaktionistisk begrebsramme. In M. Järvinen, M. & N. Mik-Meyer (Eds.), *Kvalitative metoder i et interaktionistisk perspektiv* (pp. 27-48). Copenhagen: Hans Reitzels Forlag.

Kampmann, J. (2003a). Barndomssociologi - fra marginaliseret provokatør til mainstream leverandør. *Dansk Sociologi*, (pp. 79-94). 14(2)

Kampmann, J. (1998). *Børneperspektiv og børn som informanter*. Copenhagen: Børnerådet og Socialministeriet.

Kampmann, J. & Andersen, P.Ø. (1996). *Børns legekultur*. København: Munksgaard

Kampmann, J. (2004). Det selv-i-agt-tagelige barn, *Psyke & Logos*, vol. 25, nr. 2, Dansk Psykologisk Forlag (pp. 516-536).

Kampmann, J. (2003b). Ethiske overvejelser i etnografisk børneforskning [Ethical considerations in ethnographic research on children]. In Gulløv, E., & Højlund, S. (Eds.), *Feltarbejde blandt børn [Fieldwork among children]* (pp. 167-183). Copenhagen: Gyldendal.

Karlsen, F. (2010). Addiction and randomness: a comparative analysis of psycho-structural elements in gambling games and massively multiplayer online role-playing games. In U. Carlsson (Ed.), *Children and youth in the digital media culture: from a Nordic horizon*. (pp. 157-172). Göteborg: Nordicom, Göteborgs universitet. (Yearbook from The International Clearinghouse on Children, Youth and Media).

Karlsen, F. (2013). *A world of excesses: Online games and excessive playing*. Farnham: Ashgate Pub. Limited.

Kincheloe, J., McLaren, P. & Steinberg, S.R. (2011). Critical Pedagogy, and Qualitative Research: Moving to the Bricolage I: Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. *The SAGE handbook of qualitative research* (pp. 163-177). Thousand Oaks: Sage Publications.

Koepp, M.J., Gunn, R.N., Lawrence, A.D., Cunningham, V.J., Dagher, A. Jones, T., Brooks, D.J., Bench, C.J. & Grasby, P.M. (1998): Evidence for Striatal Dopamin Release During a Video Game, *Nature* 393, s. 266-268

Kristiansen, S. (2005). Erving Goffman - hverdagslivets rollespil I: Jacobsen, M.H. & Kristiansen, S. (2005). *Hverdagslivet: Sociologier om det upågtede* (pp. 194-220). Copenhagen: Hans Reitzels Forlag.

Kristiansen, S. (2000). *Kreativ sociologi - på sporet af Erving Goffmans sociologiske metode*, Ph.D. -Thesis, Institut for Sociale Forhold og Organisation, Aalborg Universitet.

Kuss, D.J. & Griffiths, M.D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296, DOI: 10.1007/s11469-011-9318-5

Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). *InterView: Introduktion til et håndværk*, Copenhagen: Hans Reitzels Forlag.

Lagoni, K., Lavaud, M., Fjordside, S. & Warming, H. (2014). *Litteraturreview om udsatte unge*, funder på World Wide Web d. 14.6.2015 <http://saerlig.ruc.dk/wp-content/Litteraturreview.pdf>

Lanigan, R.L. (1988). Is Erving Goffman a Phenomenologist? *Critical Studies in Mass Communication*, 5(4), 335-345

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12,(1), 77-95.

Lincoln, S. (2004). Teenage Girls' Bedroom Culture: Codes versus Zones. In A. Bennett & Kahn-Harris (Eds.), *After Subculture: Critical Subcultures: Critical Studies in Contemporary Youth* (pp. 94-106). Basingstoke: Palgrave Macmillan.

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

Lincoln, S. (2013). Media & Bedroom Culture. In D. Lemish (Ed.), *The Routledge international handbook of children, adolescents and media*. London; New York: Routledge.

Lindgren, G. (1994:). Fenomenologi i praktiken. In B. Starrin.& P.G. Svensson, *Kvalitativ metod och vetenskapsteori* (pp. 91-110). Lund: Studentlitteratur.

Linderoth, J. & Bennerstedt, U. (2007). *Living in World of Warcraft. The Thoughts and Experiences of Ten Young People*. Statens Medieråd. Retrieved January 31, 2012 from <http://www.statensmedierad.se/Publikationer/Produktter/Presentation-of-World-of-Warcraft-Study/>

Linderoth, J. & Säljö, R. (2008): "In here I am pretty" – Onlinerollspel, stigma och identitet I: H. Rystedt & R. Säljö (Eds.), *Kunskap och människans redskap: teknik och lärande*, Lund, Studentlitteratur

Livingstone, S. (2007): "From family television to bedroom culture: young people's media at home" In: Devereux, Eoin, (ed.): *Media studies: key issues and debates*. London, UK: SAGE Publications, pp. 302-321.

Ljungdahl, A.K. (2012). Nikolas Rose - En vital kritik. I: Jacobsen, M.H & Petersen, A. (red.). *Samfundsteori & samtidsdiagnose. En introduktion til sytten nyere samfundstænkere* (pp. 263-278). Forlaget UP - Unge Pædagoger

Ljungdahl, A.K. (2009). Normer og normalisering - Georges Canguilhem i et sundhedspædagogisk perspektiv I: Carlsson, M., Simovska, V., & Jensen, B. B. (red.) (2009). *Sundhedspædagogik og sundhedsfremme: Teori, forskning og praksis*. Århus: Aarhus Universitetsforlag.

- Medierådet: Ungar & Medier: Medierådet 2005
(http://www.medeieradet.se/upload/Rapporter_pdf/Ungar_&_Medier_2005.pdf [20060418], hentet World Wide Web d.29-07-2010)
- Merleau-Ponty, M. (1994). *Kroppens fænomenologi*. Helsingør: Det lille Forlag.
- Meyrowitz, J. (1985). *No sense of place: the impact of electronic media on social behavior*. New York: Oxford University Press.
- Mik-Meyer, N. (2005). Dokumenter i en interaktionistisk ramme. In M. Järvinen & N. Mik-Meyer (Eds.), *Kvalitative metoder i et interaktionistisk perspektiv* (pp. 193-214). Copenhagen: Hans Reitzels Forlag.
- Mik-Meyer, N., & Villadsen, K. (2013). *Power and welfare: Understanding citizens' encounters with state welfare* (pp. 29-47). Abingdon, Oxon: Routledge
- Moss, J. (2008). Visual Methods and Policy Research. In P. Thomson (Ed.) *Doing Visual Research with Children and Young People* (pp. 59-73). Routledge, London and New York
- Møhl, P. (2002). Synliggørelsen: med kameraet i perceptuelle verdener. In K. Hastrup (Ed.). *Ind i verden: En grundbog i antropologisk metode* (pp. 163-185). Copenhagen: Hans Reitzels Forlag
- Nielsen, H.S. (2013). Fotografier som børns perspektiver på deres hverdagsliv In K. Rasmussen (Ed.) *Visuelle tilgange og metoder i tværfaglige pædagogiske studier. En antologi baseret på erfaringer og indblik fra forskning, udviklingsarbejde og undervisning* (pp. 81-113). Frederiksberg: Roskilde Universitets Forlag
- Nielsen, H.W. (2001). *Børn i medvind og modvind. En relationel analyse af børns livtag med livet i det reflekssive moderne*. Roskilde Universitetscenter. Ph.d.-afhandling
- Nielsen, K. & Jørgensen, C. R. (2010). Patologisering af uro? In S. Brinkmann (Ed.), *Det diagnosticerede liv: Sygdom uden grænser* (pp. 179-205). Århus: Klim.
- Otto, L. (2008). Foucaults 'governmentalitetsteori'. Styringsteknologi og subjektivitet, Arbejdsrapport 1. Udkast. Fundet på World Wide Web

<http://etnologi.ku.dk/upload/application/pdf/f51d6748/Governmentality.pdf> d. 3.3.2013

Paludan, C. *Børnehaven gør en forskel*. København: Danmarks Pædagogiske Universitets forlag.

Prosser, J. & Schwartz, D. (1998). Photographs within the Sociological Research Process. In J. Prosser (Ed.), *Image-based research: a sourcebook for qualitative researchers* (pp. 101-115). London: Falmer Press.

Prout, A. (2005). *The future of childhood: towards the interdisciplinary study of children*. London; New York: Routledge Falmer

Qvortrup, J. (1999). Barndom og samfund. I: Jørgensen, P.S., & Dencik, L. (1999). *Børn og familie i det postmoderne samfund*. Kbh: Hans Reitzel.

Rasborg, K. (2004). Socialkonstruktivismen i klassisk og moderne sociologi. In L. Fuglsang, L. & P.B Olsen (Eds.): *Videnskabsteori i samfundsvidenskaberne* (pp. 349-387). Roskilde Universitetsforlag

Rasmussen, T.H (1996). *Kroppens filosofi: Maurice Merleau-Ponty*. Brøndby: Semi-forlaget

Rasmussen, K. (2004). *Børnene i kvarteret, kvarteret i børnene: Om børns hverdagsliv, steder og ruter*. Frederiksberg: Roskilde Universitetsforlag.

Rasmussen, K. (2013). Visuelle metoder og tilgange - indledning og ramme om antologiens forskellige artikler. In Rasmussen, K. (red.) *Visuelle tilgange og metoder i tværfaglige pædagogiske studier. En antologi baseret på erfaringer og indblik fra forskning, udviklingsarbejde og undervisning* (pp. 13-36). Frederiksberg: Roskilde Universitets Forlag

Rasmussen, K & Smidt, S. (2002). *Barndom i billeder: børns fotografier set som ytringer om en kultur i bevægelse*. Copenhagen: Akademisk Forlag

Rehbein, F., Kleimann, M., Mediasci, G., & Mossle, T. (2010). Prevalence of risk factors of video game dependence in adolescence: Results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behaviour and Social Networking* 13, 269–277.

Rendtorff, J.D. (2004). Fænomenologien og dens betydning. Videnskabsteori som improvisation i jazzmusik I: Fuglsang, L. & Olsen, P.B. (red.) (2014). *Videnskabsteori i samfundsvidenskaberne. På tværs af fagkulturer og paradigme*. Frederiksberg: Roskilde Universitets Forlag

Roe, K. & Muijs, D. (1998). Children and Computer Games. A profile of the Heavy User. *European Journal of Communication*, 13(2),181-200.

Rose, N. (2003). At regere friheden - en analyse af politisk magt i avanceret liberale demokratier. I: Borch, C. & Larsen, L.T. (red.): *Perspektiv, magt og styring - Luhmann og Foucault til diskussion* (pp. 180-199). København: Hans Reitzels Forlag

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

Rose, N. (2009). *Livets politik. Biomedicin, magt og subjektivitet i det 21. Århundrede*. Copenhagen: Dansk Psykologisk Forlag

Rose, N. (2010). Psykiatri uden grænser? Psykiatriske diagnosers ekspanderende domæne. In Brinkmann, S. (Ed.). *Det diagnosticerede liv: Sygdom uden grænser* (pp. 32-57). Århus: Klim.

Schutz, A. (2005). *Hverdagslivets sociologi: En tekstsamling*. Copenhagen: Hans Reitzels Forlag.

Shilling, C., & Nottingham Trent University. (2005). *The body in culture, technology and society*. London: SAGE.

Shotton, M.A. (1989). *Computer addiction? A study of computer dependency*, London: Taylor & Francis.

Sjöblom, B. (2011): *Gaming interaction : conversations and competencies in internet cafés* / Linköpings universitet. Institutionen för Tema (utgivare), 1. ed. Linköping : Department of Thematic Studies, Linköping University

Sommer, D. B., Ole Gammeltoft, & Tom Havemann. (2010). *Børn i senmoderniteten: Barndomspsykologiske perspektiver*. København: Hans Reitzel.

Stevns, A.M. (2004). *Børn og unges brug af online computerspil*. Copenhagen: Medierådet for Børn og Unge.

Svendsen, L. Fr. H. (2006). Patologisering av menneskelivet, *Tidskrift for politik, litteratur og samfundsspørgsmål*, 1. Samtiden

Sørensen, B.H. & Jessen, C. (1999). *Det er bare noget, der er lavet... Børn, computerspil, vold og virkelighed*. Medierådet for Børn og Unge og Statens Information

Sørensen, E. (2006). Notat om dopamine. Medierådet for Børn og Unge. Retrieved January 7, 2011, from http://www.dfi.dk/Boern_og_unge/Medieraadet/computerspil/Videns-og-publikationer.aspx.

Sørensen, T. S. (2003). Brev til Medierådet for Børn og Unge om dopamin. Sundhedsstyrelsen. Retrieved Marts 12, 2010 from http://www.dfi.dk/Boern_og_unge/Medieraadet/Computerspil/Viden-og-publikationer.aspx

Sørensen, S. A., Høystad, O.M., Bjurström, E. & Vike, Halvard, V. (2010). *Nye kulturstudier: Teorier og temaer*. Kbh: Tiderne Skifter.

Sørensen, T.S. (1997). *Sociologien i hverdagen. Indføring i nyere gruppesociologi*. Århus: Gestus.

Tanggaard, L. & Brinkmann, S. (2015). Interviewet: Samtalen som forskningsmetode I: S. Brinkmann, & L. Tanggaard (Eds.), *Kvalitative metoder: En grundbog* (pp. 29-53). Copenhagen: Hans Reitzels Forlag

Tufte, B. (2007). *Børn, medier og marked: Om at være barn i et medie- og forbrugersamfund*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.

Walkerdine, V. (2007). *Children, Gender, Video Games. Towards a Relational Approach to Multimedia*. Basingstoke: Palgrave Macmillan

van Rooij, A.J. (2011). *Online Video Game Addiction. Exploring a new Phenomenon*, Ph.D. Thesis, Rotterdam: Erasmus University Rotterdam.

Warming, H. (2005). Erkendelser gennem plevelse: Når indlevelse ikke er mulig. In M. Järvinen, M. & N. Mik-Meyer (Eds.), *Kvalitative metoder i et interaktionistisk perspektiv* (pp. 145-168. Copenhagen: Hans Reitzels Forlag.

Warming, H. (2007a). Diskussioner om børneperspektiver og inddragelse af børn - er barnet på vej ud med badevandet? *Dansk Pædagogisk Tidsskrift* 1.

Warming, H. (2007b). Deltagerobservationer. In L. Fulgsang, P. Hagedorn-Rasmussen & P.B. Olsen (Eds), *Teknikker i samfundsvidenskaberne*, Frederiksberg: Roskilde Universitetsforlag

Warming, H. (2011a). *Børneperspektiver. Børn som ligeværdige medspillere i social arbejde*. Copenhagen: Akademisk Forlag.

Warming, H. (2011b). Barndom og ungdom. Sociale kategorier og positioner - et medborgerskab i parantes. I Greve, B. (red.). *Grundbog i socialvidenskab - 4 perspektiver*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.

Weber, S. & Mitchell, C. (2008). Imaging, Keyboarding, and Posting Identities: Young People and New Media Technologies. In: Buckingham, D. (ed.), *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.

Widerberg, K. (2007). Køn og samfund. I: Andersen, H., Kaspersen, L. B., & Hans Chr. Fink. *Klassisk og moderne samfundsteori* (pp. 597-624). Kbh: Hans Reitzel.

Willett, R. (2008). Consumer Citizens Online: Structure, Agency, and Gender in Online Participation. In: Buckingham, D. (ed.), *Youth, Identity, and Digital Media*. (pp. 49-69), London: The MIT Press

Yee, N. (2006a): The Labor of Fun – How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play, Games and Cultures, Volume 1, Number 1 (pp. 68-71)

Yee, N. (2006b). The Psychology of MMORPGs: Emotional Investment, Motivations, Relationship Formation, and Problematic Usage. In R. Schroeder &

A. Axelsson (Eds.), *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments* (pp. 187-207). London: Springer-Verlag.

Young, K. S. (1998). *Caught in the net: How to recognize the signs of Internet addiction-and a winning strategy for recovery*. New York: J. Wiley.

Bilag

Bilag 1

Kære forældre!

Jeg hedder Anne Brus og arbejder for øjeblikket som Ph.d.-studerende på Roskilde Universitet. Mit forskningsprojekt er finansieret af Statens Forskningsråd og handler om børn og computerspil.

Titlen på projektet er *"Når børn har et overdrevent brug af computerspil – muligheder og udfordringer"*. Som titlen antyder giver computerspil adgang til en utrolig spændende verden, lærerig og fantasifuld. Samtidig kan spillet være svær at slippe og kan betyde at børnene kommer til at sidde i rigtig mange timer foran computerne.

Med udgangspunkt i denne problematik er formålet med mit projekt at etablere en større viden om børn og computerspil, og hvor børnenes egen forståelse af computerspil sættes i fokus.

Og det er her I som forældre kommer ind i billedet. Jeg har nemlig taget kontakt til jeres børns klub, fordi jeg skal interviewe en masse børn om deres erfaringer med at spille computer, og hvad det betyder for dem i deres hverdag. Det er selvfølgelig frivilligt at deltage i undersøgelsen, og jeg vil spørge børnene, om de har lyst til at blive interviewet.

Hvis I som forældre IKKE ønsker at jeres børn skal deltage kan I bruge slippen nederst på siden. Sidste frist for aflevering er FREDAG D. 5. MARTS. Selve projektet og interviewene starter umiddelbart derefter.

Jeg skal for en ordens skyld understrege, at forskningsprojektet følger de etiske retningslinjer som Statens Samfundsvidenskabelige Forskningsråd har udarbejdet, hvilket betyder, at alle deltagere i projektet anonymiseres.

Med venlig hilsen og på forhånd tak

Anne Brus

Jeg ønsker ikke at mit barn deltager i forskningsprojektet *"Når børn har et overdrevent brug af computerspil – muligheder og udfordringer"*.

Navn på barnet: _____

Dato: _____

Forældreunderskrift: _____

NB. Afleveres senest d. 5. Marts 2010

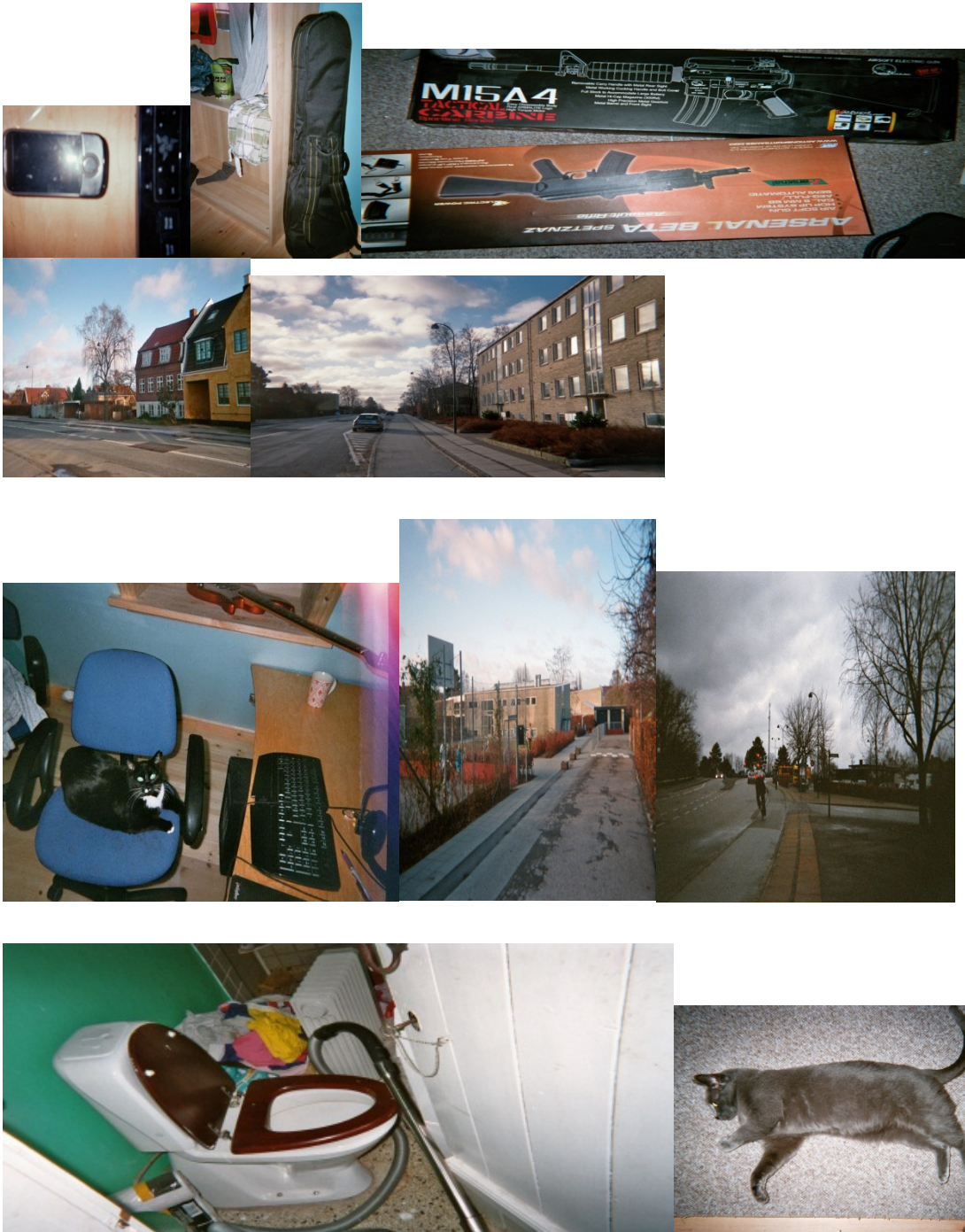
Bilag 2

Forskningsspørgsmål	Interviewspørgsmål
	OM DIG Hvad hedder du, hvor gammel er du, hvad klasse går du i, fritidsklub, ungdomsklub? Forældre, søskende, familie, venner? Har du en 'bedsteven'? Hvad laver du, når du har fri? Har du andre fritidsinteresser end computerspil?
Hvordan oplever unge, at de på en og samme tid er medskabere af og styret af de mulighedsbetingelser, der er til stede for dem i forbindelse med deres problematiserede brug af computerspil?	Hvordan forløber en helt almindelig dag for dig? Hvordan er computerspil en del af din hverdag? Er der forskel på at spille til hverdag og i weekenden? Hvilke spil foretrækker du at spille? Fortæl mig om dit foretrukne computerspil! Hvordan oplever du dit spil? Er der forskel på at have venner i spillet og venner i RL? Hvorfor er det sjovt at spille computerspil? Har spillet givet dig problemer i forhold til din familie, dine venner, skolen, din fritid i øvrigt? Har du oplevet noget ubehageligt i forbindelse med dit spil? Har du prøvet at spille om penge? Har du prøvet at bruge penge på at spille?
Hvordan indgår computerspil-afhængighed som en del af de unges konstruktionsprocesser?	Ved du, hvad det vil sige at være afhængig af at spille computerspil? Oplever du, at du er afhængig af computerspil? Oplever dine forældre at du er afhængig af at spille computerspil?

Bilag 3

Forskningsspørgsmål	Interviewspørgsmål
Udvidelse af ungeperspektiverne, fokus på kontekst	Prøv at gruppere billederne i temaer, hvis det er muligt? Fortæl om fotoet? Hvad sker der på billedet? Hvad tænker du om billedet?
Viser billederne andre handlemonstre som jeg ikke har været opmærksom på hidtil?	Er der billeder der er fravalgt? Er der billeder der ikke er blevet til noget? Er der noget, du har overvejet at tage billeder af, som ikke er blevet til noget?

Bilag 4 Et udsnit af de unges fotos



BILAG 5

FOTOS FRA DIN HVERDAG

Jeg har interviewet dig en gang før om dine oplevelser med computerspil til mit forskningsprojekt: *Børn, unge og computerspil – set i et hverdagslivsperspektiv*. Du har desuden vist mig nogle af dine billeder på mobilen, og jeg har set dig spille. Nu vil jeg gerne vide lidt mere om, hvordan det er at være dig, og hvad der **betyder** noget for dig i din hverdag. Derfor denne opgave. Billederne skal vise, **hvor du er i løbet af dagen** (derhjemme, i skolen og i fritiden), **når du er alene og sammen med andre**, og **hvad du/I laver**. Du har **en måned** til at tage billederne, så du har mulighed for at tage billeder til hverdag, i weekenden og i din ferie.

Der er ca. 24 billeder, så **overvej nøje** hvilke billeder du tager.

Når du er færdig med at tage billederne, skal du putte kameraet i den medfølgende konvolut og sende den til mig. Jeg sørger for at få billederne fremkaldt i to eksemplarer, så vi begge får et album med dine billeder.

Efterfølgende bruger jeg billederne til at interviewe dig. På den måde får du også mulighed for at sætte ord på de billeder, du har taget.

Har du spørgsmål, er du altid velkommen til at ringe til mig på min mobil: **xx xx xx**

Venlig hilsen

Anne Brus

Institut for Uddannelsesstudier og psykologi

Roskilde Universitet

JEG, FORÆLDER TIL _____, GIVER HERMED TILLADELSE TIL AT BILLEDERNE MÅ BRUGES I OVENNÆVNTE FORSKNINGSPROJEKT.

DATO: _____ UNDERSKRIFT:

Bilag 6

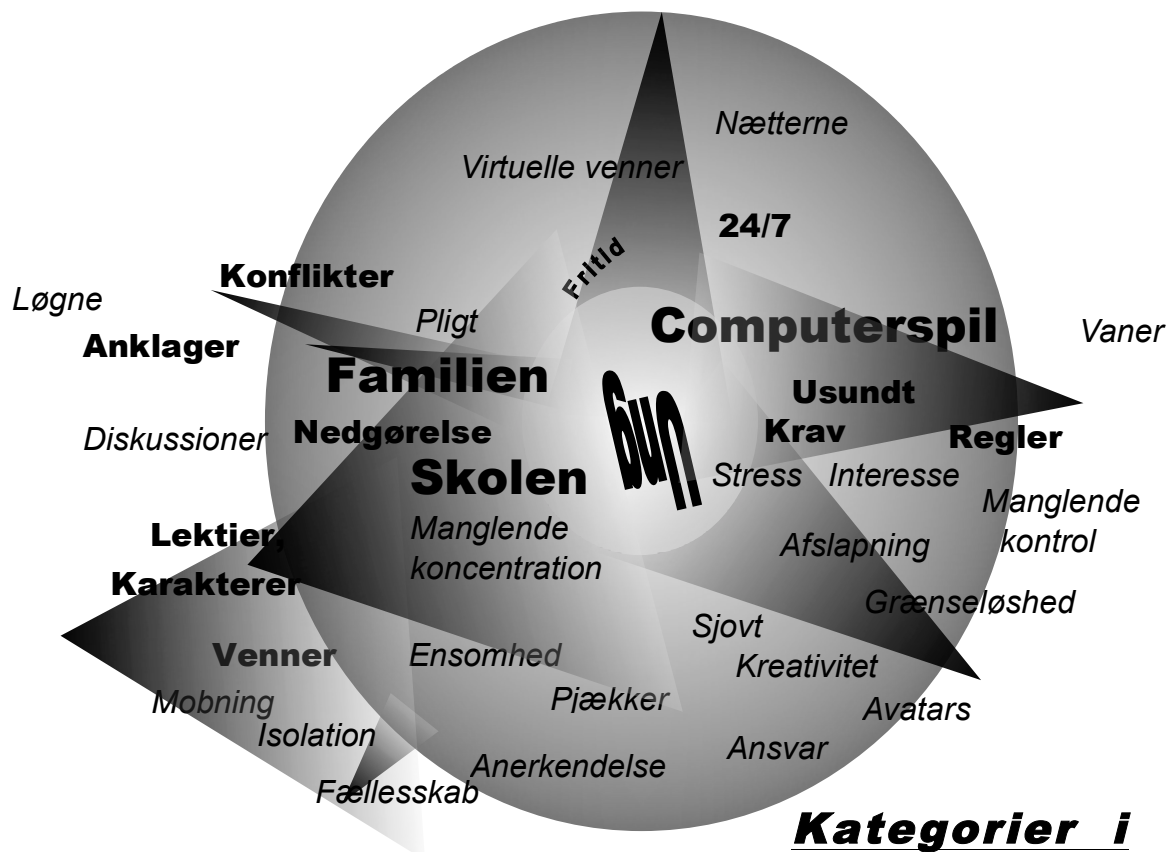
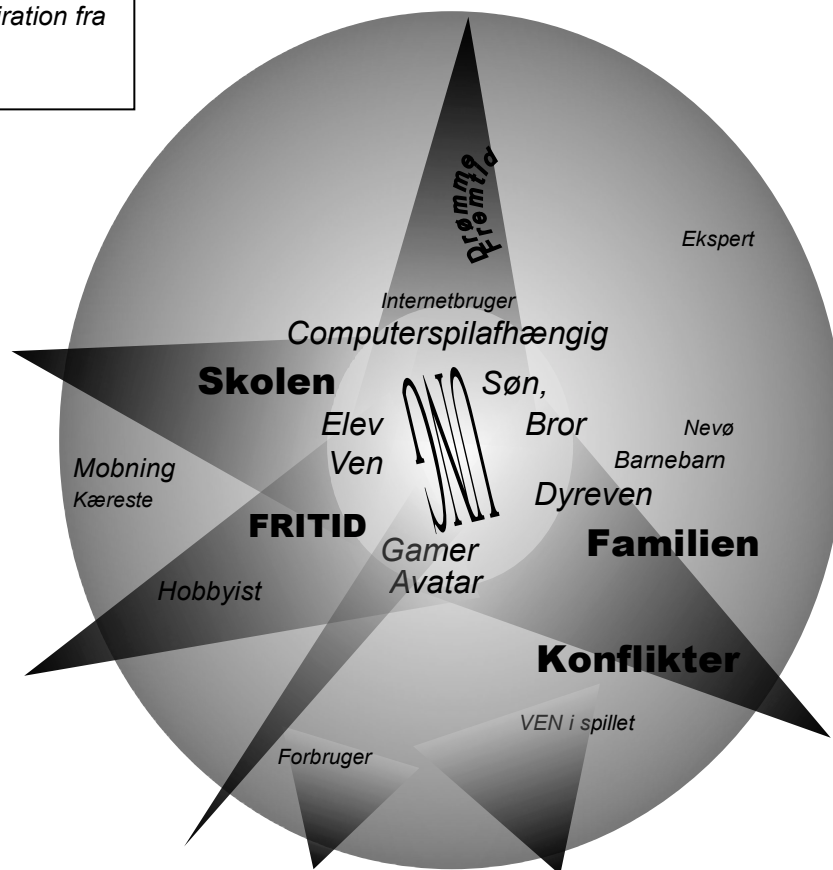
Emil

Identiteter

	Bror	Elev	Ven	Søn	Gamer	Afhængig	Forbruger	Ekspert	Avatar
Hændelser									
Computerspil som frirum			x	x	x		x	x	x
Kammerater i fritiden		x	x		x				
Konflikter i familien		x		x	x	x			x
Konflikter i skolen		x			x				
Konflikter med kammerater								x	
Anerkendelse i computerspillet			x	x	x			x	x

Bilag 7

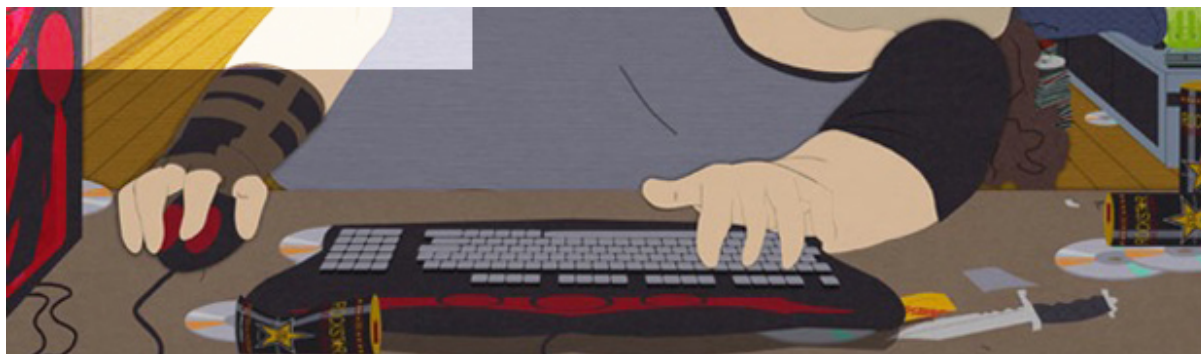
Rasmus' selv'er præsenteret i interviewene med inspiration fra Goffman



Kategorier i
interviewene - alle

Bilag 8

Hvor meget spiller du?



Opdateret den: 01.04.2011

Er du glad for at spille CounterStrike, WoW, COD, Dead Space, Assassins Creed - eller et af de 1000 andre fede computerspil?

Sidder du ofte i timevis foran skærmen fordi det bare er for fedt at spille?

kender du det der med at sige: "*Bare lige en ½ time mere, så laver jeg mine lektier*" Ja, ik'?

Vi har brug for din hjælp!

Anne Brus fra Roskilde Universitet står bag et spørgeskema som Cyberhus har hjulpet hende med at lave. Det handler om dit forbrug af computerspil, og det tager ca. 5 minutter at besvare.

UNDERSØGELSEN ER AFSLUTTET. DER KAN IKKE LÆNGERE SVARES.

Spiller du meget computer?

Du kan nu hjælpe Cyberhus ved at svare på 10 spørgsmål...

Denne artikel er blevet læst **271** gange!

Skrevet af **Mads** | **24.02.11 16:25**

Du kan nu hjælpe Cyberhus ved at svare på 10 spørgsmål om dit computerforbrug...



I alle ved nok at Habbo samarbejder med Cyberhus, hvilket er et online klubhus som man kan få hjælp ved døgnet rundt.

Cyberhus besøger også ofte Infobussen og skriver om bl.a. sikkerhed og mobning, men nu skal de bruge din hjælp til en undersøgelse om hvor meget du spiller computer.

Hvad er Cyberhus?

Cyberhus er alle og enhver klubhus på nettet, hvor man kan skrive til en voksen og blive rådgivet i chatten, brevkassen, sige ens mening i debatten, eller du kan være kreativ i de mange værksteder eller værelser der er. I Cyberhus kan du være præcis som dig selv.

Selve undersøgelsen:

Er du tit er foran skærmen og spiller counter-strike, World of Warcraft eller Call of Duty, eller måske et helt andet spil?

Spiller du det helt vildt meget fordi det er så sjovt, og siger "*Vent et kvarter, så skal jeg nok lave mine lektier*"?

Cyberhus har brug for din hjælp!

Anne Brus fra Roskilde Universitet har lavet et spørgeskema i samarbejde med Cyberhus, og det handler om hvor meget du spiller computer.

Læs mere om undersøgelsen [her](#).

Læs artiklen på habbo [her](#).

Kilder:

Habbo

Cyberhus

Bilag 9

Spillevaner og problematisk spilaktivitet – et pilotstudie

INTRODUKTION	2
BESKRIVELSE AF DATASÆTTET	2
BESKRIVELSE AF SPILLEMØNSTRE	4
FREKVENNS OG VARIGHED	4
INDIVIDUEL OG KOLLEKTIV SPILAKTIVITET	7
HVAD ER PROBLEMATISK SPILAKTIVITET?	9
FREKVENNS, VARIGHED OG PROBLEMATISK SPILADFÆRD	10
KØN OG PROBLEMATISK SPILADFÆRD	12
ÅBNE SPØRGSMÅL	13
HVAD ER ET PROBLEM?	13
HVAD ER DE RELEVANTE SPILTITLER	14
OPSUMMERING	15

Introduktion

I løbet af februar og marts 2011 gennemførte Anne Mette Thorhauge fra Medierådet for børn og unge og Anne Brus fra Roskilde Universitet i samarbejde med Cyberhus i Århus en mindre pilotundersøgelse med fokus på børns og unges computerspilvaner. Formålet var dels at skabe en bedre forståelse af børns og unges computerspilmønstre i bred forstand og dels at undersøge, om der eksisterer decideret problematiske spillemønstre og hvordan sådanne mønstre i så fald kan beskrives.

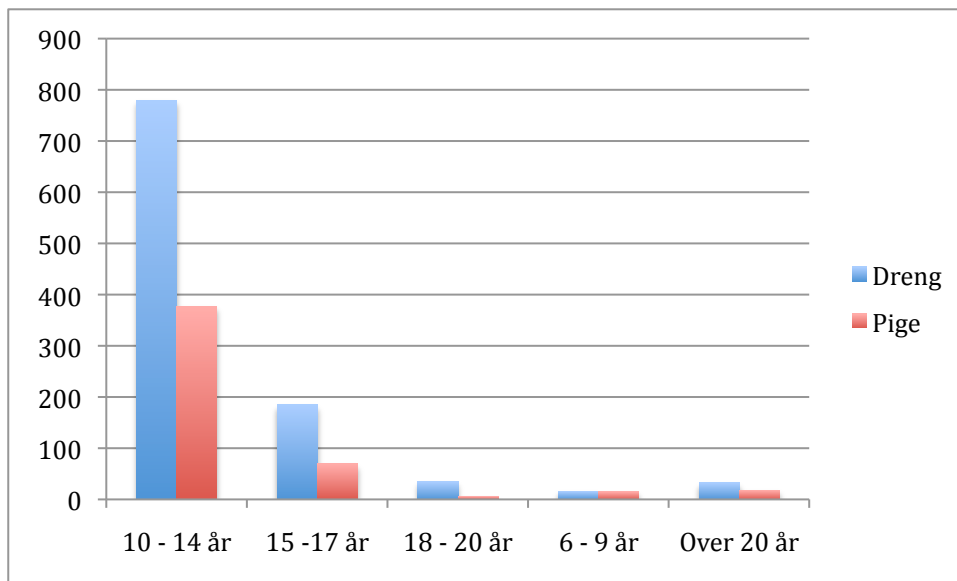
Pilotundersøgelsen lider som alle andre pilotundersøgelser af en række mangler med hensyn til sampling og spørgsmålsformuleringer, og det lægger visse begrænsninger på, hvad der kan konkluderes med udgangspunkt i datasættet. På den anden side er formålet med pilotundersøgelser netop at imødekomme sådanne problemstillinger i forbindelse med hovedundersøgelsen, og på den måde er besvarelsene nyttig viden med hensyn til, hvordan en fremtidig statistisk generaliserbar undersøgelse på området skal gribes an.

I det følgende vil vi beskrive datasættet og hvordan det fordeler sig med hensyn til alder og køn. Herefter vil vi se nærmere på, hvad besvarelsene kan fortælle om sammenhængen mellem spillemønstre og problematisk spilaktivitet, herunder betydningen af frekvens, varighed og individuel/kollektiv spilaktivitet. Derefter vil vi gå lidt mere ind i de åbne svarkategorier, og hvordan typen af besvarelser i disse kategorier kan være med til at guide udfærdigelsen af spørgeskemaet i den kommende undersøgelse.

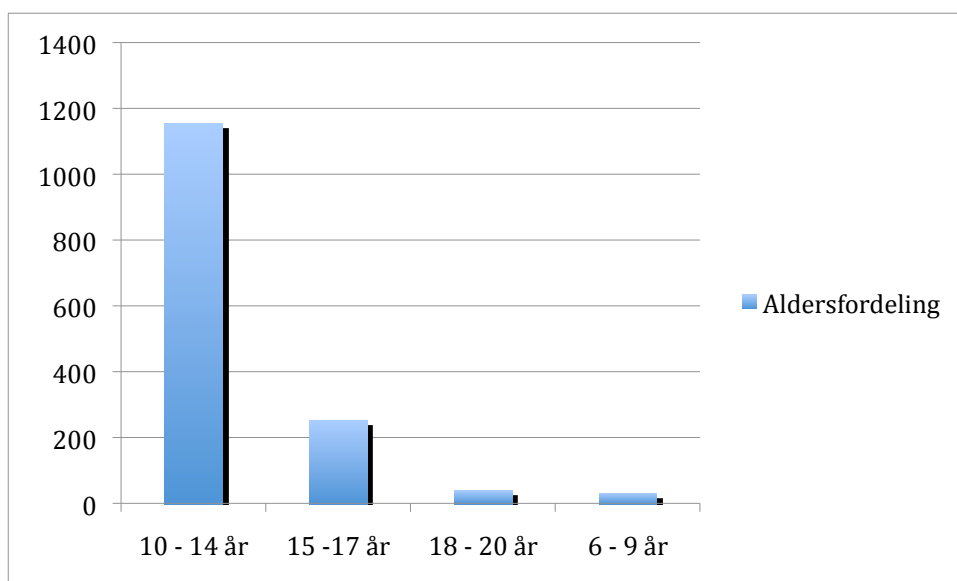
Beskrivelse af datasættet

Spørgeskemaet var tilgængeligt i marts måned 2011 via Cyberhus' hjemmeside, og der blev bl.a. linket dertil fra Cyberhus' klubhus på Habbo hotel og fra Medierådets hjemmeside. Det er imidlertid vores vurdering, at langt størsteparten af besvarelsene kom fra Habbo Hotel, hvilket er afgørende for alders- og kønsfordelingen i materialet. Vi fik alt i alt over 1500 besvarelser, et ganske imponerende tal, som dog dækker over væsentlige skævheder med hensyn til alders- og kønsfordeling

Hvad køn angår, er der en overvægt af drenge. Lidt mere præcist er 75% af respondenterne drenge (N=1049) og lidt under 25% af respondenterne piger (N=489). Det må siges at være en temmelig skæv fordeling. Da antallet af besvarelser er så stort, som det er, er det dog fortsat muligt at sige noget meningsfuldt om sammenhængen mellem køn og spilaktivitet.



Hvad aldersfordelingen i materialet angår, af er den absolutte majoritet af respondenter mellem 10 og 14 år (N=1156), hvilket formentlig skyldes den store mængde af besvarelser fra Habbo Hotel, som netop henvender sig til denne aldersgruppe. Den næststørste aldersgruppe er de 15 – 17årige (N=255) mens de resterende aldersgrupper kun er repræsenteret i begrænset omgang. På de kommende sider vil relationen mellem alder og øvrige variabler således kun tage udgangspunkt i de 10 – 14 årige og de 15 – 17 årige



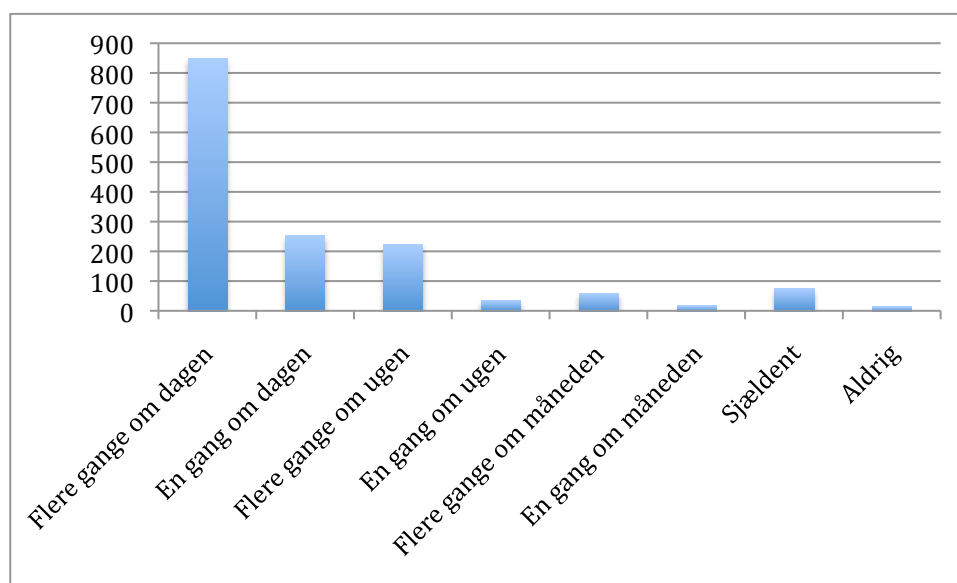
Foruden alder og køn spurgte vi også ind til familieforhold. Det viste sig dog, at svarmulighederne svarede dårligt overens med respondenternes virkelighed, og et centralt fokus i forbindelse med udviklingen af spørgeskemaet til den kommende undersøgelse vil være at få skabt en kategorisering der er meningsfuld i forhold til respondenternes hverdag samtidig med at den understøtter formålet med undersøgelsen, dvs. giver mulighed for at undersøge sammenhængen mellem familieforhold og spilaktivitet.

Beskrivelse af spillemønstre

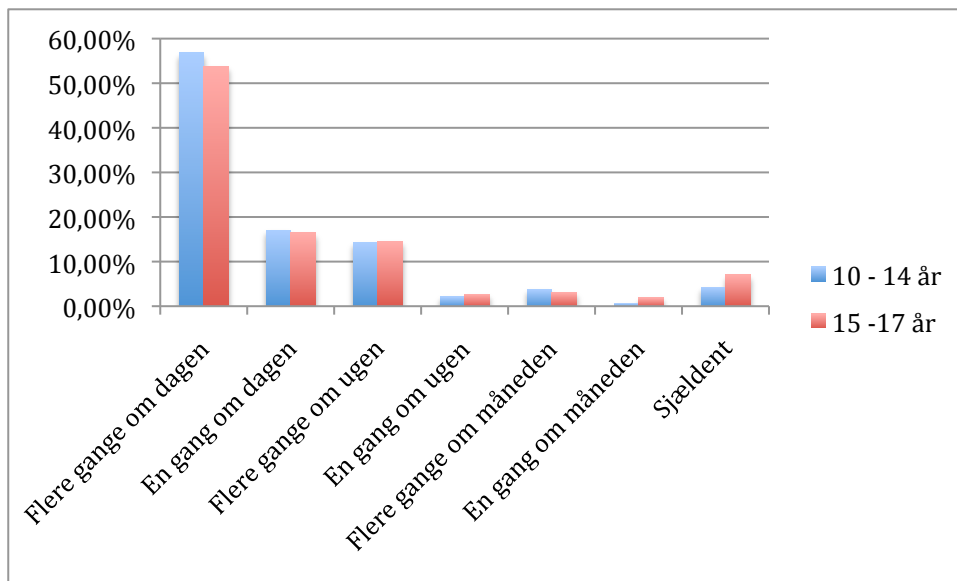
Med hensyn til beskrivelsen af de spillemønstre, der kommer til udtryk i materialet, kan disse dels ses i forhold til frekvens varighed og individuel/kollektiv spilaktivitet. Det er karakteristisk, at køn er en vigtig faktor end alder i den forbindelse, samt at den bliver mest afgørende i forbindelse med spørgsmålet om individuel eller kollektiv spilaktivitet

Frekvens og varighed

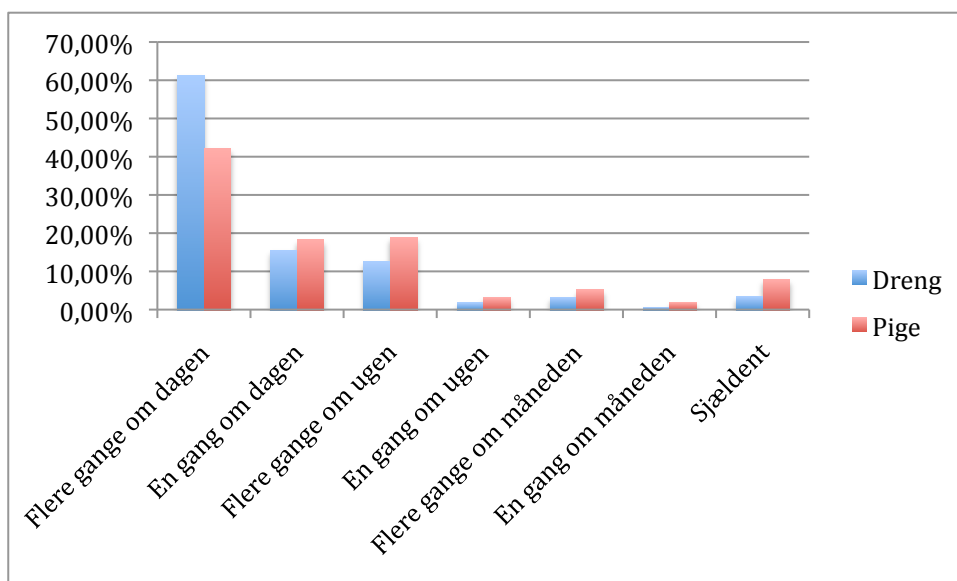
Hvad man ser på det samlede datasæt, svarer hovedparten af respondenterne, at de spiller flere gange dagligt, mens noget færre giver udtryk for at spille en enkelt gang om dagen eller mindre ofte. Her bør det pointeres, at hovedparten af respondenterne sandsynlig kommer fra Habbo Hotel, hvorfor aktivere spillere formentlig er overrepræsenterede i materialet.



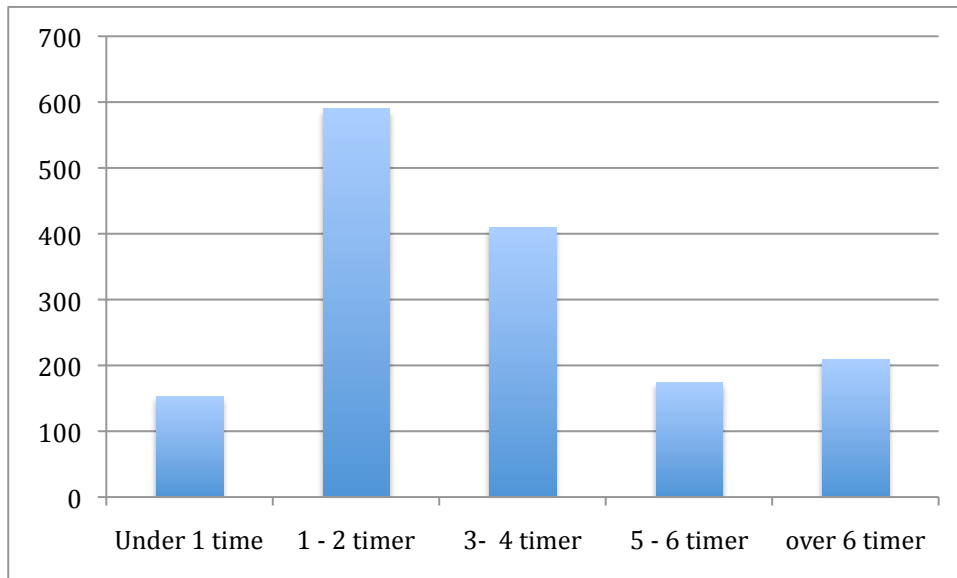
Hvis man ser på frekvens i forhold til aldersgrupperne gentager det samme mønster sig, og alder synes således ikke at være nogen central faktor i forhold til hvor ofte der bliver spillet



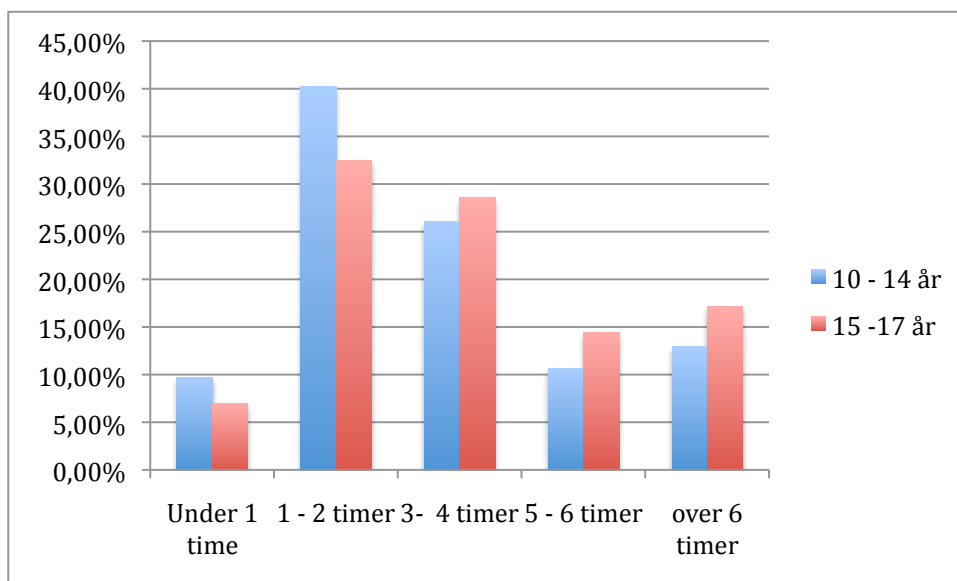
Hvis man ser på frekvens i forhold til køn ser mønsteret dog noget anderledes ud, idet pigerne er signifikant mindre tilbøjelige til at spille flere gange dagligt men til gengæld signifikant mere tilbøjelige til at spille en enkelt gang dagligt eller mindre ($P=1,50974E-09$). Som vi vil vende tilbage til senere, er dette uhyre interessant i forhold til spørgsmålet om problematiske spillevaner.



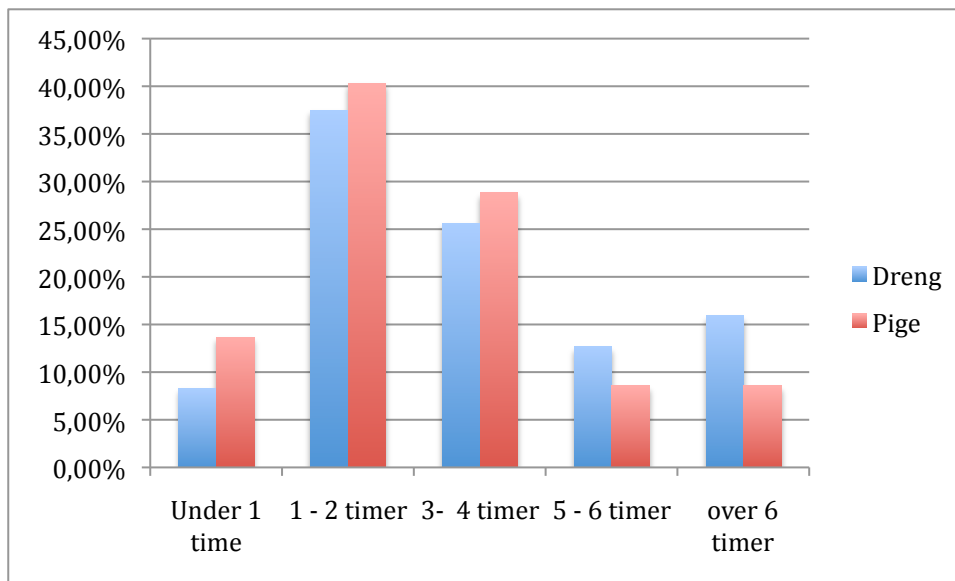
Med hensyn til varighed giver majoriteten af respondenterne udtryk for at spille 1 – 2 timer ad gangen mens lidt færre giver udtryk for at spille 3 – 4 timer ad gangen. Der er relativt færre i de resterende kategori, men dog over 200 som angiver at spille over 6 timer ad gangen.



Hvis man ser på varighed i forhold til aldersgrupperne, synes alder her at være en noget mere betydningsfuld faktor, idet de 10-14årige er en mere tilbøjelige til at spille i kortere tidsforløb, mens de 15 – 17 er mere tilbøjelige til i lidt længere tidsforløb. Sammenhængen mellem alder og varighed er tæt på at være signifikant ($P=0,056573562$), og der er i hvert fald tale om en tendens. Det er således op imod halvdelen af de 10-14årige, der spiller under 2 timer ad gangen.



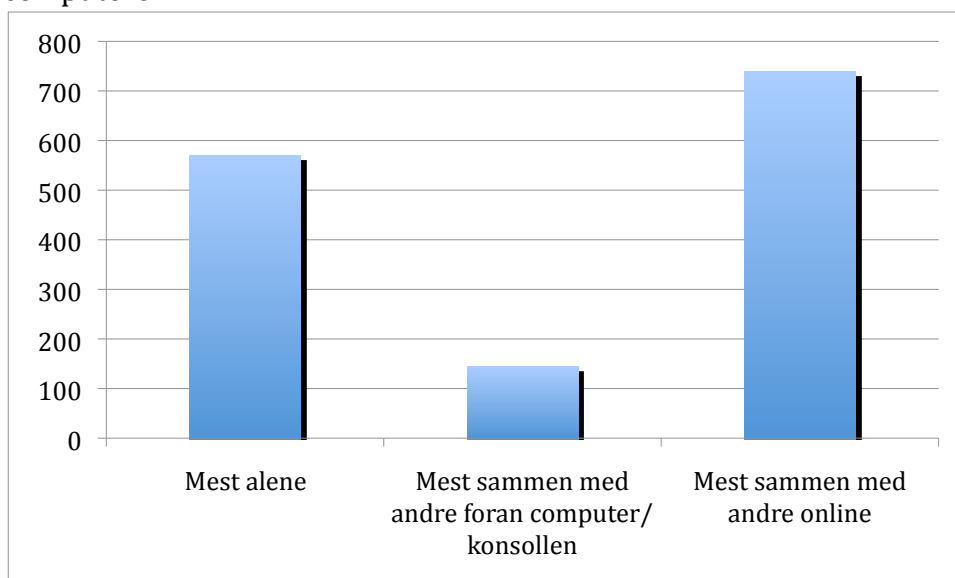
Hvis man ser på varighed i forhold til køn kan man tilsvarende se signifikant sammenhæng mellem køn og spillevarighed ($P=0,000114348$) på den måde, at der er flere drenge, der spiller 5 timer og derover, mens der er flest piger i de resterende grupper.



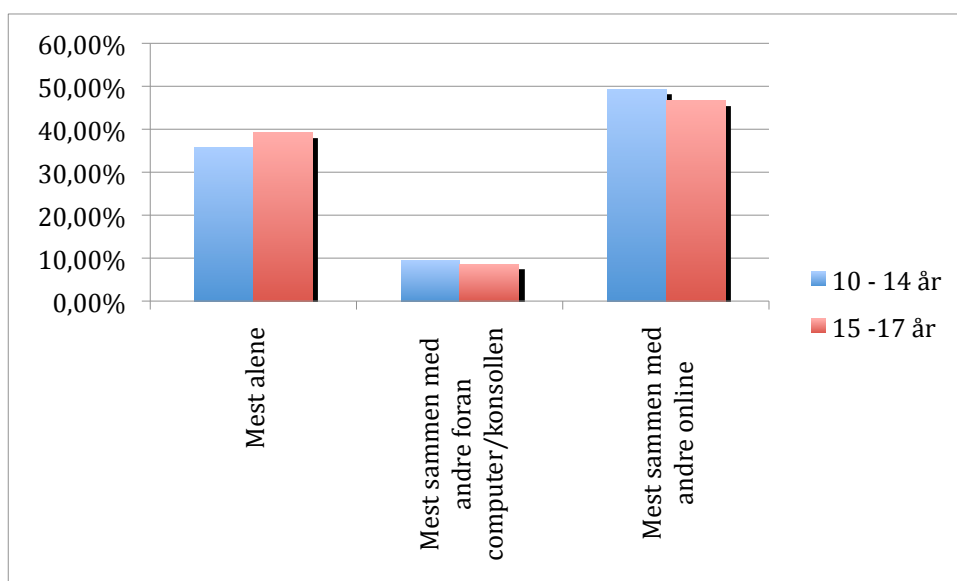
Alt i alt tegner der sig et billede af spillemønstret set i forhold til alder og køn, hvor drenge spiller oftere og længere end piger, og hvor de yngre aldersgrupper er tilbøjelige til at spille i kortere tidsintervaller end de ældre. Dette er interessant set i forhold til respondenternes opfattelse af deres spilaktivitet som et problem, hvilket vi vil vende tilbage til lidt senere. Først vil vi se nærmere på spørgsmålet om individuel og kollektiv spilaktivitet.

Individuel og kollektiv spilaktivitet

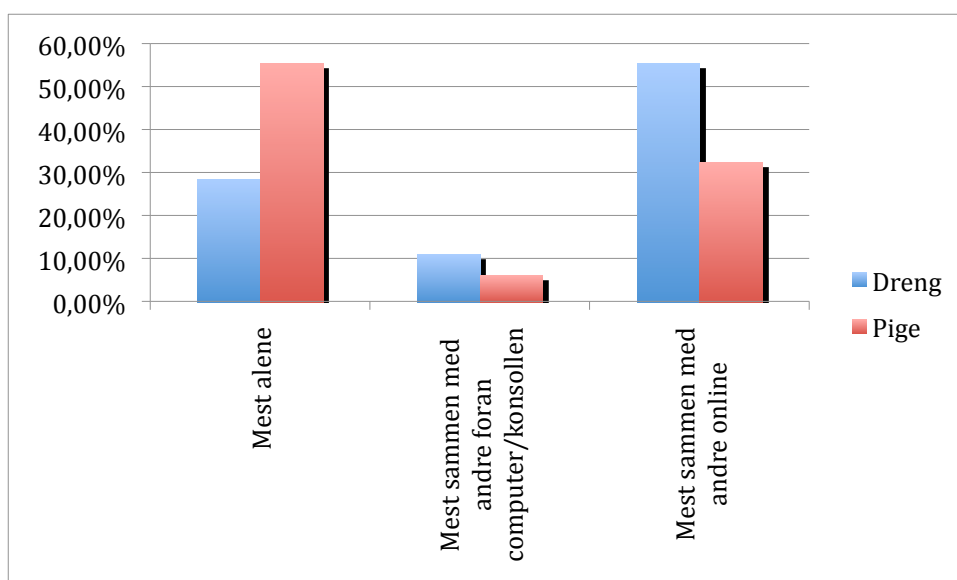
Et andet relevant perspektiv på respondenternes spillevaner er nemlig hvorvidt de primært spiller alene eller sammen med andre. Her havde vi inkluderet flere måder at "spille sammen med andre" på i spørgeskemaet, således at man både kunne svare, at man spillede sammen med andre foran computeren/konsollen eller over Internettet. Af besvarelsene fremgår det, at respondenterne er mest tilbøjelige til at spille sammen med andre over Internettet, og dernæst til at spille alene mens de er mindre tilbøjelige til at spille sammen med andre foran computeren.



Dette mønster er stort set det samme, hvis man ser på de to aldersgrupper. Mens de 15 – 17årige er en lille bitte smule mere tilbøjelige til at spille alene og de 10 – 14årige er en lille bitte smule mere tilbøjelige til at spille sammen med andre online, så lægger fordelingen sig meget tæt op ad det samlede mønster.



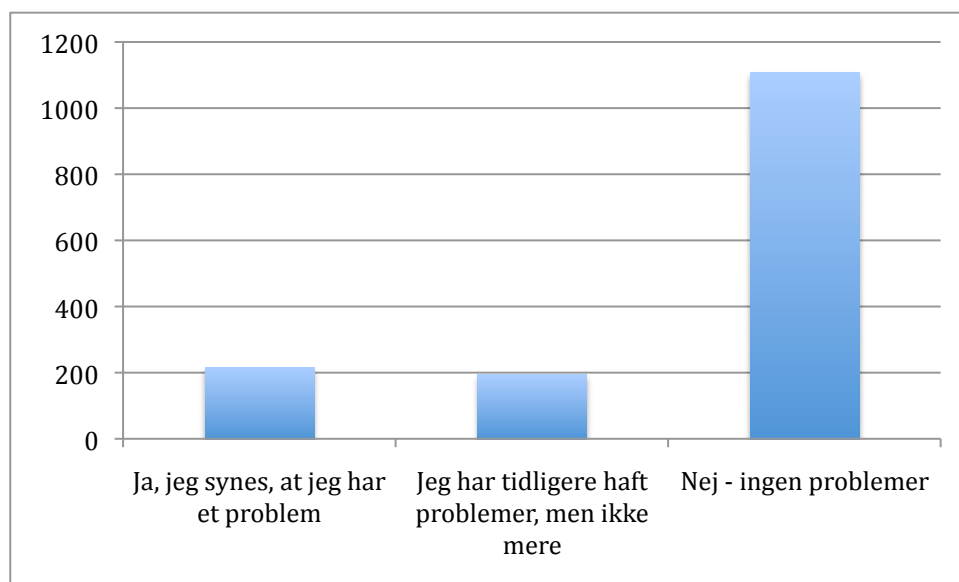
Noget helt andet er tilfældet, hvis man ser på individuel og kollektiv spilaktivitet i forhold til køn. Her er der således en meget markant sammenhæng mellem køn og tilbøjelighed til at spille alene eller sammen med andre. Hvis man fokuserer på de to største kategorier, nemlig tendensen til at spille alene overfor tendensen til at spille sammen med andre over Internettet, er sammenhængen signifikant ($P=1,14577E-20$).



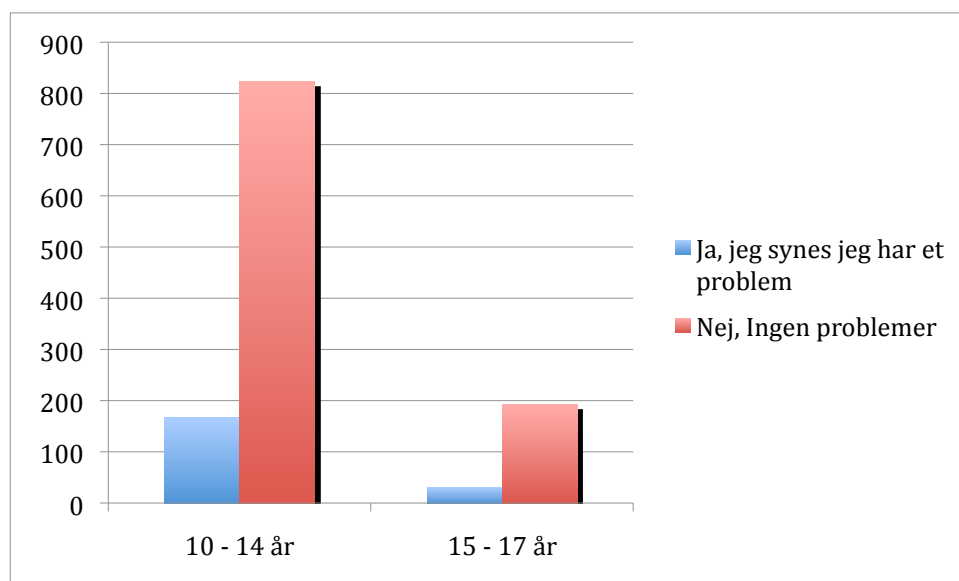
Denne forskel i spillemønster er meget påfaldende, og bliver særligt interessant, når man ser den i forhold til respondenternes oplevelse af at have problemer med deres spilaktivitet.

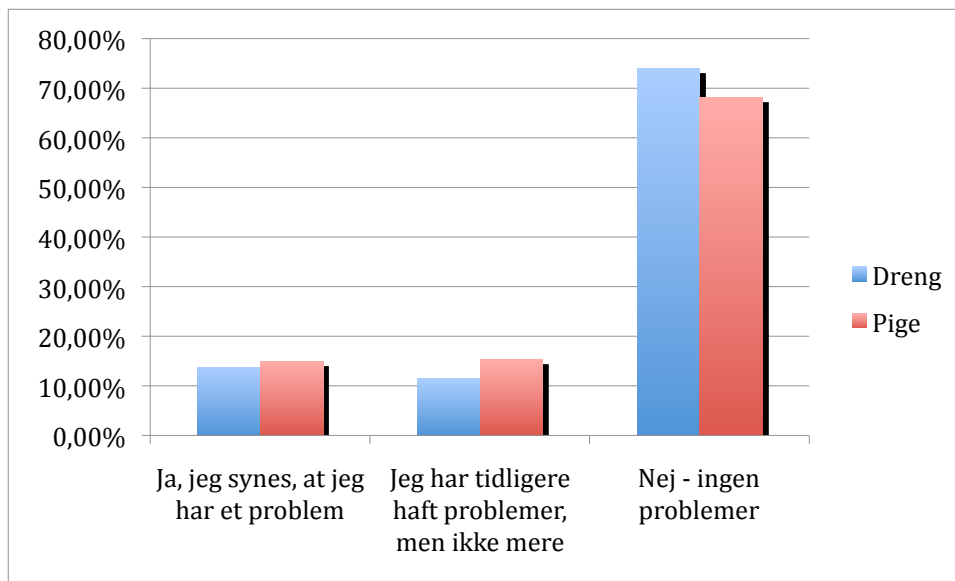
Hvad er problematisk spilaktivitet?

En del af formålet med undersøgelsen, som det beskrives i indledningen, er således også at komme nærmere en forståelse af, hvad man skal lægge i begrebet problematisk spiladfærd. I spørgeskemaet har vi bedt respondenterne svare, om de oplever at have et problem med deres spilaktivitet, om de tidligere har haft problemer, eller om de ikke oplever at have noget problem. Her svarer majoriteten (72 %) at de ikke har noget problem, mens henholdsvis 14% og 12 % giver udtryk for at have et problem eller tidligere at have haft et problem.



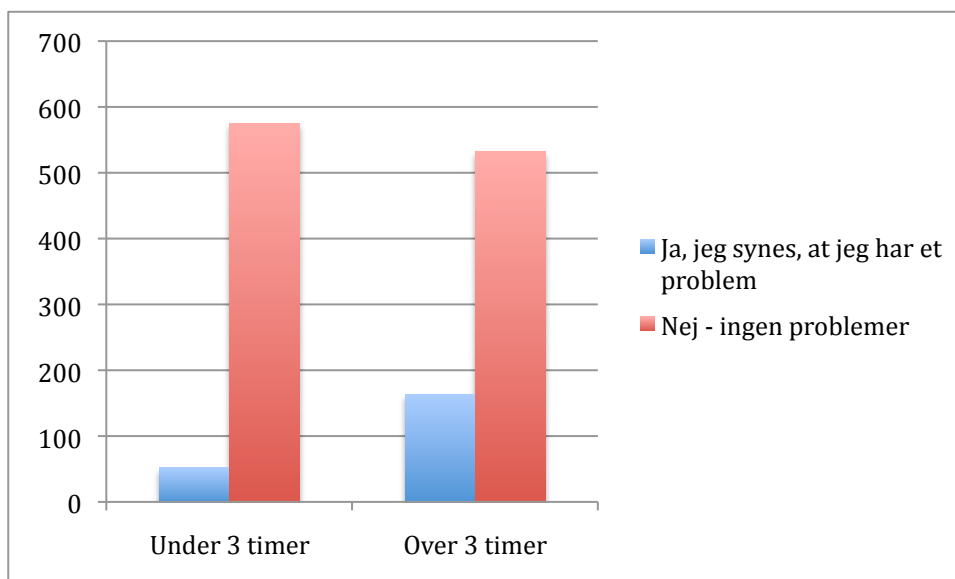
Med hensyn til aldersgrupper og køn følger besvarelsesne stort set samme mønster, som det fremgår af diagrammerne nedenfor. Der er i ingen af tilfældene nogen signifikant sammenhæng til problematiske spillevaner ($P > 0,89$) og det er altså ikke her, man skal lede efter forklaringen.



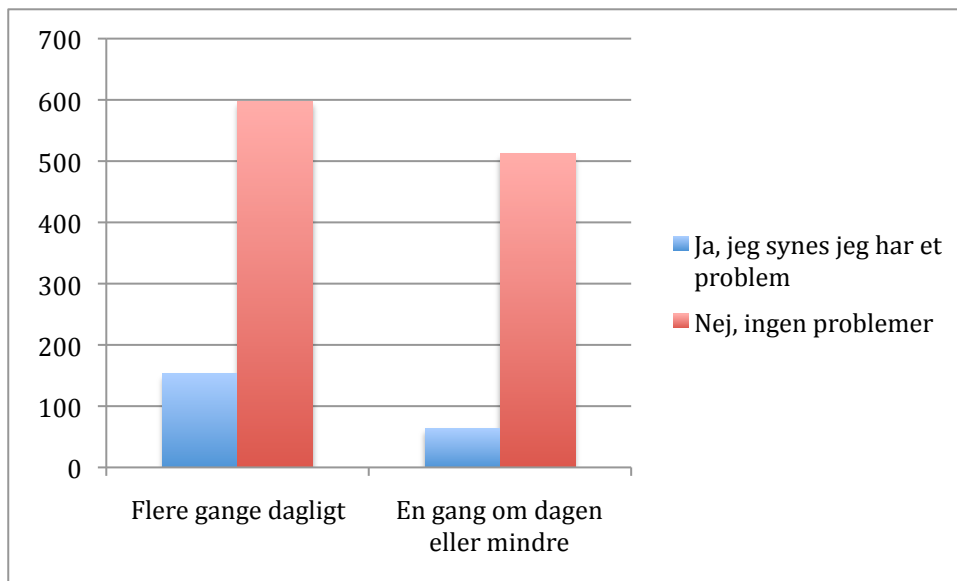


Frekvens, varighed og problematisk spiladfærd

Hvis man ser nærmere på sammenhængen mellem respondenternes spillemønstre og deres tendens til at give udtryk for, at de har et problem, tegner der sig dog et noget anderledes mønster. Det er således muligt at konstatere en sammenhæng mellem varighed og problem på den måde, at spillere, der spiller mere end 3 timer af gangen er mere tilbøjelige til at give udtryk for, at de har et problem. Hvis man sammenligner dem, der giver udtryk for at have en problem med dem, der ikke mener at have et problem, i forhold til, om de spiller over eller under 3 timer ad gangen, er sammenhængen signifikant ($P = 1,24982E-13$).

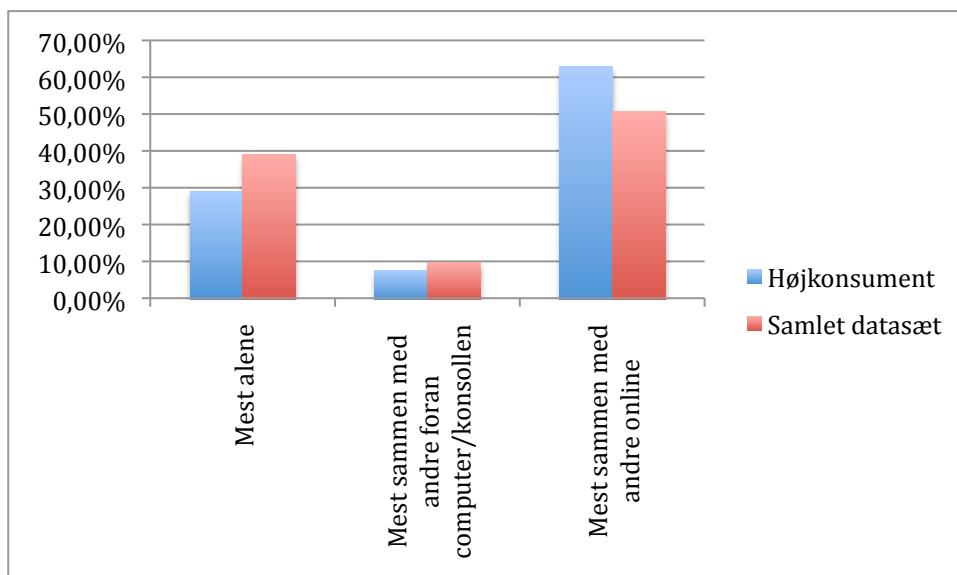


Tilsvarende er respondenter, der spiller flere gange om dagen, mere tilbøjelige til at give udtryk for, at have et problem. Hvis man sammenligner den gruppe, der giver udtryk for at have en problem med dem, som ikke mener at have et problem i forhold til, om de spiller flere gange om dagen eller ej, er sammenhængen tilsvarende signifikant ($P = 0,000408324$).

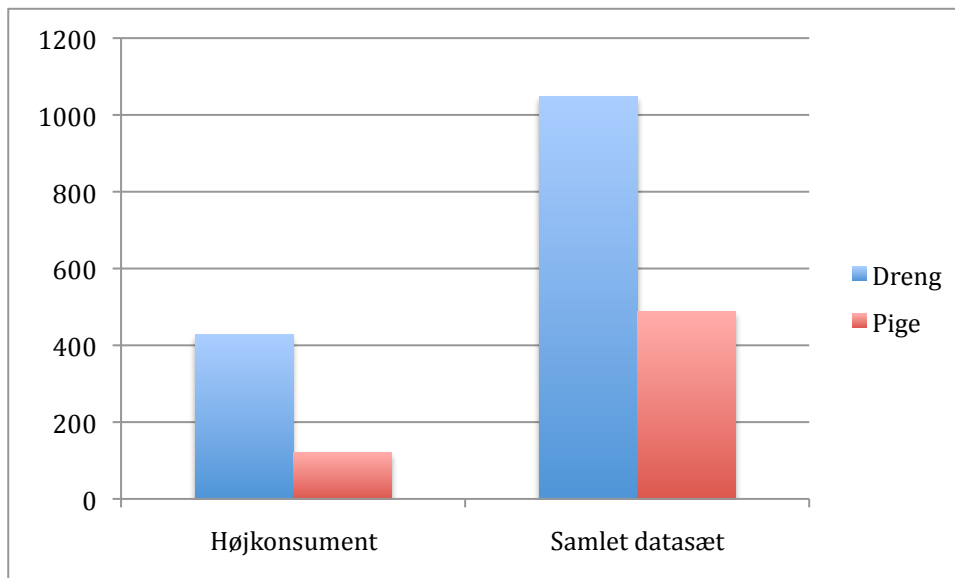


Hvis man således krydser de to kategorier, er det muligt at identificere en gruppe på 550 højkonsumenter, der spiller flere gange om dagen og over 3 timer ad gangen. I denne gruppe giver 22% udtryk for at have en problem (imod 14% i det samlede materiale) og den tegner sig således for 56% af de respondenter, der giver udtryk for at have et problem i det samlede datasæt.

Hvis man ser lidt nærmere på denne gruppe synes alder først og fremmest ikke at være nogen central faktor, og der er således nogenlunde den samme alderssammensætning i gruppen som i det samlede datasæt. Til gengæld er respondenterne i denne gruppe markant mere tilbøjelige til at spille sammen med andre online ($P = 4,3534E-11$)

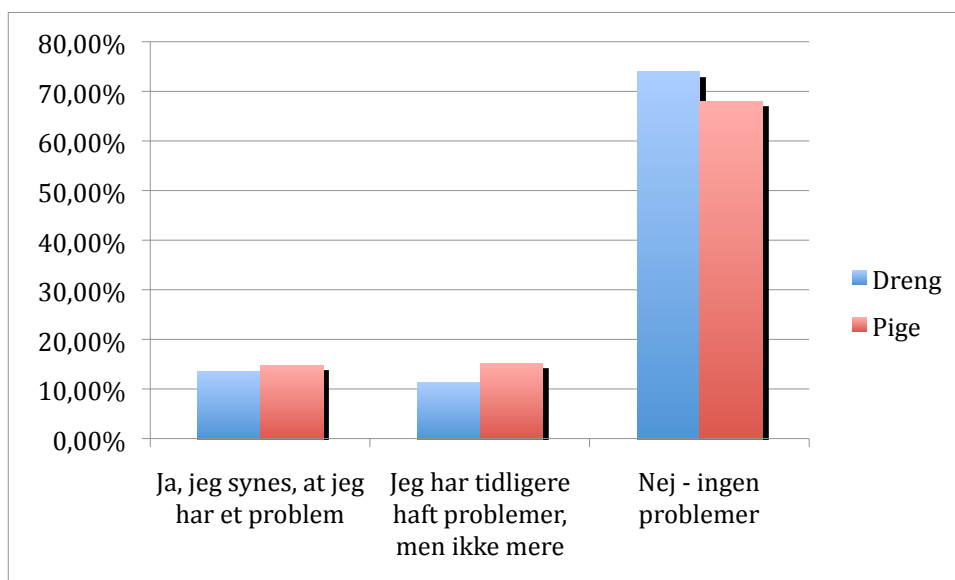


Hvis man ser på kønssammensætningen i gruppen af højkonsumenter, er der endvidere en signifikant større andel af drenge i forhold til det samlede datasæt ($P = 3,63458E-07$).



Køn og problematisk spiladfærd

Denne kønssammensætning stemmer på den ene side godt overens med, at drengene er mere tilbøjelige til at spille oftere og længere tid ad gangen end pigerne, men den stemmer på den anden side dårligt overens med, at pigerne er lige så tilbøjelige til at give udtryk for, at de har et problem. Hvis man således ser kønsfordelingen hos de respondenter, der giver udtryk for at have et problem, er der ingen sammenhæng mellem problem og køn ($P = 0,889013083$)



Denne fordeling er ganske påfaldende når man tager i betragtning, at pigerne er underrepræsenterede i den gruppe af højkonsumenter, der ellers kan knyttes sammen med oplevelsen af at have et problem. En oplagt forklaring kunne ligge i forskellige typer af spillemønstre, som for eksempel kommer til udtryk ved, at pigerne er signifikant mere tilbøjelige til at spille alene. Det gør det oplagt at forklare forholdet med, at pigernes problem i højere grad er et

ensomhedsproblem. Hvis man ser på den gruppe af piger, der giver udtryk for primært at spille alene, finder man dog ikke nogen øget tilbøjelighed til at give udtryk for at have problemer. Denne forklaringsmodel understøttes altså ikke af dataene. Forklaringen ligger muligvis i et andet aspekt af spillemønstret, som ikke er taget højde for her, eller i at pigerne er mere selvkritiske og hermed hurtigere til at mene, at de har et problem. I alle tilfælde kan forklaringen delvist findes ved at se nærmere på respondenternes egen definition på problemerne i forbindelse med de åbne svarkategorier.

Åbne spørgsmål

For at få en mere detaljeret viden omkring spillevaner og eventuelle problemer, inkluderede vi en række åbne svarkategorier i spørgeskemaet. Respondenterne kunne i egne ord forklare, hvad deres problem bestod i, hvorfor de havde fået problemet og hvad der kunne hjælpe dem ud af det. Endvidere bad vi dem skrive, hvilke spil de spillede. Da vi inkluderede disse åbne svarkategorier havde vi ikke forestillet os, at vi ville få over 1500 besvarelser, og hermed en meget omfattende analyseopgave. Navnlig besvarelserne vedrørende spiltitler er omfattende, da samtlige respondenter har besvaret dem, og ikke kun dem, der gav udtryk for at have et problem. Af den grund er analysearbejdet endnu ikke afsluttet, men det er muligt at præsentere nogle mere generelle overvejelser omkring besvarelserne og deres betydning for en fremtidig spørgeskema undersøgelse. Her under hvordan spørgsmålet om problematiske spillevaner kan systematiseres, og hvordan vi bedst spørger ind til de forskellige typer af spil.

Hvad er et problem?

Hvad problemer i relation til spilaktiviteten angår, eksisterer der som tidligere nævnt nogle interessante modsætninger i materialet, idet pigerne er underrepræsenteret i den gruppe af højkonsumenter, som er tilbøjelige til at have et problem, selvom de er lige så tilbøjelige som drengene til at give udtryk for, at have et problem. Det er helt oplagt at søge en forklaring på dette forhold ved at se nærmere på, hvordan respondenterne i egne ord beskriver deres problem. Her finder man ganske rigtig nogle meget varierende beskrivelser af de typer af problemer, som kan opstå i relation til spilaktiviteten.

Sociale problemer	Fx social isolation
Personlige problemer	Fx dårligt humør
Familie problemer	Fx konflikter omkring spil
Eskapisme	Fx glemme alt om verden udenfor spillet
Økonomiske problemer	Fx at have brugt for mange penge på spillet
Fysiske symptomer	Fx at få for lidt søvn
Problemer i skolen	Fx dårlige karakterer
Selve spillet	Fx meget tidskrævende spil
Afhængighed	Angives for det meste uden nærmere uddybning

Som det fremgår af skemaet er der tale om meget forskellige typer af problemstillinger som for fleres vedkommende er indbyrdes relaterede. Eksempelvis eksisterer der ofte en sammenhæng mellem sociale og personlige problemer, som de beskrives ovenfor. Endvidere kan flere af disse problemer både ses som en årsag til spilaktiviteten, som en del af spilaktiviteten og som en

følge af spilaktiviteten. Eksempelvis kan social isolation og problemer i skolen både ses som en årsag til spilaktiviteten og som en følge af den, mens spørgsmålet om tidskrævende computerspil i høj grad er en del af spilaktiviteten. Spørgeskemaet som metode egner sig umiddelbart dårligt til at udrede denne type komplekse årsagssammenhænge, som lettere lader sig afdække med casestudier og lignende undersøgelsesmetoder. De mange besvarelser udgør ikke desto mindre et godt grundlag for at præcisere og systematisere spørgsmålene omkring problemets karakter, så det bl.a. bliver muligt at afklare, om piger og drenge har forskellige opfattelser af problemets karakter i et større datasæt.

Hvad er de relevante spiltitler?

Med hensyn til spiltitler har datasættet i udgangspunktet den svaghed, at hovedparten af besvarelserne kommer fra Habbo Hotel, hvilket nødvendigvis må have indflydelse på respondenternes præferencer. Eksempelvis optræder Habbo hotel mange gange i materialet. Endvidere er materialet som nævnt temmelig stort, og der har ikke indenfor den nuværende projektramme været ressourcer nok til at kunne foretage en gennemgribende omkodning af de mange besvarelser. Materialet kan dog på flere måder være med til at orientere en fremtidig spørgeskemaundersøgelse. Herunder strategiske overvejelser vedrørende skellet mellem computerspil og pengespil og computerspil og sociale medier samt hvordan man helt konkret skal spørge ind til spil i forbindelse med en fremtidig spørgeskemaundersøgelse.

Hvad skellet mellem pengespil og computerspil angår, så er der ofte blevet antydnet en sammenhæng mellem problematiske spillevaner og det adfærdsmønster, man finder hos ludomaner (se for eksempel Griffith 2005). De spil typer og spiltitler, som respondenterne nævner i materialet, antyder dog ikke nogen tæt sammenhæng mellem de to. Eksempel nævnes poker kun fem gange i det samlede materiale, og begreber som gambling og pengespil optræder slet ikke. På den baggrund er der altså ikke nogen grund til at spørge detaljeret ind til pengespil i forbindelse med en kommende spørgeskemaundersøgelse. Til gengæld nævnes facebook påfaldende ofte i materialet, i nogle tilfælde som spilplatform og i nogle tilfælde et spil i sig selv. I begge tilfælde uddybes spilaktiviteten ikke, og det vil være oplagt at spørge mere indgående ind til dette fænomen i den kommende undersøgelse, herunder hvilke spil, der er tale om, hvad spilaktiviteten består i osv. Ikke mindst fordi, det muligvis kan give nogle svar på spørgsmålet om køn og spillevaner.

Endelig, med hensyn til, hvordan man helt konkret spørger ind til selve spillene, melder der sig nogle principielle spørgsmål med hensyn til relevant kategorisering. Materialet består i sin nuværende form af en lang række titler, forkortelser, genrer og slangudtryk, som respondenterne har indtastet i et åbent svarfelt. Det er et meget vanskeligt materiale at analysere. På den anden side risikerer et forud defineret sæt af genrer at begrænse svarmulighederne unødigt, og hermed skabe et skævt billede. Det er derfor værd at overveje, om man hellere skulle spørge ind til relevante egenskaber ved de spil, der spilles, såsom platform, online/offline, singleplayer/multiplayer og genre i kombination med de 3 vigtigste titler. Det vil alt i alt gøre det lettere at bearbejde materialet,

og også give mulighed for at korrigere kategorierne, som for eksempel genrerne, i overensstemmelse med respondenternes besvarelser.

Opsummering

På de forløbne sider har vi gennemgået aspekter af computerspilvaner såsom frekvens, varighed og individuel/kollektiv spilaktivitet set i forhold til alder og køn. Vi har endvidere set nærmere på de respondenter, der giver udtryk for at have et problem, og identificeret en gruppe af potentielle problemspillere ud fra et specifikt spillemønster.

Alt i alt giver det samlede datasæt mulighed for at iagttage nogle køns- og aldersforskelle med hensyn computerspil og spillevaner, og at indkredse en potentiel problemgruppe, som dog rummer nogle paradokser med hensyn til kønssammensætningen. Især det sidste lægger op til en bredere anlagt undersøgelse, som også åbner muligheden for at spørge ind til børn og unges egen opfattelse af problemerne. Endvidere udstyrer piloten os med en lang række åbne besvarelser, som kan ligge til grund for en systematisk udarbejdelse af et spørgeskema med fokus på netop disse områder.

Spørgeskema.

Inden du svarer skal du vide at din besvarelse indgår i en større undersøgelse om børn og unge, der spiller rigtig meget computerspil. Besvarelsen er anonym og dine oplysninger vil blive behandlet fortroligt.

1

Hvor gammel er du?

6 og opefter

(kun et svar)

2

Hvad er dit køn?

Pige

Dreng

Ønsker ikke at svare

(kun et svar)

3

Hvad laver du?

Folkeskole

Ungdomsuddannelse

I lære

Videregående uddannelse

I arbejde

Andet (evt hvad?)

(kun et svar – men åben svarkategori i forbindelse med sidste svarmulighed)

4

(kun hvis under 20)

Bor du hos dine forældre eller for dig selv?

Jeg bor hjemme hos mine forældre

Jeg går på kostskole/efterskole

Jeg bor på kollegium

Jeg bor for mig selv

Andet (evt. hvad)

(kun et svar – men åben svarkategori i forbindelse med sidste svarmulighed)

5

Spiller du så meget, at det er et problem for dig?

Ja

Nej

Ved ikke

(kun et svar)

Bilag 10

6

Har du tidligere spillet så meget, at det var et problem for dig?

Ja

nej

Ved ikke

(kun et svar)

7

(Kun hvis ja til 5)

Kan du beskrive hvad problemet består i?

(åben svarkategori)

8

(Kun hvis ja til 6)

Kan du beskrive hvad problemet bestod i?

(åben svarkategori)

9

(Kun hvis ja til 5)

Hvorfor tror du, spilaktiviteten er blevet et problem for dig?

(åben svarkategori)

10

(Kun hvis ja til 6)

Hvorfor tror du, spilaktiviteten var et problem for dig?

(åben svarkategori)

11

Hvor længe spiller du typisk ad gangen ?

Under 1 time,

1 – 2 timer

3 – 4 timer

5 – 6 timer

over 6 timer

(kun et svar)

12

Hvor ofte spiller du typisk?

Flere gange om dagen

En gang om dagen

Flere gange om ugen

En gang om ugen

Sjældnere

(kun et svar)

Bilag 10

13

Hvornår spiller du typisk

Morgen (6 – 9)

Formiddag (9 – 12)

Eftermiddag (12 – 17)

Aften (17 – 23)

Nat (23 – 6)

(gerne flere svar)

14

(kun hvis ja til 6)

Hvor længe spillede du typisk ad gangen, da spilaktiviteten var et problem for dig ?

Under 1 time,

1 – 2 timer

3 – 4 timer

5 – 6 timer

over 6 timer

(kun et svar)

15

(kun hvis ja til 6)

Hvor ofte spillede du typisk, da spilaktiviteten var et problem for dig ?

Flere gange om dagen

En gang om dagen

Flere gange om ugen

En gang om ugen

Sjældnere

(kun et svar)

16

(kun hvis ja til 6)

Hvornår spillede du typisk, da spilaktiviteten var et problem for dig ?

Morgen (6 – 9)

Formiddag (9 – 12)

Eftermiddag (12 – 17)

Aften (17 – 23)

Nat (23 – 6)

(gerne flere svar)

17

Hvad er dine tre yndlingscomputerspil?

(Åben svarkategori)

Bilag 10

18

(kun hvis ja til 5)

Hvilke computerspil spiller du så meget, at det er et problem for dig
(åben svarkategori)

19

(kun hvis ja til 6)

hvilke computerspil har du spillet så meget, at det har været et problem for dig
(åben svarkategori)

20

Spiller du mest alene eller sammen med andre?

Mest alene

Mest sammen med andre foran computeren/konsollen

Mest sammen med andre online

Andet (evt. hvad)

(kun et svar men åben svarkategori ved sidste svarmulighed)

20

(kun hvis ja til 5)

Hvor længe har spilaktiviteten været et problem for dig?

En 1 uge

Flere uger

En måned

Flere måneder

Et år

Flere år

(kun et svar)

21

(Kun hvis ja til 6)

Hvor længe var din spilaktivitet et problem for dig?

En 1 uge

Flere uger

En måned

Flere måneder

Et år

Flere år

(kun et svar)

22

(kun hvis ja til 5)

Hvad tror du, kan hjælpe dig ud af dit problem?

(åben svarkategori)

23

(kun hvis ja til 6)

Hvad tror du, var med til at hjælpe dig ud af dit problem?

(Åben svarkategori)

24

(kun hvis bor hjemme, spørgsmål 4)

Hvad siger dine forældre til at du spiller computerspil?

(Åben svarkategori)

25

Hvad siger dine venner til, at du spiller computerspil?

(Åben svarkategori)

26

Har du lyst til at blive interviewet om din spilaktivitet? så skriv telefonnummer eller email her

(åben svarkategori)

Under alle omstændigheder tusind tak for din deltagelse og fordi du gad hjælpe mig.

Anne Brus

Institut for Uddannelsesstudier og Psykologi

Roskilde Universitet

Resumé af afhandlingen

Unge brug af computerspil i Danmark er steget væsentligt indenfor de seneste år. Det højfrekvente brug af computerspil skaber bekymringer om computerspilafhængighed hos de unge og deres forældre, de professionelle, eksperterne og i samfundet generelt.

Afhængighed er et begreb, der bliver anvendt i forhold til en adfærdsafhængighedspræget aktivitet som ludomani. Computerspilafhængighed bliver i den sammenhæng ofte sammenlignet med ludomani – altså en afhængighed af pengespil. Denne sammenligning med ludomani er problematisk af flere årsager. De afhængighedsskabende elementer i computerspil er eksempelvis ikke specielt fremtrædende. Ofte vil de afhængighedsskabende egenskaber træde i baggrunden i forhold til de egenskaber, der er med til at fremme sociale fællesskaber. Derudover vil det snævre fokus på den enkelte spillers negative adfærd ofte overse adfærdsproblemer, der kan relateres til kontekst og spillerens øvrige sociale liv.

Jeg har i forlængelse af disse overvejelser sat fokus på unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil. Formålet med forskningsprojektet har været at undersøge unges erfaringer med og forståelser af et højfrekvent og problematiseret brug af computerspil ud fra en teoretisk fundering i ungdomsforskningen. Computerspilafhængighed ses som en relationel og dynamisk proces, der skabes på både det interpersonelle niveau mellem de unge, deres forældre og andre relevante personer i de unges omgivelser og på det samfundsmæssige niveau, hvor mere kulturelle, politiske og historiske faktorer bliver undersøgt og taget i betragtning.

Forskningsprojektets empiriske materiale bygger primært på forskellige interviewmetoder, men der er også genereret viden gennem deltagerobservation og en spørgeskemaundersøgelse af unges computerspilvaner. Det er i denne sammenhæng vigtigt at slå fast, at de unge klassificerede computerspilafhængige ikke nødvendigvis er computerspilafhængige i diagnostisk forstand. Computerspilafhængighed bliver brugt af forældre til at italesætte bekymringer om

de unges computerspilvaner. De unge har et højfrekvent brug af computerspil, som forældrene anser for at være sundhedsskadeligt. I den forstand handler forældrenes bekymringer om forhold i de unges computerspilvaner, som *på sigt* kan bidrage til et muligt usundt hverdagsliv.

Min undersøgelse viser, at forældrenes anvendelse af afhængighedsmetaforen miskrediterer de unges computerspil på måder, der både virker stigmatiserende og som risikerer at stemple de unge som afvigere. Bekymringer om computerspilafhængighed handler altså også om mere overordnede samfundsmæssige bekymringer i forhold til unges højfrekvente brug af computerspil. Disse samfundsmæssige bekymringer er normdannende og skaber bestemte identiteter i de sociale situationer – her de computerspilafhængige unge. Når de unge påtager sig identiteten som computerspilafhængig, handler det derfor om de unges omgivelser, der ikke kan anerkende et højfrekvent brug af computerspil, som ligger på grænsen af, hvad der antages at være hensigtsmæssigt og sundt for den unge. De miskrediterende reaktioner fra omgivelserne får de unge til at føle sig skamfulde og skyldige.

På trods af bekymringer om at ryge i et patologihul, fortsætter de unge med at spille computerspil. Computerspillet er et vigtig og berigende del af de unges hverdagsliv. Mange af de unge italesætter computerspillet som et frirum, hvor de har mulighed for at slappe af og være sammen med deres online-venner. 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. Samtidig har det højfrekvente brug af computerspil gjort dem til kompetente computerspilbrugere – et aspekt der tilsyneladende overses i det konfliktfyldte farvand mellem forældres regulering af de unge computerspil og så de unges fascination af computerspillene. Derfor kan soveværelseskulturen også ses som en 'time out' fra påbudet om at udvikle teknikker til selvregulering. Kampen om at spille computerspil fortsætter altså – på trods af bekymringerne om at ryge i et patologihul.

English summary

In recent years, young people's consumption of computer games in Denmark has increased significantly. The high-frequency use of computer games is problematised by the young people's parents, the young people themselves, the experts and the society as a whole.

The worries are often associated to an addiction. Drug addiction is a recognized term for the physiological dependence created in the body by the regular intake of drugs, and addiction is also a term used to describe an activity characterized by persistent, maladaptive behaviour such as ludomania. In this context, computer game addiction is often compared to ludomania/gambling addiction. This comparison with ludomania is problematical for several reasons. One of these is that the addictive elements of computer games are not particularly prominent. Often, the addictive aspects encourage social communities. In addition, a narrow focus on the individual player's negative behaviour will often overlook behavioural problems that can be related to a broader context and the player's other social life.

On the basis of these considerations, I have focused on young people's high frequency use of computer games. The aim of the research project has been to investigate how a small group of young people experience and evaluate their high frequency use of computer games, their problematized gaming and whether this problematized behaviour helps to keep them in a fragile and vulnerable social situation. More specifically, this focus means that the project has investigated the possible challenges and opportunities of everyday life with a high-frequency use of computer games - with an inspiration from everyday life theory and the young people's own perspectives and by considering computer game addiction as a relational and dynamic process created both on an interpersonal level between the young people, their parents and relevant others in their environment and also on a societal level, where cultural, political and historical factors will be examined and taken into consideration.

The study has involved different kinds of research practices, primarily qualitative interviews with nine teenage boys. The study has also involved participant observation in a youth centre focusing on young people's gaming. I also carried out an online self-completion questionnaire. In this context it is important to point out that young people classified as addicted to computer games are not necessarily computer game addicts in the diagnostic sense. The term computer game addiction is used by parents to articulate concerns about young people's computer habits. The young people demonstrate a high frequency use of computer games that parents consider to be harmful to their health.

However, my study shows, that parental use of the addiction metaphor discredits the young people's computer gaming in ways that both stigmatizes them and classifies them as misfits. Computer game addiction thus also includes broader societal concerns about young people's high frequency use of computer games. Such societal concerns are normative and create specific identities in social situations - in this case teenage computer game addicts. When these young people assume the identity of computer game addicts, it is because of society around them, which cannot accept a high-frequency use of computer games, which borders on what is considered inappropriate and unhealthy for a young person. This discrediting by society makes young people feel ashamed and guilty.

In this context the computer game and online socializing with other players is an important and enriching supplement in the young people's everyday life. Many of the young people in the study describe computer gaming as a haven where they can relax and be with their online friends. 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 young people continue to be fascinated with gaming. Gaming serves as a 'time out' from the demands that are imposed on young people to develop methods of self-regulation. At the same time, their high-frequency use of computer games has made them competent computer game users - an aspect that seems to be overlooked in the conflict-ridden waters where parental regulation of the gaming meets the players' fascination with the games. So the battle to play computer games goes on - despite concerns about falling into a pathology trap.