

”Det er bare noget, der er lavet...”
Børn, computerspil, vold og virkelighed

**”Det er bare noget,
der er lavet...”**

Børn, computerspil, vold og virkelighed

Birgitte Holm Sørensen og Carsten Jessen

**I samarbejde med
Kristine Andersen og Ulla Tønner**

”Det er bare noget, der er lavet...”
Børn, computerspil, vold og virkelighed
Birgitte Holm Sørensen og Carsten Jessen

© Statens Information
Nørre Farimagsgade, 65
1009 København K

ISBN 87 7432 462 4

Produktion og tilrettelægning: RotaRota

Omslag og fotocollage: Marian Notarmaso

Købes hos boghandleren eller bestilles hos
Statens Information
Nørre Farimagsgade, 65
1009 København K
Tlf.: 33 37 92 28
Fax: 33 37 02 80
E-post: si@si.dk

Pris: 75,- kr. inkl. moms

Mekanisk, fotografisk eller anden gengivelse af denne bog, eller dele heraf, er ikke tilladt ifølge gældende lov om ophavsret.

Forord

Denne rapport er resultatet af en undersøgelse, som er gennemført i 1999 på baggrund af et kommissorium fra Medierådet for Børn og Unge, Kulturministeriet

Undersøgelsen er foretaget i relation til forskningsprojektet *Børns opvækst med Interaktive medier – i et fremtidsperspektiv*, som er et projekt under Forskningsstyrelsen. Undersøgelsen er udført af lektor, ph.d. Birgitte Holm Sørensen, Danmarks Lærerhøjskole og lektor Carsten Jessen, Danmarks Lærerhøjskole i samarbejde med forskningsassistent cand.com. Kristine Andersen og forskningsassistent stud.com. Ulla Tønner samt projektsekretær, B.A. Leise Drent.

Undersøgelsen har omfattet børn og unges anvendelse af computerspil med voldsskildringer. I rapporten har vi valgt hovedsageligt at anvende begrebet børn som fællesbetegnelse for børn og unge og så, i det omfang det har været muligt, at angive aldersbetegnelser.

I undersøgelsen har der deltaget en række børn, som vi gerne vil takke for deres deltagelse. Endvidere vil vi rette en tak til de pædagoger, som har været behjælpelige i forbindelse med undersøgelserne på de fritidshjem, der har været inddraget i projektet.

Birgitte Holm Sørensen & Carsten Jessen
Den 31.12.1999

Indholdsfortegnelse

1. INDLEDNING	9
2. FORSKNING I BØRN, MEDIEVOLD OG COMPUTERSPILE	13
Teorier om adfærd og effekter.....	14
Undersøgelser af effekten af computerspil med voldsskildringer.....	16
Aggressioner og medier	18
Mediebrugernes aktive rolle	19
3. CENTRALE PROBLEMSTILLINGER	23
1. Fascination, påvirkning og interaktivitet	23
<i>Fascination – fordybelse eller fortabelse?</i>	23
<i>Påvirkning – forholdet mellem fiktion og virkelighed</i>	24
<i>Interaktivitet – computer versus tv, film og video</i>	26
2. Volden, spillet og det sociale aspekt	28
<i>Vold i medier</i>	28
<i>Spil og oplevelse</i>	30
<i>Det sociale aspekt</i>	31
4. UNDERSØGELSENS METODER	35
Børnene i undersøgelsen.....	35
Interview.....	36
Observation	37
Interviewundersøgelsens temaer og perspektiver	37
Barnets beskrivelser af computerspil samt andre medier og aktiviteter	37
5. RESULTATER FRA UNDERSØGELSEN	41
I. Børns fascination af at spille, af den sociale situation omkring spillene og spillenes indhold af voldsskildringer	41
1. At spille spil.....	41
<i>Jeg vil selv styre og bestemme</i>	41
<i>Spillet skal udfordre mig</i>	42
<i>Det handler om at vinde</i>	43
2. Den sociale situation omkring spillene	45
<i>Alene eller sammen med andre</i>	45
<i>Rum for venskab og følelser</i>	45
<i>Rum for arrangerede begivenheder</i>	46
<i>Rum for fælles interesser</i>	49

<i>Rum for manifestation af præstationer</i>	49
<i>Forskellige former for fællesskab</i>	50
3. Spilenes indhold af voldsskildringer	50
<i>Grafikken er flot</i>	50
<i>Effekterne er seje</i>	51
<i>Det er dejligt med gys og spænding</i>	52
<i>Børns fascination er et samspil</i>	53
II. Interaktivitet og computerspillenes påvirkning	
– set i forhold til tv, film og video	53
1. Påvirkning	53
<i>Børns opfattelse af vold i computerspil</i>	54
<i>Leg</i>	58
<i>Fiktion og virkelighed i computerspillene</i>	58
<i>Nær og fjern virkelighed</i>	60
<i>Realisme og voldsskildringer i computerspil</i>	60
<i>At blive bange</i>	62
2. Det er værre at se film	65
<i>Interaktivitet og påvirkning – set i forhold til tv, film og video</i>	66
6. KONKLUSION	69
LITTERATUR:	73

1. Indledning

Computere har for alvor fået fodfæste i børns hverdagsliv i løbet af 1990'erne, hvor danske husstande i stor stil har anskaffet sig computer eller særlige spillemaskiner. Mens 12% af de danske husstande var i besiddelse af computere i 1989, så er tallet ti år senere vokset til 61% (Danmarks Statistik 1999). En forholdsmæssig stor del af disse husstande er børnefamilier, og det viser sig, at børnefamilierne i højere grad end resten af befolkningen har computer, idet 82% af de 7-15-årige har computer hjemme (Fridberg 1999).

Computerspil har en betydningsfuld plads i børns fritidsliv, og det kan forventes, at deres betydning vil øges i fremtiden. Der udgives og sælges stadig flere computerspil, og branchen er en af 1990'ernes mest succesrige mht. underholdningsmarkedet. Der er skabt en voksende industri omkring computerspil, hvor der foregår en hastig udvikling. Økonomisk betragtet er det en industri, der kan måle sig med filmindustrien

Spil indtager førstepladsen, når man ser på, hvad børnene bruger computeren til. Det gælder for 85% af børnene mellem 8 og 14 år. Børnene har også mange spil. En tredjedel af dem har 20 eller flere spil, og det er først og fremmest forældrene, der køber spillene til børnene (Gallups Børne- og Ungdomsindex 1999).

Når det gælder drenge og pigers brug af computerspil, så er der en forskel. Drengene bruger i højere grad end pigerne computeren til spil. Forskellen er ikke så stor mellem de mindre børn, men forskellen vokser med alderen og er størst blandt de 12-14-årige, hvor 93% af drengene og 79% af pigerne bruger computeren til spil (Ibid). Det er især drengene, der har computer og spillemaskine på værelset. Fx har 45% af de 13-15-årige drenge computer på værelset, mens 12% af de 13-15-årige piger har computer på værelset (Fridberg 1999). Drengene bruger 1 time og 12 min., og pigerne bruger 27 min. på computer pr. dag (Ibid).

Computerspil er et relativt ungt fænomen sammenlignet med andre billedmedier som film og tv. Vores viden om spillenes indflydelse på børns opvækst er i dag tilsvarende relativ beskeden, men spillene har fra fremkomsten givet anledning til diskussioner om og bekymring for en uønsket påvirkning af børn og unge. Allerede i 1980'erne vakte børns brug af computerspil debat. Debatterne er fortsat igennem 1990'erne. Et meget centralt tema i debatterne har været computerspillenes indhold af voldsfremstillinger. I midten af 1990'erne

vakte en ny type spil voldsom debat. Den afgørende ændring var, at grafikken var udviklet og forbedret så meget, at voldsfremstillingen var blevet tydeligere på det visuelle plan end i tidligere spil, som var mere stiliseret eller forenklet i udtrykket. I de tidligere spil fremtrådte figurer og rum i symbolske former med meget svag reference til virkeligheden. I dagens spil er rum og figurer blevet mere virkelighedslignende, og de fremtræder i stadig højere grad i en fremstilling, der kan minde om spillefilm. Samtidig er spilleren i de mest populære actionspil involveret i spillet på en ny og anderledes måde, idet spilleren ikke længere styrer en figur på skærmen, men ser spillet fra en position som direkte deltager. Spil med denne type brugerflade, som siden har fået en meget stor udbredelse, kaldes i dag "1. persons-spil".

De nye spiltyper har givet ny næring til de betæneligheder over for computerspil, som har fulgt spillene fra begyndelsen af 1980'erne. Betænelighederne har primært rettet sig mod to forhold: En antagelse om, at computerspil i kraft deres særlige interaktive karakter har en særlig evne til at agere som "partner" for spilleren og dermed som en erstatning for socialt samvær, og en antagelse om, at spillernes interaktive rolle i spillene kan medføre en stærkere påvirkning end de hidtil kendte medier. I modsætning til andre billedmedier er spillerne ikke blot passive tilskuere til handlingerne i computerspil, men skal selv agere og aktivt udføre handlinger, der kan være af ekstrem voldelig karakter. Det er ikke mindst kombinationen af disse to antagelser, der har ført til frygt for en særlig stærk påvirkning fra computerspil med et voldeligt indhold.

Forskningen i computerspil med voldsskildringer er et forholdsvis nyt område. I 1995 blev der i Danmark gennemført en sammenfattende oversigt over foreliggende forskning, der omhandlede film, tv, video og computers påvirkning af børn og unge med særlig vægt på grove voldsskildringer i fiktionsform. Mht. computerspil konkluderede rapporten, at det på grundlag af de undersøgelser, der forelå på dette tidspunkt, ikke var muligt at sige noget sikkert om de voldelige computerspils eventuelle virkninger. (Rapport vedr. film-, tv- og videovold 1995).

På baggrund af den store udbredelse som spillene har opnået i de seneste år, er behovet for en mere sikker viden på området blevet påtrængende, og det er formålet med denne rapport at belyse, hvilken betydning computerspil med voldsskildringer kan have for børn og unge.

Selv om der er gennemført en række forskningsprojekter om computerspil siden udarbejdelsen af den ovennævnte rapport i 1995, så er forskning på fel-

tet stadig ikke så omfattende, at det ville være muligt at belyse spørgsmålet om de voldelige computerspils betydning alene på grundlag af en gennemgang af foreliggende forskning. Som grundlag for rapporten er der derfor gennemført en kvalitativ undersøgelse af børns brug af og holdninger til computerspil med særlig henblik på spil med voldsskildringer. Denne undersøgelse, der har været knyttet til et større forskningsprojekt om børn og interaktive medier,¹ er blevet til på foranledning af Kulturministeriet og Medierådet for Børn og Unge, som i kommissoriet for projektet har ønsket følgende spørgsmål belyst:

Hvilken betydning har interaktiviteten i computerspil og -fiktion for børns og unges fascination og for eventuelle påvirkninger, og hvori adskiller disse påvirkninger sig fra dem, børn og unge er udsat for fra tv, film og video?

Er børn og unges fascination af computerspil med voldsskildringer knyttet til 1) selve det at "spille spil" 2) den sociale situation omkring spillene og/eller 3) spillenes indhold af voldelige elementer? Herunder behandles spørgsmålet om forskellene på spil med og uden voldeligt indhold, og der sættes fokus på spillernes værdier og normer i relation til den vold, der fremstilles i spillene.

Nye medier har ofte ført til debatter om faren for påvirkning af børn og unge. Som regel har disse debatter været præget af ideologiske, moralske eller sociale perspektiver, der i højere grad er knyttet til børn og unges udvikling på et generelt plan end til børnenes konkrete brug af medier i deres hverdagsliv. Spørgsmålet om i hvilken grad og på hvilken måde, medier gennem deres indhold påvirker børn i en uønsket retning, har gennem de seneste årtier været rettet mod tegneserier, film, tv, video og computerspil, som alle har været i centrum for debatter og diskussioner. Ofte blusser debatten op i en kortere periode i medierne, for derefter at forsvinde igen, når vi har vænnet os til de nye medietyper. Set i et historisk perspektiv kan det forventes, at det samme i fremtiden vil gælde for computerspil.

Det er imidlertid næppe formålstjenligt at affeje betænkeligheder ved nye medietyper med den begrundelse, at der er tale om en såkaldt "mediepanik". Computerspil adskiller sig, som et interaktivt medie, principielt fra andre typer af medier. Hvilken betydning denne forskel har for spillerens oplevelse

1 Det drejer sig om det femårige forskningsprojekt »Børns opvækst med interaktive medier - i et fremtidsperspektiv«, som gennemføres med støtte fra Forskningsstyrelsen og med deltagelse af forskere fra Danmarks Lærerhøjskole, Syddansk Universitet og Roskilde Universitetscenter i perioden 1997-2001

og for en eventuel påvirkning af spillerens adfærd uden for spillets verden, er det centrale spørgsmål i debatten om computerspil med indhold af voldelig karakter. Det har derfor også været et væsentligt omdrejningspunkt for den undersøgelse, der ligger til grund for denne rapport. Det skal imidlertid understreges, at udgangspunktet for undersøgelsen har været, at det ikke på forhånd er afgjort om spillernes aktive rolle betyder, at interaktive mediers påvirkning er større eller mindre end påvirkningen fra mere traditionelle medier. Forskningsmæssigt må vores viden på området endnu betegnes som begrænset. Mens der er udbredt enighed om, at interaktive medier på afgørende punkter adskiller sig fra tidligere medietyper, så findes der ikke i dag en sikker viden om, hvad denne forskel betyder.

Computerspil anskues oftest snævert som en videreudvikling af de levende billeder på tv, video og film. Computerteknologien har klart videreudviklet den måde, vi kan anvende levende billeder på, men computerspil udgør også en kobling mellem spil og computerteknologi. Spil på computer tager afsæt i en spilletradition, som er en central del af vores kultur, som både voksne og børn gennem århundreder har deltaget i. Computerspil har rod i denne spillekultur, hvor nogle af de mange forskellige typer af spil, som er opstået i denne spillekultur, er overført og videreudviklet på computeren, og samtidig er der opfundet nye spil som følge af de muligheder, computerteknologien har skabt.

En undersøgelse af computerspils påvirkning kan tage afsæt i den forskning, der er udført i forbindelse med andre billedmedier, men det er naturligvis væsentligt at søge at klargøre forskellene på de forskellige medietyper. Ligeledes kan det specifikke spørgsmål om voldsskildringernes betydning ikke behandles uafhængigt af mediet. I sig selv er det fx af stor betydning for vurderingen af computerspils virkning, om børns interesse for at spille fører til, at de i højere grad end i forbindelse med andre typer af medier isolerer sig fra socialt samvær med andre. Samvær og leg med andre børn spiller en betydningsfuld rolle for det enkelte barns udvikling, herunder for deres forståelse af, at dets egne handlinger – fx af voldelig karakter – har konsekvenser. Spillets betydning for børns sociale samvær har derfor også været et af de centrale spørgsmål i undersøgelsen.

2. Forskning i børn, medieviolence og computerspil

I den offentlige debat om børn og medier virker det ofte, som om det er en fastslået kendsgerning, at voldsskildringer i film og tv er den direkte årsag til voldelig adfærd hos børn. Spørgsmålet har optaget forskningen siden filmen slog igennem som massefænomen i 1920'erne, hvor de første psykologiske og sociologiske teorier om påvirkning blev udformet. De første, større undersøgelser af forholdet mellem børn, kriminalitet, vold og levende billeder blev gennemført i slutningen af 1920'erne, og siden er der gennemført et meget stort antal undersøgelser med det formål at afdække billedmediernes påvirkning og betydning. De fleste er udført i USA, hvor der inden for de sidste godt 40 år er gennemført mere end 3.500 undersøgelser angående effekten af voldsskildringer i medier (Wartella, Olivarez og Jennings 1998). På baggrund af denne forskning er det i dag ikke muligt at hævde, at film og tv er årsag til voldelig adfærd blandt børn og unge.

De mange undersøgelser, der er foretaget over en lang tidsperiode præget af mange forandringer og teknologisk udvikling, når frem til forskellige resultater. Forskningen har vist, at der ikke kan findes nogen enkel eller entydig sammenhæng mellem voldsskildringer i medier og voldelig adfærd blandt børn. I 1995 fremlagde et bredt sammensat ekspertudvalg under Kulturministeriet i en rapport en sammenfatning af de internationale forskningsresultater på området. Udvalget konkluderer:

Som helhed synes de undersøgelser, der ligger til grund for denne sammenfatning, ikke at give belæg for, at voldsskildringer på levende billeder i sig selv kan afføde voldelig adfærd hos normalt fungerende børn og unge. Når børn og unge begår voldshandlinger, må det ses som et resultat af samspillet mellem mange forskellige sociale forhold, hvor oplevelsen af voldshandlinger på levende billeder kan være en medvirkende faktor (Rapport vedr. film-, tv-, og videovold, 1995 s. 59).

Tilsvarende fremhæves det i en række artikler i den seneste årbog fra UNESCO's internationale videnscenter om børn og medieviolence fra 1998 (Carlson og Feilitzen 1998), at medierne aldrig i sig selv kan betragtes som årsagen til voldelig adfærd hos børn, men kun som én faktor blandt mange andre. Spørgsmålet om billedmediernes effekt på børn kan ikke besvares enkelt, og

ikke uden en vurdering af mediernes rolle i det samfund og den kultur, børnene vokser op i.

Medieforskningen har gennem de sidste 70 år været præget af en udvikling fra relativt enkle antagelser om en direkte påvirkning til mere nuancerede teorier, hvor medierne ses i et komplekst samspil med andre sociale, psykologiske og kulturelle faktorer. Forskningsprojekterne har ændret sig fra hovedsageligt at beskæftige sig med at søge efter målelige effekter til i højere grad at interessere sig for mediebrugeren og den situation, de forskellige billedmedier anvendes i. En række af de antagelser, som ligger bag den offentlige debat om børn og medievold, har imidlertid deres grundlag i en relativ tidlig forskningstradition, den såkaldte effektforskning, der især spillede en rolle i medieforskningen frem til 1960'erne, hvor de første undersøgelser af tv's betydning for børns opvækst blev gennemført. Denne forskningstradition bygger på en adfærdspsykologisk teori (behaviorismen), som i dag kun indtager en perifer position i udviklingspsykologien. Synet på barnets udvikling i denne tradition ligger således langt fra den nyere udviklingspsykologis opfattelse af barnet som et kompetent individ (Sommer 1996).

Ikke desto mindre spiller denne forskningstradition og de tilknyttede metoder stadig en stor rolle i den internationale forskning omkring børn og medier. I den aktuelle forskning omkring computerspil synes den oven i købet at have fået en ny opblomstring, hvilket kan hænge sammen med, at man i denne forskning søger at levere entydige svar på den usikkerhed, der opstår i kølvandet på et nyt mediefænomen. Undersøgelser af denne karakter er samtidig relativt nemme at gennemføre, og på nuværende tidspunkt er de i overtal i forbindelse med computerspil. Som det er tilfældet for undersøgelser af film, tv og video, er resultaterne fra disse undersøgelser af computerspil langt fra klare og entydige. Nogle af dem viser en påvirkning, andre viser det modsatte.

Teorier om adfærd og effekter

Effektforskningen har været under stærk kritik i medieforskningen gennem den sidste snes år, fordi den altovervejende anvender metoder adopteret fra den positivistiske naturvidenskab, hvor test af hypoteser er i fokus. Forskningen benytter sig meget ofte af såkaldte "laboratorieforsøg", der principielt udføres med tre grupper af børn, hvoraf én gruppe ser fx en film med voldsskildringer i en periode, mens en anden gruppe ser film uden voldsskildringer. Den tredje gruppe foretager sig andre ting og fungerer som kontrol-

gruppe. Børnenes adfærd observeres efterfølgende, hvilket ofte sker, mens barnet er placeret alene i et rum med forskellige typer af legetøj, som barnet bliver bedt om at lege med, mens observatøren fra et andet rum registrerer, om barnets adfærd i legen er aggressiv eller ikke. Det skal bemærkes, at disse undersøgelser benytter sig af meget korte tidsrum. Som regel udsættes børn for 'mediepåvirkningen' i 10-15 minutter og observeres i en tilsvarende periode.

De centrale hypoteser i nyere adfærdsforskning er baseret på en række adfærdsmekanismer, som formodes at være aktive i samspillet mellem børn og medier, herunder computerspil. Den psykologiske teori, der oftest henvises til i undersøgelserne, handler om læring af social adfærd via medier. Teorien blev udviklet i 1960'erne ("social learning theory", Bandura 1977). Det formodes her, at børn lærer adfærd gennem at betragte handlinger i billedmedierne i lighed med den måde, de lærer adfærd ved at betragte handlinger i andre sammenhænge. Børn efterligner, hvad de ser, og det formodes især at være et problem, hvis aggression og vold i medierne belønnes, fx ved at blive fremstillet som løsningen på konflikter. Huesmann (1986) har udvidet denne teori om social læring via medierne med en antagelse om, at social adfærd styres af en række "scripts" ("manuskripter" eller "programmer"), som læres i barndommen. Disse scripts lagres i hukommelsen og styrer adfærd og reaktion i konkrete situationer. Huesmann påpeger, at læringen af sådanne scripts for adfærd ikke kun afhænger af barnets mediebrug, men i højere grad af barnets sociale omgivelser og personlighed.

En anden formodet adfærdsmekanisme er baseret på en teori om, at billedmedier med voldsskildringer fører til en ophobning af spænding eller en tilstand af ophidselse hos børn, som gør, at de har vanskeligere ved at kontrollere deres adfærd og derfor nemmere efterligner, hvad de netop har iagttaget ("arousal theory"). En lignende teori, som ofte inddrages i undersøgelserne, tager udgangspunkt i, at frustration er en væsentlig baggrund for aggression, og udløses, når de rette betingelser er til stede. I den forbindelse mener nog-

2 Betydningen af barnets sociale opvækstvilkår nævnes ofte i forskningen. I nyere udviklingspsykologisk forskning opererer man i dag med en række forskellige såkaldte udviklingsforstyrrelser, herunder forstyrrelser af biologisk art (hjernedysfunktioner), som påvirker nogle børns evne til at lære og danne erfaringer på normal vis, ligesom de påvirker barnets evne til at kontrollere sin adfærd hensigtsmæssigt, herunder evnen til at styre aggressioner. Denne nye viden om særligt påvirkelige børn, som kunne tænkes at have stor betydning i forhold til voldsskildringer i medierne, har endnu ikke fundet vej til medieforskningen.

le forskere, at situationer med konkurrence virker fremmende på aggressioner hos børn, mens situationer, hvor samarbejde er i fokus, omvendt vil medføre færre aggressive tendenser. ²

Gennem hele medieforskningens historie har en teori med helt modsatte betydninger for aggression dog også været på spil i forskningen. Den stærkt omdiskuterede "katharsis-teori" hævder, at aggressionerne mindskes, når man ser fiktive skildringer af vold, idet seeren (eller spilleren) herigennem udlever sin aggression.

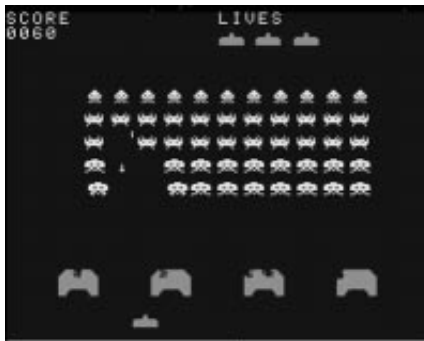
Til dato har resultaterne fra denne forskningstradition som nævnt ikke været entydige, når det gælder film, tv og video. Trods et meget stort antal undersøgelser, har det ikke været muligt at påvise en klar sammenhæng mellem vold i billedmedierne og aggression hos børn. Det har på den anden side heller ikke været muligt at konstatere, at der ingen sammenhæng er.

Hvis man ser computerspil i lyset af adfærdsteoriene kan de umiddelbart betragtes som særlig betænkelige. Computerspil, hvor aggressive handlinger så som nedskydning af modstandere belønnes, må formodes i særlig grad at fremme indlæring af aggressiv social adfærd. Spillene må formodes at skabe frustrerende situationer for spillerne, fordi de indeholder elementer af konkurrence, ligesom de må formodes i særlig grad at skabe spændingstilstande og derigennem være en udløsende faktor for aggressive handlinger (Cohn 1995).

Undersøgelser af effekten af computerspil med voldsskildringer

De første undersøgelser af effekten af computerspil med voldelige elementer blev gennemført i midten af 1980'erne. Et centralt spørgsmål var her, om der kunne konstateres forskelle mellem effekten af film, tv og video og så computerspil. Eksempelvis undersøgte Silvern og Williamson (1987) dette dels ved at sammenligne effekten af henholdsvis tegnefilm og computerspil, dels ved at sammenligne effekten af at spille aktivt med effekten af at være tilskuer til andres spil. Undersøgelsen byggede sine hypoteser på de ovennævnte teorier, og forskerne ønskede primært at undersøge, hvilken adfærd der var i funktion, når børn spillede computerspil. Hvis der kunne konstateres en mere aggressiv adfærd hos børn, der aktivt havde spillet computerspil i forhold til

de børn, der passivt havde set på, ville det ifølge forskerne tale for, at computerspil var en stærkere faktor i indlæring af social adfærd end andre medier. Silvern og Williamson ønskede altså at afklare et af de centrale spørgsmål i debatten om computerspils betydning for børns udvikling og adfærd.



Skærbillede af "Space Invaders" (1978). Spilleren bevæger figuren allernederst på skærmen, mens der skydes på de indtrængende "space invaders" fra rummet (figurerne i midten), der bevæger sig frem og tilbage på skærmen og ned mod spilleren. Spillet nød stor popularitet i begyndelsen af 1980'erne.

Silvern og Williamsons resultater understøttede ikke antagelsen om, at børns aktive involvering i computerspil medfører stærkere påvirkning. Der kunne i undersøgelsen ikke konstateres nogen forskel på computerspil og andre billedmedier. Forskerne kunne konstatere den samme stigning i aggressiv adfærd hos børn, der havde spillet computerspil, og hos børn der havde set på spillerne eller børn, som havde set tegnefilm. Samme resultat var Cooper og Mackie (1986) nået frem til i en anden undersøgelse, mens en række forskere når frem til det modsatte resultat (bl.a. Chambers og Ascoine 1987, Schutte et al. 1987). Flertallet af undersøgelserne fra 1980'erne viser, at computerspil påvirker børns adfærd. Forskerne er imidlertid uenige om graden af påvirkning og især om den teoretiske forklaring. Det bør understreges, at de computerspil, som har været anvendt i disse undersøgelser alle stammer fra før midten af 1980'erne, på et tidspunkt hvor spillene ikke havde nået den udviklingsniveau, vi kender i dag. Bekymringen for spillenes indflydelse på børn var ikke mindre end i dag, men det kan sætte forskningen og bekymringen i et særligt perspektiv, at bl.a. spil som "Space Invaders" repræsenterede voldelige spil i denne periode.

Senere effektundersøgelser gennemført i 1990'erne, hvor der er anvendt nyere spil med mere realistisk grafik, har til i dag ikke ændret afgørende ved resultaterne fra 1980'erne (Cohn 1995, Funk m.fl. 1999). Denne type forskning i effekter og adfærd synes ikke at kunne konstatere en mere entydig eller stærkere påvirkning i takt med at computerspillene udvikler sig til rent grafisk at blive mere realistiske. En forventning om, at det ville være tilfældet, kan synes som en konsekvens af en udviklingstendens, men den tager mulig-

vis ikke højde for, hvordan børn opfatter computerspil (jf. senere i denne rapport).

Aggressioner og medier

Formodningen om, at effekter af voldeligt indhold i medierne ville træde klarere frem i forbindelse med computerspil end i forbindelse med film, tv og video, er ikke blevet bekræftet af effektforskningen. Det kan skyldes, at denne forskning stiller spørgsmål og anvender metoder, der ikke slår til overfor den komplekse problemstilling, som børns brug af computerspil udgør. Effektforskningen har været udsat for stærk kritik fra den øvrige medieforskning gennem de sidste årtier. Kritikken har rettet sig mod forskningens metoder, som omfatter benyttelse af såkaldte "laboratorieundersøgelser", hvor barnet hentes ud af sine vante omgivelser og anbringes i en ny og fremmed sammenhæng, som gør det muligt for forskerne at registrere meget præcist, men som næppe kan sige noget om barnets reaktioner under normale omstændigheder og i samspil med andre børn. Kritikken har også rettet sig mod de meget korte tidsperioder, forsøgene opererer med. Den stærkeste og den mest relevante kritik har imidlertid været rettet mod forskernes definitioner af aggressivitet. Generelt klargøres det ikke, hvad man i de pågældende undersøgelser forstår ved aggression og voldelig adfærd hos børn. Som Roe (1989) har påpeget, så eksisterer der ikke nogen videnskabelig og anvendelig definition af begrebet aggression, som man uden videre kan bygge målinger på (se hertil Rapport vedr. film-, tv-, og videovold, 1995, s. 43). En manglende afklaring af, hvad der kan betragtes som "aggression", kan føre til betænkelige konklusioner i forskningen, især hvis det kombineres med manglende viden om det, man undersøger, som det fx kan være tilfældet med et nyt fænomen som computerspil.

Et klart eksempel på denne manglende afklaring finder man hos Anderson og Morrow (1995), hvor forholdet mellem konkurrence og aggressivitet i forbindelse med computerspil forsøges undersøgt. Forsøgspersonerne, som var unge, blev sat sammen to og to for at spille computerspillet "Mario" (med en plade imellem sig, så de ikke kan se hinanden). Den ene gruppe af par fik besked på, at de hver især skulle nå længst mulig gennem spillets baner. Den anden gruppe af par blev fortalt, at det var deres fælles indsats, der talte. Personerne blev gjort opmærksomme på, at deres individuelle henholdsvis kooperative handlinger ville blive vurderet af forsøgslederne. Den målestok, som forskerne anvendte for aggression, var om de henholdsvis skød eller undgik de monstre, de mødte i spillet.

Resultatet var, at de personer, der befandt sig i den konkurrence-orienterede situation eliminerede flere monstre, end de som skulle samarbejde. Forskerne konkluderer, at instruktionen til en given aktivitet har indflydelse på, om personerne, der skal udføre aktiviteten, opfører sig kooperativt eller konkurrerende, og at sidstnævnte opførte sig mest aggressivt. Forsøget bekræftede således ifølge forskerne en hypotese om, at personer, som anbringes i en situation præget af konkurrence, har en tendens til at blive mere vrede, fjendtlige og aggressive (i fald hypotesen er korrekt har det naturligvis betydning for meget andet end netop computerspil).

For forskerne var måling af antallet af nedskydninger af monstre en god metode, fordi den gav præcise tal. Som reelt mål for spillernes aggressivitet er metoden mere tvivlsom. Når man beder forsøgspersonerne om at komme "længst muligt" i et spil som "Mario", bør man ikke overse, at antallet af point, som hænger sammen med antallet af nedskudte monstre, er et centralt mål i spillet.

At point spiller en rolle i denne forbindelse viser en undersøgelse foretaget af Ask, Winefield og Augustinos (Durkin & Low 1998). Forsøget blev gennemført på samme måde som hos Anderson og Morrow, men med den forskel, at spilleren ikke fik point i spillet. Resultatet var, at der ikke kunne konstateres forskel på det antal monstre, der blev skudt ned af personerne i de to forskellige situationer.

Den væsentligste kritik, der kan rettes mod forskningen i mediernes effekter og adfærd, er at man alene registrerer adfærd hos børn uden at vurdere motiverne bag handlingerne. Det betyder, at forskerne i deres registreringer ikke har skelnet mellem handlinger udført som en del af en leg, og handlinger udført med reelle, skadevoldende hensigter. Et "slag" på en dukke i leg er fx blevet registreret som en aggressiv handling i laboratorieundersøgelser, og det indgår i målingen af, om barnets aggressivitet er forhøjet efter mediepåvirkning. Denne kritik rammer også undersøgelser udført uden for laboratorier i form af felteksperimenter, og sætter spørgsmålstegn ved de hypoteser og adfærdsformer, som forskerne søger at påvise. I forhold til den foreliggende undersøgelse må det konstateres, at denne forskning ikke kan bidrage til en afklaring af de spørgsmål, der stilles i kommissoriet (se kap.1).

Mediebrugernes aktive rolle

I nyere forskning i børn og medier er man i stigende grad opmærksom på, at

børns adfærd og handlinger, der umiddelbart vurderet ser ud som voldelige eller aggressive, ikke altid kan rubriceres som sådan. En skelnen mellem "aggression" i leg og egentlig aggression har afgørende betydning for vurderingen af mediernes effekt på børns adfærd (Cohn 1995, Durkin og Low 1998). Denne erkendelse er vokset frem, efter at medieforskningen generelt har ændret sit fokus fra måling af effekter til beskæftigelse med mediebrugeren og dennes betydningsdannelse. Modtagerforskningen eller den såkaldte receptionsforskning, som har præget store dele af medieforskningen siden begyndelsen af 1980'erne, herunder ikke mindst den skandinaviske forskning, har bl.a. sin baggrund i nye teorier om køn, kultur og etnicitet (Lull 1995, Fiske 1987, Drotner, Jensen og Schrøder 1996). Denne forskning benytter sig ikke i særlig stor udstrækning af statistiske metoder, men lægger vægt på, hvordan medieindholdet forstås og anvendes af mediebrugere. Modtageren betragtes som aktiv i udvælgelsen af programmer og fortolkningen af indhold, og som betydningsdannende. Modtageren tilegner sig medieindholdet i relation til den sammenhæng, som seningen foregår i og i forhold til hele sin livssituation.

Det betyder, at indholdet i medierne ikke er en objektiv størrelse. De kulturelle og sociale forskelle blandt mediebrugere er sammen med mediebrugers normer og værdier bestemmende for fortolkningen af medieindholdet. Interesse, kulturel kompetence og alder er fx også medbestemmende for, hvilke genrer der foretrækkes.

Som en konsekvens af at mediebrugeren tildeles en aktiv rolle, ændres metoderne i forskningen radikalt. I stedet for test af hypoteser om billedmediernes effekt træder interview og observationer af mediebrugeren i de hverdagsituationer, hvor medierne anvendes. Det centrale spørgsmål for forskningen er ikke, hvad mediet gør ved brugeren, men hvad brugeren anvender mediet til, og hvilken betydning brugeren skaber.

Der er gennemført en lang række receptions- og etnografisk inspirerede undersøgelser i de sidste 20 år, hvoraf et mindre antal også er rettet mod at undersøge, hvordan børn og unge bruger og tolker film- og tv-mediet (fx Dorr 1986, Hodge og Tripp 1986, Drotner 1991, Løngreen & Holm Sørensen 1993, Rasmussen 1995, Klitgaard Povlsen 1996, Jerslev 1999). Ingen af disse undersøgelser har haft medieviolence som det centrale felt, men de tegner et andet og mere nuanceret billede af børn og unges mediebrug end den traditionelle forskning, og de viser indirekte, at voldsskildringer i film og tv kan have en anden betydning end almindeligvis antaget. Eksempelvis kan drenges sening af actionfilm betragtes som andet end fascinationen af volden, nemlig

som en art "manddomsprøve" (Roe 1993, Rasmussen 1995). Pigers sening af gyserfilm kan på en lignende måde fungere som en begivenhed af social karakter (Jerslev 1999).

Forholdet mellem voldsskildringer i billedmedier og børns leg har været gjort til genstand for nogle få receptionsundersøgelser. Det er eksempelvis typisk, at børn i deres leg efterligner det, de ser på film eller i tv. Det gælder især for mindre børn under skolealderen, som anses for de mest sårbare over for påvirkning fra medierne. Durkin & Low (1998) kan på baggrund af interview med børnehavebørn om tv-tegneserien "Teenage Mutant Ninja Turtles" konstatere, at børn i den alder har en klar viden om, at Turtles ikke er virkelige figurer, ligesom de kan redegøre for, at deres efterligning af Turtles i leg er fiktiv. Tilsvarende resultat nåede Sheldon og Ramsey (1996) frem til i en undersøgelse af børns reception af "Mighty Morphin Power Rangers". Disse undersøgelser støtter skandinavisk forskning på området (bl.a. Rönnberg 1989). De er også i tråd med nyere legeforskning, hvor man i dag skelner skarpt mellem handlinger i leg og andre handlinger. Det gør man ikke mindst på baggrund af undersøgelser af, hvordan børn selv opfatter forskellene, når der fx indgår kamp og krig i legene (Sutton-Smith 1997, Mouritsen 1996). For børn er der en klar forskel på leg og virkelighed, når det drejer sig om vold og aggressioner, hvilket sætter en stor del af forskningen i medieviolence i et nyt perspektiv. Lege med "voldeligt" indhold er ikke noget nyt fænomen, og heller ikke et fænomen, som kun ses i forbindelse med efterligninger af billedmedier. Jenkins (1998) mener, at en væsentlig grund til bekymringerne omkring computerspillenes indhold skyldes, at drengenes traditionelle "vilde" lege er flyttet fra gaden og baggårde, hvor de foregik uden for de voksnes opmærksomhed, ind i stuerne og børneværelserne. Ifølge legeforskningen er der i øvrigt ikke belæg for, at den type lege gør børn mere disponerede for at handle mere aggressivt hverken i barndommen eller senere i livet.

Der er kun udført få receptions- og medieetnografiske undersøgelser i forbindelse med computerspil (Klawe 1995, Stald 1998, Jessen 1999), og ingen af disse beskæftiger sig med voldsaspektet. Der er imidlertid næppe tvivl om, at det netop i forbindelse med computerspil er vigtigt at undersøge, hvilken betydning børn skaber på baggrund af de voldelige elementer i spillene, og hvilken rolle spillene har for børnenes samvær. Den foreliggende undersøgelse er udformet med dette som et perspektiv, og på grundlag af de indsigter om mediebrugerens aktive rolle i fortolkningen af medieindholdet, som nyere medieforskning har bragt til veje. En nærmere redegørelse for de problemstillinger og spørgsmål, undersøgelsen har fokuseret på, findes i kapitel 3.

3. Centrale problemstillinger

På baggrund af det stillede kommissorium har det været hensigten at se spørgsmålet om de voldelige computerspils betydning i et bredere perspektiv, end det almindeligvis er sket i forskningen på området (jf. kapitel 2). I kapitlet her præsenteres de problemstillinger og begreber, der har dannet udgangspunkt for undersøgelsen. Kapitlet er inddelt i to dele. Første del beskriver primært problemstillinger i relation til begreberne fascination, påvirkning og interaktivitet, mens anden del fokuserer på problemstillinger omkring vold, spil og det sociale aspekt.

1. Fascination, påvirkning og interaktivitet

Fascination – fordybelse eller fortabelse?

At computerspil fascinerer spillerne – børn som voksne – er åbenlyst. I almindelighed er denne fascination blevet betragtet som et problem og har givet anledning til antagelser om, at computerspil har indbygget en særlig ”fastholdende magt” (Loftus og Loftus 1983, Sutton-Smith 1986, Turkle 1987). Det har imidlertid været udgangspunktet for den foreliggende undersøgelse, at begrebet fascination rummer en dobbelthed, idet udtrykket er knyttet til såvel positive som negative forståelser, der kan udtrykkes i begreberne *fortabelse contra fordybelse*. Hvor det førstnævnte har en negativ betydning og betegner en tilstand af afhængighed og manglende selvkontrol, så betragtes evnen til fordybelse som en positiv, dybtgående interesse for noget, således at man bliver fængslet af det, fordyber sig og kan være så koncentreret, at man kan ”glemme” omgivelserne.

Det er forholdet om fordybelse contra fortabelse, som kommer til udtryk i en del af den forskning, der er foretaget omkring børns brug af computerspil. Når undersøgelser fx går på spørgsmål om skadelighed, eller om det er tilrådeligt at lade børn spille computerspil, som de har lyst, er det på baggrund af en frygt for, at børnene så at sige opsluges i computerspillet univers. Det scenarium, der viser sig for voksne, er det opslugte barn, der ikke ænser omgivelserne. Denne tilsyneladende fortabelse i computerspillet univers danner afsæt for spørgsmålet om skadelighed, påvirkning og afhængighed.

Fordybelse nævnes sjældent i forbindelse med mediebrug. Tværtimod antages

det hyppigt at medierne er den væsentligste årsag til manglende koncentration hos børn, fordi der her tilbydes nem, passiv underholdning, som ikke kræver indsats fra barnets side (jf. fx betegnelsen "zapperbørn"). En sådan antagelse, som er omdiskuteret, kan næppe umiddelbart overføres til interaktive computerspil. De spil, der er populære blandt børn, kræver generelt en stor indsats og lang tids øvelse, før spilleren behersker dem.

I udformningen af undersøgelsen er begrebet *fascination* anvendt indeholdende begge ovennævnte betydninger.

Påvirkning – forholdet mellem fiktion og virkelighed

I forskningen i børn og medier står begrebet *påvirkning* naturligvis centralt. Også dette begreb rummer en dobbelthed. Man kan tale om, at børn kan påvirkes i positiv retning, fx gennem de såkaldte "leg-og-lær-spil", hvor børn skal tilegne sig viden og færdigheder gennem computerspil, eller i negativ retning fx gennem spil med voldsrepræsentationer. Undersøgelsen fokuserer hovedsageligt på sidstnævnte.

I spørgsmålet om påvirkning og effekt ligger en forestilling om, at noget overføres fra mediets univers til barnets virkelighed. Det kan være moralkodekser, forestillinger om, hvordan der ser ud andre steder i verden, værdisæt og ideer eller egentlige handlinger. I en del af medieforskningen (i hovedparten af effektforskningen jf. kapitel 2) har man anvendt en stimulus-respons-model som grundlag for at begribe påvirkning. I denne forskning forstås påvirkning som iagttagelige og målelige ændringer i holdninger eller adfærd hos modtagere, der har været mediebrugere i kortere eller længere tid. Man forsøger at måle et konkret medieprodukts effekt isoleret fra andre faktorer.

I nyere medieforskning er denne opfattelse af påvirkning i stigende grad blevet afløst af en forståelse af, at mediepåvirkning indgår i en sammenhæng med andre faktorer, såsom mediebrugerens baggrund, normer og kultur. Når børn bruger medier aktiveres deres individuelle interesser, erfaringer, viden og holdninger. Ud over disse individuelle forhold har sociale og kulturelle forhold stor betydning for hvilken indflydelse, medierne kan have (Rapport vedr. film-, tv-, og videovold, 1995, von Feilitzen 1998).

Receptionsforskning har påvist, at mediebrugernes forskellige baggrunde medfører forskellige måder at fortolke og anvende et mediebudskab på. Mediernes indflydelse kan ikke vurderes uafhængigt af de konkrete modtagere. For

at kunne bedømme hvilken påvirkning computerspil med voldsskildringer kan have på børn, er det derfor nødvendigt at undersøge, hvordan børnene selv tolker spillene og deres indhold af voldelige elementer. Det er særlig vigtigt med et helt nyt medie, som for de fleste voksne er ukendt. Vi kan ikke uden videre gå ud fra, at den betydning, som voksne tillægger indholdet i medierne, svarer til den betydning, børn tillægger det.

Forholdet mellem fiktion og virkelighed er navnlig af betydning for påvirkning. Det er velkendt, at børn lader sig inspirere af medierne. Især mindre børn imiterer handlinger, ord og vendinger fra medierne, og der henvises ofte til dette fænomen som bevis på, at medierne påvirker børn i negativ retning, især når børn efterligner aggressive og voldelige handlinger. Som tidligere nævnt (jf. kapitel 2) har man i forskningen frem til i dag sjældent skelnet mellem, om der er tale om imitation i leg eller reel aggression. I børns leg med hinanden skelner de selv skarpt mellem om en handling eller en udtalelse er "for alvor" eller "for sjov". Hvis børn ikke foretog denne skelnen mellem virkelige handlinger og fiktive "som-om"-handling ville leg ikke kunne fungere (Huizinga 1963, Mouritsen 1996).

I undersøgelsen her er der lagt vægt på at vurdere, om børn skelner mellem fiktion og virkelighed, når det gælder computerspil. I denne vurdering er der taget udgangspunkt i forskningen i tv, video og film, som har behandlet spørgsmålet om alder og børns evne til at skelne mellem det, medierne præsenterer som fiktion, og det, der præsenteres som virkelighed. Forskningen har her vist, at tegnefilm og andre film, som indeholder overdrivelser og usandsynlige fænomener, hvor personer gør ting, der er umulige at gøre i virkeligheden (fx Pippi Langstrømpe og Superman), på den ene side har en oplevelsesmæssig kvalitet, men på den anden side også har den funktion, at børn lærer at sondre mellem fiktion og virkelighedsrepræsentation (Hodge og Tripp 1986). Allerede som 4-5-årige³ opfatter børn disse produktioner som fantasi-produkter. Virkelighedsprægede fiktionsprogrammer, som ikke indeholder ovennævnte overdrivelser og usandsynligheder, opfattes af førskolebørn som gengivelse af virkelighed, fordi de ligner virkeligheden (Dorr 1986). Fx kan de tro, at familien i »Det lille hus på prærien« eksisterer i virkeligheden, og at der jævnligt bringes optagelser fra familiens liv (Baron 1980).

Omkring 6-7-årsalderen begynder børnene at forstå, at det er mennesker, som spiller roller, og de begynder at indse, at der er tale om fiktion. Efterhånden

3 De aldersangivelser, der opereres med, skal ses som gennemsnitsalderangivelser.

kommer barnet til en erkendelse af, at fiktion og virkelighed kan repræsenteres på forskellig måde i medierne. De erkender, at nyhedsudsendelser, reklamefilm, tegnefilm og underholdningsprogrammer er forskellige genrer og fra omkring 8 års alderen begynder børnene at udvikle strategier til afkodning af tv-programmer, dels i forhold til fiktionsprogrammer, dels i forhold til faktaprogrammer. Overfor indhold, der foregiver at repræsentere den virkelige verden sandfærdigt (fx nyheds- og informationsprogrammer), udvikler børnene en stigende opmærksomhed overfor, om repræsentationen kan være ureel, unøjagtig, misvisende, ensidig eller falsk. Når det gælder fiktionsprogrammer, udvikler de en stigende opmærksomhed overfor, om indholdet kunne forekomme i virkeligheden (Dorr 1986). Børn i 12-års alderen er i stand til at opfatte det, der foregår på tv-skærmen, som 'konstrueret virkelighed'. Børn i den alder kan forstå, at psykologiske forhold i fiktionsproduktionerne kan referere til forhold i virkeligheden (Morison, Kelly & Gardner 1981). Men på trods af at barnets opfattelser og vurderinger er blevet nuancerede, kan det stadig have svært ved at tolke nogle fiktionsprogrammer, og jo mere programmerne ligner virkeligheden, desto sværere har børnene ved at forholde sig til dem som fiktion. Fx er visse kriminalserier af unge blevet opfattet som autentiske (Dorr, Graves, Phelps 1980).

Når det gælder computerspil generelt betragtet, så kan de bedst sammenlignes med tegne- og actionfilm. Spillene rummer ofte overdrivelser og usandsynlige fænomener, der kan genkendes fra begge disse genrer. Man må derfor antage, at børnene på et tidligt tidspunkt vil opfatte computerspil for fiktive. Det taler spillenes grafik også for. Visuelt er de på niveau med tegnefilmens enkle og stiliserede billeder. Den tekniske udvikling kan dog betyde, at computerspil i fremtiden kan nærme sig filmens niveau for virkelighedsgengivelse.

Interaktivitet – computer versus tv, film og video

Sammenlignes computerspil med tv, film og video er den iøjnefaldende forskel, at spillene er *interaktive*. Spillerne har mulighed for at foretage valg og handle, og handlinger får konsekvenser for det videre forløb. Graden af interaktiviteten er afhængig af hvilke programmer, der anvendes. I nogle computerspil handler brugeren således indenfor nogle snævert afstukne rammer og afgrænsede systemer, som ligger indbygget i programmet, mens der i andre spil er lagt op til en større frihed, ved at brugeren er medproducerende i handlingsforløbet.

Computerspillene bryder således med den lineære måde at formidle et ind-

hold på, som fx præger tv, filmen og bogen, og modtagerne ændrer rolle fra hovedsageligt at være modtagere til at være *aktører*, der interagerer med handlingen i spillene. Børn, der ser film og tv, kan ikke betragtes som passive tilskuere. De bearbejder det set aktivt i forhold til deres egen situation. Men i computerspillene må de yderligere foretage valg og handle.

At børnene er medproducerende, styrende, handlende og vælgende, når de spiller computerspil, har betydning både for deres fascination af computerspillene og for spillenes eventuelle påvirkning. Således er indlevelsen i computerspillets fiktive univers af en anden karakter end indlevelsen i filmen eller bogen. Hvor fordybelsen i film og bøger ofte handler om at lade sig rive med eller drømme sig væk, kræver computerspillet, at man er aktivt handlende.

En stor del af fascinationen af computerspil ligger ifølge Murray (1997) i oplevelsen af at kunne gribe ind i handlingen i det fiktive univers. Det gør indlevelsen og deltagelsen i fiktionen mere direkte. Yderligere er fascinationen af computerspil knyttet til bevidstheden om, at spillet ikke udfolder sig ens, hver gang det spilles, men at brugerens handlinger har konsekvenser. Således har brugeren indflydelse på fiktionens udfald, hvilket giver en følelse af, at udfaldet ikke er bestemt på forhånd, men er afhængig af, at brugeren foretager de rigtige valg. Ifølge Murray er disse "betydningsfulde valg" en anden vigtig del af fascinationen for computerspil. Dette gør, at spændingen og intensiteten, som den er kendt fra traditionel fiktion, med interaktiviteten får tilført aspekter som udfordring og udforskning.

Det er ud fra en sådan opfattelse af interaktivitet, at det ofte antages, at computerspillenes påvirkningskraft må være større end andre typer af fiktion. Dette begrundes (teoretisk) med, at spilleren har en følelse af at være til stede i det univers, hvor spilleren handler. Konkret har dette udmøntet sig i bekymringer for, om børn har vanskeligere ved at skelne mellem spillets verden og virkeligheden, og i bekymringer for, om børn gennem computerspil optrænes til handlinger, som de overfører til deres virkelighed. I mange computerspil er de handlinger, spilleren skal sætte i gang, set udefra af stærk aggressiv og voldelig karakter, men det er her af betydning, om børn selv forstår disse handlinger som virkelige, eller om de forstår dem parallelt med handlinger, de foretager i leg. I mange af børns lege især blandt drenge er kamp eller "krig" traditionelt et centralt tema, og her foregår mange af de samme begivenheder, som man finder i computerspil.

Interaktivitet i forbindelse med computerspil fremstilles som regel som et forhold mellem en spiller og en computer. Børn spiller midlertid regelmæssigt

computerspil sammen med venner og søskende (Pedersen 1999). Man kan i disse situationer både tale om en interaktivitet i forholdet mellem børn og computere, og en interaktivitet imellem børnene indbyrdes. Når der spilles computerspil i netværk, hvor computerne er forbundet med hinanden, som det fx er tilfældet på de såkaldte computercaféer, får interaktiviteten endnu en dimension. I undersøgelsen er også disse sider af børns forhold til computerspil inddraget.

2. Volden, spillet og det sociale aspekt

Ud over ønsket om at få undersøgt faktorer som fascination, påvirkning og interaktivitet lægges der i kommissoriet for den foreliggende undersøgelse også vægt på, hvor stor en betydning de voldelige elementer i computerspil har for børns interesse for spillene set i forhold til andre aspekter omkring spilleoplevelsen, nemlig dét at spille et spil og det sociale aspekt omkring computerspillene. Disse tre aspekter skal præsenteres i det følgende.

Vold i medier

Begrebet 'medievold' er blevet ladet med mange betydninger. I medieforskningen anskues medievold fra forskellige vinkler alt efter medie, kontekst og genre. Som bl.a. Dahl (1989) peger på, bør vold og aggression i billedmedier ikke vurderes uden at det sættes i forhold til genre, for mediebrugere skelner selv mellem forskellige genrer. Fx adskiller aggressioner i sport sig fra vold i tegneserier og fra gengivelse af vold i faktaudsendelser.

Funk og Buchmann (1996) deler computerspil med vold op i tre genrer, der også samtidig betegner tre spilgenrer. Det drejer sig om menneskevold, der traditionelt befinder sig inden for actiongenren, sportsvold som fx karatespil, og tegneserievold som karakteristisk for den type vold, der traditionelt fremstilles på tegnefilm, og som i computerspillenes verden refererer til fx Nintendos "Super Mario" eller andre platformspil, hvor vold er symboliseret med stjerner eller pippende fugle som i traditionelle tegnefilm (fx "Tom og Jerry").

I en rapport til Medierådet fra 1999 kategoriserer Schierbeck og Carstens alle computerspil udgivet i Danmark i 1998 på baggrund af de voldelige elementer i spillene. De anvender her, hvad de kalder et bredt og et snævert voldsbegreb. I den brede forståelse indgår computerspil, som i en eller anden grad

indeholder handlinger og begivenheder, der kan karakteriseres som vold. I den snævre forståelse er en vurdering af voldens detaljeringsgrader, som omfatter hvem eller hvad volden retter sig mod, hvilke aktionsformer, der anvendes, samt voldens detaljeringsgrad og hyppighed. Opdelingen gør det muligt at skelne og nuancere mellem forskellige typer af handlinger i spil, og Schierbeck og Carstens kan konstatere, at computerspil omfatter et bredt register af handlinger, som kan karakteriseres som voldelige eller aggressive. Det strækker sig fra kamp i sport over krigshandlinger udført i fugleperspektiv til voldshandlinger rettet direkte mod en menneskelignende modstander. I nogle få spil er de sidstnævnte handlinger udpenslede og blodige. Schierbeck og Carstens undersøgelse peger i øvrigt på, at computerspil med voldelige elementer repræsenterer en bred vifte af fiktionsgenrer tilsvarende dem, der kendes fra film og tv.

Vold i computerspil er som regel karakteriseret ved at være overdreven enten på linie med tegneseriefilm, som i actionsfilm, hvor voldsomme og spektakulære effekter kendetegner genren eller som i den såkaldte "splattergenre". Sondringer mellem vold i forskellige genrer kan især være nødvendig, hvis man vil forstå den sidstnævnte type af film og computerspil, hvor blodig vold er i fokus. "Splattergenren" kan af seere, der ikke er genrebevidste, opleves som ekstremt rå, umenneskelig og ubehagelig, mens genrebevidste seere opfatter volden som en humoristisk, ironisk kommentar, som genren lægger op til. Jerslev (1999) argumenterer i den forbindelse for, at vold i film som regel er begrundet ud fra en overordnet æstetiske idé. Hun skelner fx mellem "tegnserievold", "splattervold" og "realistisk vold" som tre meget forskellige måder at anvende voldsfremstillinger på. Jerslev fremhæver, at vold kan være begrundet ud fra en filmisk idé om at gøre tilskueren opmærksom på voldens effekt med det formål at få tilskueren til at lægge afstand til voldsanvendelse, hvilket især gælder for den realistiske vold. Den møder man dog ikke i computerspil, men både tegneserievold, splattervold og vold af den type, man ser i actionfilm, optræder hyppigt.

I forbindelse med medieviol og genrer er problemstillinger omkring modtagernes alder og interesse betydningsfulde. Der er mange faktorer, som spiller ind vedrørende den enkeltes præferencer, men ikke mindst køn har her stor betydning. Piger og drenge foretrækker ofte forskellige mediegenrer (Buchman & Funk 1996, Sherman 1997). Drenge spiller mere computerpil end piger (jf. kapitel 1). I den her foreliggende undersøgelse er spørgsmålet om voldsskildringernes betydning for både piger og drenge inddraget.

Medieviol kan også betragtes i forhold til en bredere social og kulturel kon-

tekst. Kinder (1996) peger på, at alle samfund skelner mellem legal og ikke-legal vold. Hun mener, at den betydning vold tillægges af kulturen forplanter sig til fremstillingen og oplevelsen af volden i medierne. Man kan tale om, at fiktionsvold opfattes vidt forskelligt, alt efter hvilke moralske og etiske holdninger, der hersker i et samfund. Dette område belyser denne undersøgelse ikke direkte, men i forbindelse med børns vurdering af vold i medier og i virkeligheden er det af betydning, hvilken samfundsmæssig og kulturel kontekst, de lever i. Wartella, Olivarez og Jennings (1998) gør opmærksom på, at forskning i påvirkning af den grund ikke uden videre kan overføres fx fra USA, hvor børn i langt højere grad oplever vold i virkeligheden, end børn i Europa gør.

Spil og oplevelse

Computerspil ses som hovedregel som en videreudvikling af de levende billeder på tv, video og film. Derfor beskrives computerspil ofte som interaktive fortællinger, hvor indholdet spiller en enten direkte eller symbolsk rolle i oplevelsen af at spille. Ser man på computerskærmen, når der spilles, er det tydeligt at filmens effekter og virkemidler tages i brug i stort omfang. Men at spille computer er som aktivitet i realiteten tættere på spil end på film. Nogle computerspil har direkte eller indirekte forlæg i kendte brætspil.

Computerspil kan ses som en teknologisk fortsættelse og fornyelse af en årtusindsgammel spilletradition. Spil kendes i alle kulturer. Skal man forstå fascinationen ved at spille computerspil, virker det derfor naturligt at finde ud af, hvad der tiltrækker ved at spille generelt. Hvad er spil, og hvad vil det sige at spille?

Spil er karakteriseret ved at have et nøje fastlagt regelsæt, som spilleren må handle indenfor ud fra roller og regler for interaktion. Det er dette regelsæt, der sammen med spillets formål og afgørelse definerer og omkranser spillet. Det gælder for alle typer af spil, som fx brætspil, kortspil og sport.

Spil siges at referere til sig selv, hvilket betyder at handlinger, som foretages i spil (skak, fodbold m.v.) bliver meningsløse uden for spillet selv (Avedon og Sutton-Smith 1971). At tage en modparts dronning i skak eller sparke bolden i modpartens mål i fodbold har vidtrækkende konsekvenser for spillets videre forløb, men den samme handling giver ofte ikke mening uden for det konkrete spil. Savner man forståelse for spillet og dets regelsæt, forekommer handlingerne meningsløse, og i den forstand kan man ikke give spil en for-

nuftig begrundelse. Spil er aktiviteter, der er adskilt fra det virkelige eller normale liv, men som de fleste mennesker investerer meget energi i.

Spil kræver færdigheder og dygtighed, men det er vigtigt, at de er i balance med udfordringen, hvis man skal føle spilleglæde. Afstemningen mellem de færdigheder, som aktiviteten kræver, og de færdigheder, som personen har, er essentiel for oplevelsen. Er det for svært, skræmmes man væk; er det for let, er det kedeligt. Har man en god spilleoplevelse, kan man blive så involveret i aktiviteten, at man 'opsluges' af den. Man involverer sig så dybt, at man handler intuitivt og spontant eller per automatik og går i ét med aktiviteten. Det er en tilstand, som psykologen Csikszentmihalyi (1991) har betegnet med begrebet "flow", hvilket han betegner som en tilstand, mennesker stræber efter. Den kan opleves i mange afskygninger og sammenhænge, herunder i sport, i leg og i arbejde. Ifølge ham skal spil ses i sammenhænge med flow, for "spil er skabt til at producere flow-oplevelser" (Csikszentmihalyi 1991:24).

Spil er som hovedregel forbundet med konkurrence i en eller anden grad. Der er imidlertid stor forskel på, hvilken vægt spørgsmålet om at vinde eller tabe har. Spil kan føre til afhængighed (såkaldt "ludomani"), men det er især spil, hvor held spiller en hovedrolle og som er forbundet med pengepræmier. Computerspil, der som hovedregel kræver færdigheder og dygtighed, hører til en anden type spil.

Det sociale aspekt

Spil er i vores kultur hovedsagelig en social aktivitet, og som spil betragtet bør computerspils tiltrækningskraft ses i sammenhæng hermed. Computerspillenes betydning for børns sociale samvær og leg har været et centralt tema i den offentlige debat og i forskningen, siden de første spil dukkede op på markedet i slutningen af 1970'erne. Computeren var et nyt, interaktivt fænomen, der brød de kendte grænser mellem menneske og maskine ned, omgærdet af både frygt og beundring. I forhold til børn har det været en udbredt antagelse, at computeren i kraft af sine muligheder for at interagere med brugeren, ville blive en erstatning for det sociale samvær med andre børn. Det blev antaget, at computeren og især computerspillene af børn kunne opleves som en ligeværdig »partner« og skabe afhængighed. Den kendte amerikanske computerforsker Joseph Weizenbaum beskrev således allerede i midten af 1970'erne begrebet »computerafhængighed« i den indflydelsesrige bog »Computer Power and Human Reason« (1976). Weizenbaum serverede et billede af datidens computernørd, som satte et stærkt præg på debatten:

Overalt hvor der er blevet lavet computercentre, dvs. utallige steder i USA, og i næsten alle større byer hele verden over, kan man se intelligente unge mænd med forpjusket hår, ofte med indsunkne glødende øjne, sidde ved edb-terminaler, med armene anspændt, parate til at skyde, fingrene parate til at trykke på knapperne som hele deres opmærksomhed er henvendt på ligesom en spiller der sidder med øjnene naglede til terningerne. Når de ikke er helt så anspændte, sidder de ofte ved borde, der flyder med edb-udskrifter som de kaster sig over ligesom studerende der bliver besat af en okkult tekst. De arbejder næsten indtil de segner, tyve, tredive timer ud i ét stræk. De arrangerer det sådan, at de får maden bragt ind til dem: Kaffe, kager og sandwiches. Hvis det er muligt sover de på madrasser ved siden af computeren. Men kun i et par timer - så går de tilbage til terminalen eller til udskrifterne. Deres krøllede tøj, uvaskede og ubarberede ansigter viser tydeligt at de er fuldstændig ligeglade med deres udseende og den verden, de bevæger sig i. Når de er optaget på denne måde, eksisterer de kun gennem og for computeren. De er computervagabonder, programmeringsnarkomaner. (Citeret efter Turkle 1987 s. 221).

Denne beskrivelse, som svarede til mange voksnes oplevelser af børn og unge siddende dybt fascinerede foran en computerskærm, blev siden citeret af en lang række andre forskere, bl.a. den amerikanske psykolog Sherry Turkle, som med nogle af de første beskrivelser af børns og unges brug af computere og computerspil bidrog til frykten for, at børn som interesserede sig for computere og computerspil ville blive stærkt asociale. Gennem 1980'erne var dette tema centralt i forskningslitteraturen, hvor det forblev en antagelse, der ikke var underbygget af empiriske undersøgelser, som der reelt kun blev udført forsvindende få af (Leu 1993). Dette tema er stadig til diskussion i nyere forskning, hvor det ikke blot relateres til computerspil (Roe og Muijs 1998), men også til internettet (Turkle 1995). I en række empiriske forskningsprojekter gennemført i løbet af 1990'erne fremhæves det, at computerspil generelt er en social aktivitet for flertallet af børn og unge (Leu 1993, Nissen 1993, Jessen 1995, Stald 1998, Langemark 1996, Johansson 1998, Pedersen 1999). Computerspil indgår som en social aktivitet, især i drenges lege. Drengene spiller computerspil sammen, de bytter viden i form af tips og tricks, ligesom de ofte diskuterer spillenes effekter. Aktiviteter omkring computerspil rækker altså ud over selve det at sidde foran skærmen, og man kan i den forbindelse tale om spillekultur omkring computeren.

Det er almindeligt at betragte computerspil som en modsætning til leg. Der argumenteres i den forbindelse med, at spillene er stærkt regelbundne og begrænser den frie fantasi og kreativiteten hos børn. Bag denne argumentation

ligger en opfattelse af, at leg bygger på fri fantasi, men i legeforskningen påpeges det, at mange lege er baseret på regler og klare roller, mens andre lege er præget af fri fantasi (Rönnberg 1989, Sutton-Smith 1997). Om computerspil har indflydelse på forholdet mellem regelbunden leg og fantasileg, og hvilken betydning det kan have, findes der i dag ikke nogen viden om. Computerspil synes at have en stigende betydning som grundlag for moderne børns samvær og leg, men det er ifølge forskningen ikke ensbetydende med, at legen forsvinder. Den antager blot nye former (Johansson 1998, Jenkins 1998, Jessen 1999).

4. Undersøgelsens metoder

De hidtidige undersøgelser af voldelige computerspils betydning har alt overvejende været baseret på kvantitative metoder, hvor forskerne har afprøvet hypoteser, der er udarbejdet på grundlag af nogle teorier om mediepåvirkning. Som omtalt i kapitel 2 er disse undersøgelser ikke nået frem til et klart resultat, hvilket kan skyldes, at de opstillede hypoteser og teorier overser eller misforstår væsentlige sider af computerspillenes indhold og mening for børn.

Den foreliggende undersøgelse anvender kvalitative metoder i form af interview og observationer, hvor børnenes egne udsagn og handlinger danner grundlag for analyser og resultater. Formålet har været at forstå børns betydningsdannelser omkring computerspil, herunder at få indsigt i den interaktivitet, der foregår mellem barn og computer, og i det sociale liv, der finder sted omkring computerspil.

Ved udformningen af den konkrete empiriske undersøgelse har de centrale problemstillinger, der er redegjort for i kapitel 3, dannet grundlag. Det metodiske design af undersøgelsen, som der skal redegøres for her, er blevet til på baggrund af eksisterende teori om metoder, sådan som disse er udviklet i nyere medieforskning med vægt på mediereception. Forskernes egne erfaringer med på undersøgelser af børns brug af computer og computerspil⁴ (Jessen, 1999, Holm Sørensen & Olesen, 2000) har her været inddraget. På baggrund af disse erfaringer er der valgt både interview og observation af børn, da ingen af disse metoder i sig selv er tilstrækkelige til at afdække de områder, der har været centrale i undersøgelsen. Fx kan det være svært at fastholde mindre børn i lang tid til et interview, og her kan situationen ved computerspillet fastholde barnet, således at spil og interview foregår samtidig eller i vekselvirkning.

Børnene i undersøgelsen

I enhver kvalitativ undersøgelse må der foretages en afvejning af ønsket om repræsentativitet overfor ønsket om at kunne afdække børns erfaringer med

4 Det gælder i særlig grad erfaringer fra projekterne »Børns computerkultur« (Syddansk Universitet 1994-1999) og »Børns opvækst med interaktive medier - i et fremtidsperspektiv« (Danmarks Lærerhøjskole, Roskilde Universitetscenter og Syddansk Universitet 1997-2001).

computerspil i dybden (Lund 1986). Antallet af børn er valgt med hensyntagen hertil, idet gruppen af børn og unge i undersøgelsen samtidig repræsenterer alle socialgrupper.

I interviewundersøgelsen deltog i alt 31 børn, som er interviewet og observeret i fritidsinstitutioner eller i børnenes hjem. Børnene i interviewundersøgelsen, 9 piger og 22 drenge, har haft en aldersspredning mellem 5 og 17 år. Når flere drenge end piger har deltaget i undersøgelsen, skyldes det, at de større drenge i højere grad end de større piger spiller computerspil (se kap.1).

Endvidere er i alt 17 børn, kun drenge, observeret på computercafé, hvor de i mindre grupper har spillet. Endelig er fire 15-17-årige observeret og interviewet, mens de spillede netværksspil under et weekend-computertræf.

Interview

I undersøgelsen er anvendt semistrukturerede observationer og interviews (Kruuse, 1999). Interview og observationer en delvis foretaget ud fra nogle spørgsmål og observationspunkter, men uden at være fast bundet til dem. Interviewet er struktureret omkring en række temaer og spørgsmål, som interviewer holder sig til, men ikke slavisk følger, idet der er en åbenhed overfor spørgsmålenes rækkefølge og formulering, der bl.a. er afhængige af barnets alder. Spørgsmålene er også afhængige af interviewpersonernes svar, således at der kan udvikles viden gennem en forholdsvis struktureret dialog. Intentionen er at være åben over for det, børnene selv siger, og så vidt muligt spørge dybere ind til det, børnene selv bringer på banen. Sådanne dybdeinterview kan give indsigt i barnet og den unges indre verden.

Nogle børn, specielt de yngre, er hovedsageligt interviewet ved computeren dels under og efter computerspillet, mens de ældre børn er interviewet efter spillet. Nogle af interviewene er foretaget som enkeltinterview og andre som gruppeinterview med 2 – 4 børn. Når begge typer interview er valgt, er det for at få en dybere forståelse af børnenes betydningsdannelser. I enkeltinterviewet fortæller børnene ofte noget, de ikke vil fortælle, hvis der er andre børn til stede. Børn kan have nogle barrierer i forhold til hinanden, som kan bevirke, at de holder noget tilbage. Gruppeinterview er anvendt for at få nuancer frem, som enkeltinterviewet ikke altid kan give, idet der mellem børnene under interviewet foregår en kommunikation, der ofte bringer forhold frem, som ikke vil komme til udtryk i enkeltinterviewet. I dialogen med andre børn kan børnene fremsætte nogle udsagn, der kan provokere synspunkter frem og

fremme engagementet. Dynamikken i gruppeinterviewet kan således bidrage til, at børnenes opfattelser kommer frem.

Observation

I observationen har der været fokuseret på børnenes interaktion i forhold til computeren og i forhold til hinanden. Deres kommentarer og samtaler samt andre lydlige udtryk er nedskrevet, og deres kropslige udtryk er samtidig iagttaget og registreret. Observationerne af børnene har fokuseret på de samme forhold som interviewene, i det omfang det har været muligt. Ikke alle af de nedenfor nævnte forhold lader sig observere. Observationerne kan indfange verbale og nonverbale ytringer, mens der spilles. Når det gælder oplevelser, tanker, følelser og holdninger er observation utilstrækkelig. Observationerne og interviewene har suppleret hinanden i den efterfølgende analyse.

Interviewundersøgelsens temaer og perspektiver

Interviews og observationer er struktureret ud fra nogle abstrakte og konkrete felter med det formål at belyse undersøgelsens problemfelt ud fra børns eget perspektiv. Heri ligger der nogle problemfelter gemt, da man som forsker ikke helt kan udelukke sit eget 'voksenperspektiv' og gå forudsætningsløst ind i undersøgelsesfeltet (Olesen, 1999). Vi har dog søgt at tage højde for dette i struktureringen af interview- og observationsguide. Vi har således arbejdet med nogle særlige søgeområder, som vi har søgt at få belyst gennem interviews og observationer. I interviewene er der fokuseret på følgende temaer og forhold:

Barnets beskrivelser af computerspil samt andre medier og aktiviteter

Som tidligere nævnt foregik en del interview, mens barnet spillede computerspil. Herved indfangede vi også barnets udbrud og kommentarer, mens der blev spillet, og fik indblik i fascinationen i interaktiviteten og det 'at spille'. Barnet valgte selv det spil, han/hun havde lyst til at spille, og mens der blev spillet, snakkede vi om det. Barnets egen beskrivelse af spillet var det centrale. Der blev lagt vægt på, at barnet med egne ord beskrev computerspillets handling, opbygning, univers, figurer, voldselementer samt fortalte, hvad han/hun syntes om det aktuelle spil, samt hvilke spil der har en høj præfe-

rence. Dernæst skulle barnet også beskrive andre medier og aktiviteter, som barnet kunne lide at se og lege.

Barnets oplevelse af den sociale situation omkring spillet

Den sociale situation omkring computerspillet søgte vi at indfange ved at spørge til, hvilken funktion, situationen og de sociale relationer har for barnets computerspil. Barnet skulle fortælle os i hvilke sammenhænge der spilles, hvor meget der spilles alene og sammen med andre, og hvad barnet foretrækker. I tilknytning hertil har observationerne leveret grundlag for analyserne.

Barnets oplevelse og fascination af vold

Dette område skulle afdække voldens placering i barnets spilleunivers og hverdag. Der blev spurgt til, hvor voldsom volden er i forhold til, hvad barnet ellers oplever i sin hverdag. Herunder hvor meget der skal der til for at støde barnet, og hvad barnet oplever som voldsomt og som vold. I relation hertil var det særligt barnets værdier og holdninger, der skulle afdækkes.

Barnets skelnen mellem fiktion og virkelighed

I forbindelse med voldsaspektet var det væsentligt at undersøge, om barnet kunne skelne mellem virkelighed og fiktion, altså om det kunne skelne mellem spilleuniverset og virkeligheden. Der blev lagt vægt på, at barnet med egne ord sammenlignede spillet med den konkrete virkelighed og med den virkelighed, som barnet kender gennem andre medier.

Barnets vurdering af interaktivitetens betydning for fascination og påvirkning

Dette område skulle afdække, hvilken oplevelse barnet havde af det interaktive element, fx om det giver større indlevelse, tilfredsstillelse og spænding, når man selv kan agere. Herunder indgik også udtalelser om og vurdering af figurerne rolle for barnet. Kunne barnet identificere sig med figurer, hvorfor, hvordan og hvad der var godt eller dårligt ved den specifikke figur. Endvidere var der fokus på, hvordan interaktive medier opleves i en sammenligning med lineære medier (tv, video, film) og andre aktiviteter som leg, fx at lege politi og røvere, riddere og krig.

Det relativt omfattende empiriske materiale fra interview og observationer er

af forskergruppen i fællesskab blevet systematiseret og analyseret med henblik på at besvare de spørgsmål, som stilles i kommissoriet. Resultaterne af undersøgelsen præsenteres i næste kapitel.

5. Resultater fra undersøgelsen

I dette kapitel vil der blive gjort rede for undersøgelsens resultater, der fremstilles i to hovedafsnit: I. Børn og unges fascination af at spille, af den sociale situation omkring spillene og spillenes indhold af voldsskildringer og II. Interaktivitet og computerspillenes påvirkning – set i forhold til tv, film og video. Fremstillingen rummer i overensstemmelse med traditionen for kvalitative undersøgelser eksempler af eksemplarisk karakter samt forskernes tolkninger og kommentarer.

I. Børns fascination af at spille, af den sociale situation omkring spillene og spillenes indhold af voldsskildringer

Mange børn kan godt lide at spille computerspil. Det er som tidligere nævnt den aktivitet ved computeren, der har den højeste præference hos børn. Børn er ofte ikke til at drive væk fra computeren. Det er derfor nærliggende at stille spørgsmålet: Hvad er det, børn fascineres af ved at spille computerspil? I det følgende fokuseres der på børns fascination i relation til selve det at 'spille spil', til den sociale situation, der skabes omkring spillene, og til spillenes indhold af voldelige elementer.

1. At spille spil

For mange af børnene er deres fascination af at spille computerspil knyttet til det at spille. Det viser sig på forskellig måde. Børnene kan opleve en spilletænde ved at være de aktive handlende og betydningsfulde for gennemførelsen af spillet. Endvidere oplever nogle børn en udfordring, som de tiltrækkes af. Endelig tiltrækkes nogle af konkurrence. I det følgende skal der gøres rede for den fascination, der knytter sig til de forskellige måder, børnene spiller computerspil på.

Jeg vil selv styre og bestemme

Når børnene snakker om computerspil, er interaktiviteten et underliggende tema, som børnene refererer til. I stedet for at tale om *hvad der sker* i computerspillene, så snakker børnene hellere om, *hvad de gør* i spillene. Det, at

man selv kan vælge figurer og våben, selv lægge strategi og bestemme spillets gang, er vigtigt for børnene, når de udtrykker deres glæde ved spillene. For nogen viser det sig ved en nøgtern stillingtagen til, hvad et godt og et dårligt spil er. For eksempel hos Josefine på 7 år, der ikke altid synes, det aktive element udnyttes godt nok. Om et spil hun ikke kan lide, siger hun:

et spil, hvor man bare skal trykke på sådan en krokodille og så hører man en historie. [...] Det er sådan en hel almindelig plade ikk', og så er der sådan to små krokodiller i hjørnet og så hører man, hvad de siger, og så trykker man på den krokodille, og så siger de noget mere, og så trykker man på krokodillen, indtil spillet ikke er der mere.

Josefine kan meget bedre lide spil, hvor man aktivt skal finde ting og gøre ting. Det kan fx være som i adventurespillet *Magnus og Myggen* eller som i *Barbie*-spillene, hvor hun oplever det som sjovt at være medskabende til Barbies univers og at klæde hende af og på til den rigtige lejlighed. Denne aktive medskabende og medbestemmelse er en fascination ved det at spille computerspil, som særligt de mindre børn og pigerne har. De oplever den især ved typiske pigespil – som fx *Barbie* eller *Pixeline* – men også leg&lær spil og adventurespil giver dem denne oplevelse.

For andre børn er det væsentlige ved interaktiviteten, at de selv kan styre og bestemme spillets gang. Det er vigtigt at kunne udøve en stærk handlekraft, hvor spillets gennemførelse er afhængig af den styring og medbestemmelse, som spilleren har. Spillets udvikling er afhængig af spillerens strategi og handling, og jo bedre man er i stand til at handle, jo mere sker der.

Handlekraften, som den centrale drivkraft i computerspil, er i øvrigt et udtryk for en vigtig side af spillenes tiltrækningskraft, især for drenge. Hvor det i mange film ofte er personers særegenheder eller udvikling, der står i centrum for oplevelsen, er det i computerspillet vigtigst at få noget til at ske. Til forskel fra den type film, hvor indlevelsen er knyttet til personer og filmens plot, er indlevelsen i computerspillene knyttet til *det at handle*. Vægten på handlekraft har spillene i øvrigt til fælles med film i actiongenren.

Spillet skal udfordre mig

For nogle af de større drenge og piger er det vigtigt, at spillene indeholder intellektuelle udfordringer. Drivkraften for barnet synes at være, om det kan gennemføre spillet. Det kan udfolde sig som et personligt mål, men det kan også være i samarbejde med andre. Således har flere af drengene haft ople-

velser, hvor de i perioder i op til 3 måneder intenst har arbejdet på at klare et særligt svært sted eller en svær bane i et spil.

Også pigerne har haft denne oplevelse af intense spilleperioder, som ofte har været styret af den personlige udfordring i at gennemføre spillet. Det er udfordrende at kunne komme videre til næste niveau i spillet og at klare sig hel-skindet igennem banerne.

Men børnene oplever også, at spillene bliver ensformige og rutineprægede, når de har gennemført dem. Det skyldes, at det kan tage meget lang tid at komme igennem et udfordrende spil, og at man for at kunne dette spiller det om og om igen. Børnene kender 'ruten' i spillene og ved hvilke forhindringer, der venter. Når de til gengæld møder nye spil, opleves det nye som spændende og udfordrende at afprøve. Det er derfor særligt de nye spil, der har den største interesse – eller muligheden for at give spillet nyt liv ved for eksempel at spille det på en anden måde:

...da jeg gennemførte spillet, så gider jeg ikke at spille det mere [...] Så kender jeg alle missionerne, så ved jeg hvad jeg skal gøre [...] det er også en af grundene til at jeg godt kan li' at spille multiplayer over netværket [...] Det er på grund af, at så spiller man mod det samme, og man ved ikke, hvor de gemmer sig, hvis man gennemfører det samme spil flere gange, så ved man godt hvor uhyrerne gemmer sig, og sådan noget, det er ikke så sjovt.”
(Alexander 12 år)

Også de små børn udfordres også af spillene. For dem er det yderligere vigtigt, at spillenes skal være alderssvarende, da det ikke altid er sjovt at skulle spørge fx sine større søskende om hjælp. Tilfredsstillelsen består i at kunne løse opgaverne selv.

Denne oplevelse svarer til det alment menneskelige fænomen, som Mihaly Csikzentmihalyi beskriver, når han med sit "flow"-begreb beskriver de kriterier, der skal til for at få den optimale oplevelse af 'medleven' i en aktivitet (jf. kap.3). Et af kriterierne går på, at afstemningen mellem de færdigheder, som aktiviteten kræver, og de færdigheder, som personen har, er essentiel for oplevelsen. Er det for svært, skræmmes man væk; er det for let, er det kedeligt. (Csikzentmihalyi, 1991)

Det handler om at vinde

For nogle børn er det vigtigt at kunne gennemføre spillene med så mange point som muligt. Det er den personlige præstation, der synes at være centralt

for at spille. Der kan også være tale om en præstation i forhold til kammerater, men det indgår måske som en underforstået selvfølgelighed.

For nogle af disse børn er det at vinde forbundet med konkurrence. Et mål kan være at vinde over en modstander. Ofte er modstanderen en kammerat, og det er det samme spil, der spilles hver gang. Spilleglæden er styret af at kunne blive bedre til det samme spil og overgå hinanden. Man kan sige, at spillet bliver et middel til at skabe konkurrence med. For drengene er det i høj grad præstationer, der er styrende for deres spillefascination.

Spørgsmålet om tab og sejr kobler sig til børnenes personlige præstationer om at få så mange point som muligt. Det handler om at vinde over sig selv og "komme på highscoren", som Ken på 11 år udtrykker det.

At spille for at vinde har desuden stor betydning for måden, hvorpå man spiller. Jo bedre man kender spillet, des hurtigere kan man handle og overvinde forhindringerne. Det bliver vigtigt at kende til spillets koder og sammensætte dem, så spillet gennemføres hurtigt og med mange point. Samme vigtighed har det, at man forstår at bruge tastatur, joy-pad eller joy-stick på den rigtige måde:

Skal jeg fortælle dig, hvad for nogle bogstaver jeg bruger? Til at hoppe, der skal jeg bruge W. Og til at svinge med hovedet, det er Q. Og så er der E til at skyde med. Og så bruger man simpelthen bare piletasterne til at styre frem og tilbage med. (Ken 11 år)

Særligt i actionspillene har tastatur, joy-pad, joy-stick og koder en væsentlig funktion for at kunne gennemføre spillene hurtigt og effektivt. Hvis man ikke kan anvende dem, kan man ikke reagere hurtigt og holde fjenderne fra sin figur i spillet. Det kræver derfor, at man øver sig, hvis man vil gennemføre spillet hurtigt. For nogle af pigerne kan det være et problem. Mette på 11 år fremhæver her sin manglende forståelse for karatespillet *Tekken*, der kræver fingerfærdigheder på knapperne:

...det er svært, Tekken, når man kommer ind i det, fordi nogle af tingene forstår man ikke rigtigt sådan, åhh, hvad gør man nu på de der knapper. Er det spark eller slå?

Men selvom det kan være svært, er det at vinde også for nogle af pigerne en drivkraft for deres spil. Ligesom nogle drenge øver sig for at blive bedre, gør nogle piger det også. De spiller også for at vinde og for at få flere point. Kon-

kurrencen blandt pigerne er ikke så udtalt som hos drengene, men de har alligevel en bevidsthed om, hvem der er dygtig til et spil.

2. Den sociale situation omkring spillene

Ud over selve det at spille udvikler der sig i relation til computerspillet en social situation i tilknytning til og ved spillene. Situationen udgør en social magnetisme, der tiltrækker flere børn. Computeren er således afsæt for iscenesættelsen af sociale rum, der konstrueres på forskellig måde og med forskellige funktioner. Der kan være tale om et rum for venskaber og følelser, et rum for arrangerede begivenheder, et rum for fælles interesser og et rum for manifestation af præstationer. I det følgende skal der gøres rede for den fascination, der knytter sig til disse forskellige sociale rum.

Alene eller sammen med andre

Når børnene bliver spurgt, om de spiller alene eller sammen med andre, og hvad de bedst kan lide, så svarer alle børnene, at de både spiller alene og sammen med andre. Næsten alle børnene kan bedst lide at spille sammen med nogen, og computerspil er i høj grad en social aktivitet. I nogle tilfælde kan børn også godt lide at spille alene. Det kan fx være afhængigt af, om det er et spil, der bedst egner sig til at spille alene eller sammen med andre.

Når børnene taler om at spille alene, så forklarer de mindre børn det med, at der er nogle konkrete spil, som de bedst kan lide at spille på den måde, mens nogle af de store børn i højere grad forklarer det i forhold til computerspilsgenrer. Fx spiller Kenneth på 15 år helst actionspil sammen med andre og strategispil alene.

Der indgår også et kønsperspektiv. Mia og Marie på 5 og 7 år siger fx, at de spiller *Barbie*- og andre pigespil alene eller sammen med andre piger, mens de spiller strategi- og platformspil sammen med deres brødre.

Rum for venskab og følelser

Børnenes brug af computerspil viser en anden anvendelse end den, der ses i skolen, hvor det er undervisning og læreprocesser, der sætter dagsordenen. Computerspil er udtryk for computeren som hverdagskultur, hvor computeren bliver noget børnene samles om, - spontant eller efter aftaler, der træffes mellem to eller flere af børnene. Når de samles ved computeren er det ofte for

at få et fællesskab i gang, hvor det for nogle børn er venskabs- eller følelsesmæssige relationer, der er væsentlige.

Samværet ved computeren kan være nært forbundet til computerspil. Samværet ved spillet er vigtigt, og er knyttet til det, der foregår i spillet. Fx siger Andreas på 10 år, at det gode ved at spille sammen er, at man kan være mod hinanden, og at den ene kan være god og den anden ond. Før spillet aftales roller i spillet, - hvem der er sammen med hvem og mod hvem. Interessen for at spille sammen og mod hinanden har på flere fritidsinstitutioner medført, at computere bliver koblet sammen i netværk. Også hjemme hos børnene netforbinder de deres computere. De tager ofte deres computere med hen hos hinanden og netforbinder dem for en enkelt aften eller weekend, eller de laver fast netforbindelse. Fx er Steffen på 13 år fast netforbundet med sin kammerat, som bor ved siden af. De spiller meget tit sammen, for det er sjovest at spille sammen med og mod nogen.

Samværet kan også være løsere og mere perifert knyttet til spillet. Tre piger fortæller i et interview, at de som regel sidder flere sammen, når de spiller. Det er ikke dem alle, der spiller. Nogle sidder og kigger på og er der mest for at være sammen med de andre.

Når børnene sidder ved computeren, snakker de om spillet, udveksler bemærkninger og kommer med forslag til hinanden med hensyn til, hvad de skal gøre i spillet. De griner og gysrer sammen. Når det bliver for spændende gennemlever de det i fællesskab og kommer med forslag til, hvordan de vanskelige situationer skal klares. Nogen gange skabes der en følelsesmæssig intensitet, som bagefter har afsat sig som en særlig fælles oplevelse, de senere kan referere til. Når de fx spiller mere afslappende spil, så kan det udvikle sig til et snakkeforum, hvor det er ren hygge og hvor det, der foregår på skærmen, bliver en dagsorden, der kører parallelt med den sociale dagsorden. Computeren får en samlende funktion, der bliver afsæt for noget andet og ofte mere vigtigt, end det der foregår på skærmen. Når disse sociale situationer opstår, kan de virke som magneter, der tiltrækker andre, som gerne vil være med i kredsen. Det snakkeorienterede er karakteristisk for pige grupperne, hvor de samtidig sidder og ordner og rører ved hinandens hår, tøj osv., mens det mere er det kommenterende og de kropslige dask til hinanden, der kendetegner drengenes samvær ved computeren.

Rum for arrangerede begivenheder

At komme på computercafé som gruppe udgør en særlig begivenhed i en kammeratskabsgruppe. Det er mest udpræget hos drengene. Det aftales på

forhånd, og de glæder sig til det. Det særlige ved en computercafé er, at man kan spille sammen og mod hinanden, at der kan være mange med og at det ikke er et institutionaliseret sted. Ved besøg hvor en gruppe, der kender hinanden, spiller sammen, er der en særlig stemning, hvilket fx kom til udtryk i forbindelse med fem drenge på 10-11 år, som var sammen på computercafé. Observationen af drengene, i de to timer de var på caféen, viste, at det sociale i en vekselvirkning med indlevelse i spillet var meget fremtrædende. Drengenes adfærd og kommunikation er meget typisk for mange børns fællesskaber på computercafé, ligesom det er typisk for andre sociale situationer omkring computerspil, fx hvor computere netforbindes. Observationen, som gengives i det følgende, er således eksemplarisk.

Drengene er fra starten helt enige om, at de skal spille sammen. De sidder ved hver sin maskine, men der foregår hele tiden en kommunikation mellem dem. De snakker, de griner, de fyrer grovheder af mod hinanden, de truer hinanden, de kritiserer hinanden og de udfordrer hinanden, – alt sammen i en indforstået venlighed. Kropssproget er meget ekspressivt. De hopper på stolene, gestikulerer, og nikker til hinanden. At være sammen, udveksle kommentarer og grine sammen er med til at konstruere et særligt rum for samvær, hvor det drejer sig om at komme i leg og i spil. Der skabes en særlig atmosfære i rummet, der konstrueres et legende rum og et verbalt rum, hvor computerspillet er afsæt for samtale, kommentarer og affektive udbrud.

Drengene nyder at være sammen om spillet. De går op i spillet og taler om spillet på forskellige måder, som netop viser vekselvirkningen mellem indlevelse i spillet og ”hyggen” ved det sociale. ”Hyggen” skal forstås på drengeskulturens præmisser, hvor det er gruppen, der har noget sammen i rummet om computerne. Ud fra deres handlinger i spillet skifter deres relationer mellem beundring for hinandens præstationer, krænkelser af hinanden, selvhævdelse, præstationstilkendegivelser i forhold til sig selv, trusler og kritik af hinanden – alt sammen i en venlig tone af ironi og munter kynisme, der ofte efterfølges af grin.

Drengenes snak under spillet foregår på flere niveauer, fx om elementer i spillet, om figurerne, om de handlinger de foretager sig, om kampen i spillet, om point og præstationer og om deres kritik af hinanden. Det følgende er et par eksempler:

Elementerne i spillet – fx biler eller våben, bliver kommenteret på et æstetisk plan i overdrevne eller underdrevne udtalelser, ofte med en ironisk eller humoristisk distance.

T: Der er en blå, sikke en skod bil. Nå Jonas, hvad siger du så?

P: Min er en fed bil med Storbritannien-flag

T: Ubehagelig bil

Når det gælder kampen i spillet, truer de hinanden eller indbyder til kamp. Det, de siger her, ligner det, der foregår i drengenes fysiske lege som fx 'politi og røver'.

T: Kom bare an

J: Vær du glad for at jeg ikke fik skudt med rocket-launcher

A: Der er ingen, der kan fange mig

Deres kritik af hinanden omfatter både den måde, de styrer deres personer i spillet og deres handlinger og præstationer.

P: Du kører rigtig dårligt, Thomas

P: Åh hjælp, din psykopat, du springer hele byen i luften

Dette er typiske eksempler på den måde, som drenge er sammen på (Jessen 1999, Holm Sørensen & Olesen 2000, Kryger 1987).

Det sociale betyder meget. Når man går på computercafé, skal man helst spille sammen. Allerede fra starten er der en stemning af noget særligt, da alle drengene spændte og forventningsfulde sidder og venter på, at computerspillet skal starte.

Timerne på computercaféens går hurtigt, men lang tid efter er der dønninger af oplevelsen, man har haft sammen. Den genopleves verbalt og kropsligt ved at daske ud efter hinanden eller afprøve forskellige kropsstillinger fra computerspillet. Hjemme konstruerer drengene sammen en leg inspireret af spillet *Quake* med våbenføring og afprøvning af forskellige rum og strategier i legen.

I de mere private og hjemlige omgivelser skaber drengene også nogle særlige arrangerede begivenheder, hvor fællesskabet om computeren er det centrale. Det sker fx, når drengene skaber 'computerspilsweekender'. I undersøgelsen indgik også en sådan begivenhed, hvor fire 16-17-årige kom med deres computere hos en af kammeraterne og koblede maskinerne sammen i netværk. Der var her tale om et særligt arrangement, hvor drengene havde det sjovt på en særlig måde. Der skabes en særlig begivenhed, en event, hvor der spilles og "hygges" i ét træk uden søvn fra lørdag til søndag. Lignende begivenheder

finder sted omkring videofilm for både drenges og pigers vedkommende. (Jerslev 1999)

Det sociale aspekt var det centrale for spillerne denne weekend. Det hele var arrangeret for samværets skyld. Det havde været planlagt og aftalt i lang tid. Indkøb af madvarer, slik og drikkevarer blev foretaget i fællesskab, og kæresten havde ikke adgang på andre måder end via SMS-besked på mobilen. Computerspillene er i en sådan weekend centrum for iscenesættelsen af et emotionelt rum, hvor netcomputerspillet er afsæt for drengegruppens fælles oplevelser.

Rum for fælles interesser

Det kan også være en fælles interesse for et bestemt spil, der er bestemmen- de for det sociale samvær. I perioder kan det være et bestemt spil, som har flere børns interesse. Børnene finder sammen ud fra denne fælles interesse, og den kan være grund til, at børn skaber nye netværk. Interessen for spillet er i de tilfælde afgørende for det, der foregår børnene imellem. Det bliver pludselig meget vigtigt at lære at spille spillet og at kende og udveksle koder. Den fælles interesse skaber kontakter og samvær på tværs af alder. Der skabes en særlig aura omkring et spil, - en aura som er eftertragtelseværdig at være omsluttet af, fordi man så er med i noget og med til at skabe noget. Der udvikler sig en indforståethed og en fællesskabsfølelse. Fascinationen ligger i krydsfeltet mellem interessen for spillet og interessen for den aura, som skabes omkring spillet. Interessen strækker sig ofte længere end til at foregå lige omkring spillet. Ofte ringer eller mailer børnene sammen og taler om spillet, eller de læser om spillet og finder koder i computertidsskrifter og på nettet.

Rum for manifestation af præstationer

Nogle af de børn, der bruger computeren til at manifestere egne præstationer, skaber ofte sammen med andre et særligt image, som dem der er bedst til at spille et bestemt spil eller bedst i det hele taget til at spille. Det er blandt drengene dette ses. Det gælder fx Osram på 15 år og hans to venner, der, ifølge ham selv, er de bedste i hele fritidsklubben. De har et fællesskab om spillene og udgør i klubben en gruppe, der tillægger sig selv høj status, og den har de tilsyneladende også hos de andre. Osram siger:

"Vi er de bedste, ... Vi styrer det hele,... Ikke for at blære mig, men..."

I drengekulturen er vurderingen af egne og andres kompetencer på et områ-

de ofte et væsentligt moment. Drengene, der er gode til et spil, søger ofte sammen i et fællesskab, hvor de i spillene kæmper mod hinanden og med hinanden. Den særlige status, det giver at være god, bruger de til at skabe et fælles rum, hvor dette kan dyrkes. De bekræfter hinanden og dermed sig selv. Computeren er medium for en socialitet, hvor det handler om at have kompetencer og vedblive at have dem, hvorfor der spilles meget.

Forskellige former for fællesskab

Som det kan ses, skaber børnene forskellige former for fællesskab i situationen omkring spillene. De børn, der tiltrækkes af det sociale omkring computerspillene, skaber forskellige sociale rum. Det sker på baggrund af deres venskaber, følelser, interesser og behov.

Når børn leger, er det både legen og det sociale samvær der tæller. Mindre børn skaber oftest leg om noget konkret, og der indgår ofte legeting, remedier, regler og/eller andet, som fastholder børnene på det, de er fælles om. De store børn siger, at de ikke leger mere, men computerspillene kan ses som en mulighed for at fortsætte de legende aktiviteter og dyrke det samvær, der knytter sig hertil. Spillene bliver således en måde at fortsætte både det legende og det sociale. Computerspil bliver et middel til socialt samvær, ligesom fx legetøj og andre spil kan være. Fællesskaberne omkring computerspillene skabes ikke som sådan af spillene, men kan genfindes i en lang række andre fænomener. I den forstand synes fællesskaber omkring spillene at svare til det, man generelt finder i børns samvær og legekultur.

3. Spillenes indhold af voldsskildringer

I det følgende sættes der fokus på børns fascination af voldsskildringer. Undersøgelsen har vist, at børns fascination af voldelige elementer i computerspil ikke snævert kan betragtes som en fascination af vold. Det er nærmere de elementer, der knytter sig til det fiktive univers, der har betydning. Det er grafikken, de spektakulære effekter og spillenes mulighed for action og spænding, der fascinerer børnene.

Grafikken er flot

Grafikken er et af de væsentlige aspekter i spillene, som kommenteres og gøres til genstand for fascination og vurdering. Når børnene anvender begrebet grafik dækker det dels den æstetiske udformning af figurer og rum, dels

den realistiske gengivelse af figurer og rum. Det er for børnene vigtigt om grafikken formår at skabe et æstetisk flot og virkelighedslignende univers. Gør den det, er den god og flot.

At grafikken er god og flot er langt fra ensbetydende med, at fiktionen opfattes som realistisk. Jo flottere grafik des mere tales der om den, hvilket medfører en bevidsthed om, at spillene er konstruerede. Det indgår som en del af børnenes kultur omkring spillene at tale om grafikken, og derfor er grafikken noget man vurderer og forholder sig til. Grafikken bliver et vigtigt element for hvilket spil, man bedst kan lide.

Efterhånden som grafikken bliver mere og mere avanceret og detaljeret, opstår der hos børnene en beundring for dens voksende lighed med virkeligheden. Grafikken er et vurderingskriterium for spillet, og børnene forholder sig distanceret og vurderende til det æstetiske udtryk, idet det betragtes som en grafisk og kunstig fremstilling. Morten på 10 år siger:

Computerspil, det er jo bare noget man har siddet og lavet – et eller andet grafik

De lidt større børn mener, at jo mere avanceret og detaljeret grafikken er, desto flere overdrivelser indeholder spillet ofte.

Effekterne er seje

Computerspillenes fremstilling af vold er fuld af visuelle og auditive effekter, som specielt appellerer til nogle børns opmærksomhed – især drengenes. Spillets effekter i relation til de forskellige våben vækker især interesse. Det er "sejt", det er "fedt", og det er effektivt at opleve, hvad våbnet kan. Muligheden for at skifte våben gør det sjovere at klare modstanderne og sjovt at spille. Og våbnets muligheder i sig selv er noget, der tit og ofte kommenteres med højlydte udbrud. For eksempel, når man har slået et monster ihjel med et brækjern:

Hvor er det sejt! Med et brækjern, mand! (Michael 12 år)

Det er det spektakulære, effektfyldte rum, der er det sjove ved at spille computerspil. Selvom overdrivelserne nogen gange opfattes som "klamme" og "ulækre", så er de vigtige for fiktionens univers. Således fremhæver Niclas på 12 år de effektfulde våben i spillet Half Life, og kalder dem for:

fantasivåben [...], som kan skyde et lille skud, så tre huse sprænger i luften på en gang

Børnene stiller på den ene side krav til spillene om, at de grafiske fremstillinger skal fremtræde så virkelighedstro som muligt og på den anden side skal de visuelle og lydlige effekter være overdrevne.

Børnene griner ofte af de blodige sekvenser, fordi de spektakulære effekter ofte gør dem groteske og morsomme.

Nej, jeg synes ikke det er voldeligt på den måde. Jeg synes det bliver sådan lidt sjovt, hvis man kører ind under en kødhakker og flyver rundt i hele billedet. (Mads10 år)

Nogle gange så kommer man til at grine. Monstrene de ligger jo splattet ud totalt. Og så kommer jeg nogle gange til at grine ved det. Fordi de ligger der auddr, helt splattet, totalt splattet. (Ken 13 år)

Volden er ifølge de to drenge ikke farlig, når den skildres i computerspillene. Tværtimod refererer de til den urealistiske og overdrevne side ved spillene, og det gør, at de kan forholde sig til voldsfremstillingen som 'sjov'. Denne måde at forholde sig til voldsomme begivenheder på, kan ikke undgå at virke rå på en iagttager, men som Jenkins (1998) har gjort opmærksom på, er det næppe et medieskabt fænomen. Det er snarere legen og udtrykkene fra den traditionelle drengekultur i 'baggården', der her dukker op i voksnes syns- og høre-felt. Drengene udviser samtidig en klar bevidsthed om genrer og om det fiktive i fremstillingerne.

For børnene er der grænser for, hvornår det ikke er sjovt længere. Disse grænser er individuelle. Således nævner én, at han ikke ville bryde sig om, hvis der var rigtig levende billeder på skærmen. Andre synes, at det er 'klamt' og 'ulækkert', når blod og uhyggelige monstre med afrevne lemmer farer mod én uden mål og med, og blot for effektens skyld.

Det er dejligt med gys og spænding

Der er enkelte af de interviewede børn, der giver udtryk for, at computerspil med volds-skildringer er sjove, fordi der indgår vold. Det er imidlertid ikke volden i sig selv, der fascinerer eller skaber genstand for opmærksomhed. Undersøgelsen viser, at det i højere grad er grafik og voldsomme effekter, der

fascinerer, end det er voldsmanifestationerne. Derfor er fx racerspil med biler eller motorcykler og 'seje' effekter også populære spiltyper.

Spillene gør brug af nogle virkemidler, som er kendt fra filmverdenen. Man kan således drage paralleller til filmverdenens action-, gys- og horror-genrer, hvor virkemidlerne er af lignende karakter. Børnene giver da også udtryk for, at en stor del af fascinationen af computerspil går på spænding, gys, fart og intensitet. Og når de skal beskrive deres oplevelser med disse følelser, søger de begreber fra filmverdenen til at forklare den tilstand, de er i. Man kan dog ikke derfor betragte børns computerspil på linie med børns brug af tv, film og video.

Børns fascination er et samspil

I børnenes fascination af det at spille, handler det om selv at styre og bestemme, at blive udfordret og/eller at vinde. Når fascinationen er knyttet til den sociale situation om computeren, så går det på at være sammen med andre om en fælles aktivitet, hvor venskab og følelser, arrangerede begivenheder og/eller fælles interesser og præstationer er centrale. Endelig udspiller der sig i tilknytning til spillenes indhold af volds-skildringer en fascination af grafik og effekter samt gys og spænding. Den sociale situation spiller generelt en vigtig rolle for alle børnene, hvorimod det er forskelligt for de enkelte børn, i hvor høj grad fascinationen er knyttet til det at spille og spillenes indhold af volds-skildringer. Der er altså oftest tale om et samspil af to af disse eller alle tre.

II. Interaktivitet og computerspillenes påvirkning – set i forhold til tv, film og video

1. Påvirkning

På hvilke måder påvirkes børnene, når de bruger computerspil med volds-skildringer? Hvad sker der med barnet, når det ved computeren selv udfører handlingerne, og ikke blot som på tv, film eller video er tilskuer til volds-handlinger? Er der på grund af det interaktive element tale om en større påvirkning?

I Schierbeck & Carstens undersøgelse over de 338 computerspil, der er udkommet i 1998, er 17 computerspil betegnet som særligt voldelige, idet de har "en betydelig og voldsom anvendelse af voldelige aktionsformer" (Schierbeck & Carstens 1999 s.11). Blandt disse 17 spil er nogle af de spil, som bør-

Titel	Hovedkategori	Underkategori	Mærkning	Aldersgruppe
Blood II, The Chosen	Action	1. person	ESRB	18 år
Cardinal Syn	Action	Øvrige	CLSPA	18 år
Carmageddon II, Carpoclyps	Action	Øvrige	Producenten selv	18 år
Commandos	Strategispil	Realtime	ELSPA	11 år
Die by the Sword	Action	1. person	ELSPA	15 år
Fallout 2	Rollespil		ELSPA	15 år
Half-Life	Action	1. person	ELSPA	15 år
Heretic II	Action	Actionadventures	ELSPA	11 år
Lands of Lore 2	Rollespil			15 år
Police Quest SWAT 2	Strategispil	Realtime	ELSPA	15 år
Quake	Action	1. person	ELSPA	18 år
Resident Evil 2	Action	Øvrige	BBCF	15 år
Tanchu, Stealth Assassins	Actino	1. person	BBCF	18 år
The House of the Dead	Action	1. person	ELSPA	15 år
Turuk, Dinosaur Hunter	Action	1. person	BBCF	15 år
Unreal	Action	1. person	ELSPA	15 år
Wargasm	Action	Øvrige	ELSPA	15 år

Gennemgang af computerspil udgivet i 1998. (Schierbeck og Carstens, 1999, s. 11).

nene i undersøgelsen spiller og som også ofte vækker debat i et påvirkningsperspektiv, netop fordi de indeholder voldelige elementer.

Med udgangspunkt i børnenes brug af spillet og hvad de selv oplever dels under spillet og dels efter spillet, sættes der i det følgende fokus på voldsskil-dringerne i relation til interaktivitet og påvirkning.

Børns opfattelse af vold i computerspil

Bortset fra enkelte af de yngste, kan alle børn forholde sig til vold i computerspil. Nogle børn kommer selv ind på de voldelige elementer i spillene, men ellers omtaler børnene dem kun, når de i interviewene bliver spurgt og bedt om at forholde sig til dem. I et gruppeinterview med 4 drenge på 6 år fortæller drengene om de spil, de spiller og på et helt direkte spørgsmål om, hvilke spil der er voldelige lyder svaret fra to af drengene, Kasper og Michael:

K: Doom og fortsættelsen af Doom. Dem må jeg ikke spille.

I: Dem må du ikke spille, fordi de er voldelige?

K: Nej. De er allermest voldelige

....

M: Det er bare.. da går de rundt og skyder.

I: Ja?

M: .. skyder sådan og så når man blir ramt, så får man blod i ansigtet og alt muligt. Så går man rundt og skyder uhyrer.

Drengene refererer ikke til egne opfattelser, men til voksnes:

K: Jeg har prøvet at spille det. Da vidste jeg ikke det var så voldeligt, at vi ikke måtte spille det. Så sagde vores far, at vi ikke måtte spille det. Så prøvede jeg fortsættelsen af Doom, og det måtte vi heller ikke spille. Det er også noget med, at man går rundt og skyder.

I: Nej. Hvad skete der i det, som din far synes er voldeligt?

K: Bare når man skyder hinanden, så falder de bare om, så ligger der blod dernede

I: Ja. Er det rigtig blod?

K: Nej.

Mange børn har følgende begreb om vold i computerspil: Jo mere blod, des mere voldeligt er spillet. Spil uden blod kan godt være voldelige, men de blodige er mere voldelige.

Kenneth på 15 spiller ofte Quake, som er et af de 17 tidligere omtalte computerspil, der har fået betegnelsen "en betydelig og voldsom anvendelse af voldelige aktionsformer". Kenneth betragter ikke Quake som et særligt voldeligt spil. For ham er voldsomheden i spillet uvæsentlig i forhold til det at skyde. Det Kenneth betragter som voldeligt spil er, når der i spillet forekommer blod. Om Quake siger han:

K: Det er et skydespil.

I: Det er et skydespil?

K: Helt klart.

I: Synes du, det er et voldeligt computerspil?

K: Nej, det er ikke det voldeligste, jeg har set. Her.. der er sådan, der synes jeg de formindsker blodet meget ik', altså hvis du skyder en person så kommer der bloddråber... ik, og så er det væk, så kan du bare se en krop, det ligner bare en krop, der er ikke noget blod eller noget, så jeg synes, det er sådan ikke specielt voldeligt altså.

I: Har du spillet nogle, der er mere voldelige end det?

K: Det har jeg. Der er sådan to faktisk spil jeg har prøvet, der har været rimelig mere blodige.

I: Hvad er det for nogle?

K: Øh, det ene hed Half Life og den anden hed Unreal. Der var sådan rimelig godt 3D effekt spil. Det var en ret flot grafik. Og så der synes jeg, der kom sådan rimelig meget monster og blod og det ene og det andet.

Når det i interviewene handler om computerspil med voldeligt indhold, så taler børnene om og forholder sig til disse spil på flere planer.

De taler om spillene på en indlevende måde, hvor de ofte genopliver spillene ved at sætte ord på egne handlinger, og det der sker i spillet. Handlingerne bliver omsat i sprog. I talen genoplever de spillet og tænker ikke over eller ikke særlig meget over, om det er voldeligt. Spillets audio-visuelle handlingsunivers bliver sprogliggjort i en proces, hvor de tager nonverbale udtryk i brug som fx andre lyde og kropssprog.

Når spørgsmålene går på computerspillenes indholdet af vold, og når børnene forholder sig distanceret og analytisk, så mener de, at nogle af spillene er voldelige. Vold i computerspillene handler for børnene meget om, hvorvidt der er blod i spillene og karakteren af de voldelige handlinger, hvor fx det at køre nogen ned, slå nogen ned og skyde mennesker og dyr betragtes som voldelige handlinger af forskellig grad.

De mellemste og ældste børn tager ikke afstand fra volden i forhold til sig selv - således at de ikke bruger spillene, fordi de er for voldelige. Men nogle af de store mener ikke, at de voldelige spil er for de små børn. De synes fx ikke, at der skal være blod, for det er for voldsomt, og det mener de, at de små har svært ved at forholde sig til.

Når computerspillene sammenholdes med voldshandlinger i egen konkrete hverdag udenfor spillet, så giver flere børn udtryk for, at de ikke kan lide at slås og søger at undgå at komme op at slås for alvor. Når de slås, kender de grænsen for, hvor langt de kan gå fx med hensyn til at slå. Nogle af de større børn siger, at de undgår vold, men de ved, at de kan komme i en situation, hvor de kan blive tvunget til at bruge vold for at forsvare sig.

Sammenholdes volden i computerspillet med lignende voldshandlinger udenfor spillet i det virkelige liv, så tager børnene meget klart afstand fra vold i virkeligheden udenfor spillet, både den ikke legale vold som fx overfald og skyderi og den samfundsaccepterede vold som krig.

Som ovenfor nævnt er det et generelt træk, at børnene tager afstand fra volden i virkeligheden. Det gælder også de mindste børn i undersøgelsen. Et gruppeinterview med 4 drenge på 6 år viser, at de mener, at vold er forkert og forbudt, sådan som det fx fremgår her i forbindelse med et computerspil fx med voldsskildringer:

I: Tror I, at der er nogen, der gerne vil være ligesom en, der er inde på computeren

Alle: Nej.

I: Hvorfor ikke

Kasper: Det er for voldeligt

Jesper: Hvis man gør det, så kan man risikere at dø, dræbe en.

I: Hvad tror I, der ville ske, hvis det var jer, der var sådan en?

Jesper: Så ville vi bare komme i fængsel, hvis vi gjorde det.

Alle: Mmm

Det skal bemærkes, at sammenligningen mellem spillets fiktive univers og virkeligheden bringes på banen af interviewerens. For de yngste børn i undersøgelsen er det ikke umiddelbart indlysende, at man kan sammenligne spil og virkelighed. For børnene er det to adskilte verdener, som de ikke sammenstiller af sig selv.

Når det gælder volden i virkeligheden, er piger og drenge enige, men pigerne lægger i højere grad end drengene afstand til det voldsomme og det voldelige i spillene, og de har et mere bredt og omfattende voldsbegreb end drengene. Flere af pigerne synes ikke, at volden er sjov eller spændende, men *farlig*, og nogen af dem kan bestemt ikke lide den del af spillene. Det gælder fx Sascha på 11 år, som tager afstand fra de voldelige elementer i spillene. Hun anser dem for farlige, fordi de bryder med normer for god opførsel. Fx er der i *Crash Bandicoot*, som normalt ikke vil blive betegnet som et voldeligt spil, elementer af dyrplageri, hvilket hun mener er uheldigt i forhold til mindre børn. I det hele taget synes hun slet ikke, man skal spille "sådan noget voldeligt noget" og har svært ved at se det gode ved det.

Pernille på 15 siger om drengene:

...de er så fikseret på kun at spille computer, og de vil absolut kun spille de der krige, og vi [pigerne] synes såmænd ikke det er lige så sjovt, vi står og keder os og ser på...

De større piger tager ofte afstand fra de krigsprægede og voldelige compu-

terspil. De synes ikke, det er så interessant at spille dem. Pigerne forholder sig i højere grad end drengene til indholdet af spillene. Når børnene bruger begreberne pigespil og drengespil, så ligger det voldelige som et væsentligt parameter for, om spillet tilhører den ene eller den anden kategori. Et spil med voldeligt indhold, som ovenfor defineret af børnene, bliver sædvanligvis omtalt som et drengespil.

Leg

Nogle børn sammenligner bestemte computerspil med det at lege politi og røvere og peger på fordelene ved ikke at være i tvivl om reglerne, når man spiller computerspil. I spillene er der faste regler og mønstre, som ikke diskuteres. Om spillet siger Kenneth på 15 år:

Her har du beviser på, at han er død. Han døde bare.

Kenneth bringer legeperspektivet ind, ved at betragte det, der sker i computerspil som en form for leg, blot er man fri for alle diskussionerne om regler samt overholdelse af reglerne, for de er faste og indiskutable. I relation til almindelig leg i virkeligheden refererer Kenneth til sine egne erfaringer og oplevelser med, at politi og røverleg tit ender i diskussioner om, hvem der døde, om man ramte osv. Denne oplevelse har Kenneth ikke, når han spiller computerspil, her er der ikke nogen, der bliver uvenner, fordi konsekvensen ved at overtræde regler ligger indbygget i spillet og er indiskutabel.

Computerspillene kan for de lidt større børn ses som en mulighed for at forlænge den periode, hvor de leger. Når de spiller fx *Quake* sammen, er det som en form for krigslege, skydelege eller politi og røverlege, der flyttes fra det fysiske univers til computerens univers. Denne side af de actionprægede og voldelige computerspil synes at være væsentlig for deres popularitet, og spillene har en lang række træk til fælles med drengenes traditionelle lege og legemønstre, hvor effekter, fart, spænding, vold og kamp ofte er fremtrædende træk.

Fiktion og virkelighed i computerspillene

Når børnene i interviewene fortæller om de computerspil, som de spiller, siger de ofte, at der er nogle spil, som de bliver bange for. Når de skal gøre rede for, hvad det er, der gør dem bange, så kredser de ofte om forholdet mellem fiktion og virkelighed. Direkte adspurgt om forholdet mellem computerspillets fiktion og virkelighed er børnene dog i stand til at sondre. Det gør de på man-

ge forskellige planer, som bl.a. er afhængig af deres alder. De mindre børn foretager nogle konkrete sammenligninger, mens de store er i stand til at forholde sig mere abstrakt til forholdet mellem fiktion og virkelighed, og de inddrager flere aspekter og nuancer. For børnene er "naturligt", "realistisk" og "overdrevet" centrale begreber, når de skelner mellem computerspillets univers og virkeligheden.

De mindre børn foretager nogle meget konkrete sammenligninger mellem det, der foregår på skærmen og virkeligheden. Troels på 5 år bruger det at dø som eksempel i en sammenligning mellem fiktionen i computerspillet på skærmen og døden i virkeligheden. Han understreger, at man ikke kan starte forfra i det virkelige liv, som man kan det i computerspil:

T: Noget af det [der sker i computerspil], det kan godt ske i virkeligheden. Noget af det er jo rigtigt. Hvis man bliver bidt af en krokodille, så er det jo rigtigt, så dør man.

I: Ja

T: Men hvis man bliver bidt af en krokodille [i spillet], så går man jo tilbage, hvor man startede.

Lignende eksempler går i forskellige udgaver igen hos flere børn. Til en uddybning af deres eksempler anvender flere børn begrebet overdrivelse, som især bruges i forhold til, om personernes og figurernes handlinger og det, der i øvrigt sker i computerspillet, er for urealistisk.

Når børnene i så høj grad er i stand til at skelne mellem fiktion og virkelighed, som interviewene har vist, så ser det ud til, at en væsentlig del af forklaringen skal hentes både i spillenes ofte overdrevne og forholdsvis urealistiske indhold og i udformningen, altså det æstetiske plan. De australske medieforskere Hodge og Tripp (1986) har om tegnefilmene sagt, at netop fordi de er så overdrevne, lærer børnene på et tidligt tidspunkt at skelne mellem fantasi og virkelighed. Man kan sige, at mange computerspil også har denne funktion.

En anden del af forklaringen kan findes i børns forhold til leg og spil generelt. Når børn leger, er det karakteristisk, at de konstant hopper ud og ind af legens fiktive universer (Mouritsen 1996). Uden for legens univers diskuterer og aftaler de, hvad der skal ske i legen. Det er måske denne legekulturelle erfaring, de tager med i brugen af computerspillene, og som også er med til at præge deres vurdering af fiktion- og virkelighedsrelationerne. Endvidere trækker de måske også på erfaringer fra andre typer af spil. Spil er en lukket

verden, hvor man følger spillets logik, og hvor man kan blive meget opslugt. Men så snart spillet ophører, ophører også den særlige situation, man har befundet sig i.

Nær og fjern virkelighed

Mikkel på 10 år skelner mellem spillets fiktion og virkeligheden ved fx at fortælle om politiets rolle i computerspillet *Grand Theft Auto* (GTA), som han karakteriserer som overdreven. Det er på den ene side fx helt overdrevet, at man bare kan gå ud og stjæle biler, uden at politiet gør noget. På den anden side er det også helt overdrevet, at politiet bare skyder løs. Han forklarer spillets overdrivelser ved at relatere disse til normer og værdier i den virkelige verden. Sådan vil politiet ikke handle i virkeligheden. På spørgsmålet om politiet kunne handle sådan nogle steder i verden, så nævner han USA, England og Canada som eksempler på lande, hvor politiet kunne handle sådan. Når Mikkel taler om virkeligheden, er det den nære virkelighed. I en fjernere virkelighed, kan det altså godt foregå.

Nogle gange refererer børnene til noget, de har set på tv. Det gælder fx den 13-årige Steffen, der ligesom Mikkel heller ikke umiddelbart mener, at det, der sker i computerspillene, kunne ske i virkeligheden – i hvert fald ikke, hvor han bor i udkanten af Odense, men det kunne ske i Miami, "*hvor turister bliver dræbt konstant*", som han udtrykker det. Begge børn oplever i lighed med flere andre børn det fjerne – eller ukendte og fremmede – som et mere farligt sted end det nære. – I Langtbortistan kan alt jo ske!

Det samme gælder, når der er tale om personer. Når børnene bliver spurgt, om de kender nogen, der handler lige så voldsomt eller voldeligt, som i computerspillene, er svarene nej, men de mener nok, at der er nogen, der kunne gøre det og refererer ofte til psykopater, narkomaner og folk, der er "syge i hovedet". De opfatter vold i virkeligheden som exceptionelle og ekstreme handlinger.

Realisme og voldsskildringer i computerspil

Marianne på 11 år synes, at spillene skal have en grad af realisme. For hende er det for overdrevent, at en figur rejser sig lige efter, at den er kørt over. Tre piger, Cecilie, Tina og Mette på 10 år, taler om computerspillenes lighed med virkeligheden. Fiktionen ligner først virkeligheden, hvis der er tale om spil, der virker "naturlige":

C: Jo, der er sådan et computerspil, playstation vist nok, hvor at man kører på en motorcykel og så kører man inde i byen, man kan også køre inde i junglen og sådan, det virker meget naturligt synes jeg. Der er også mennesker, der går på gaden...

T: Jeg synes også at det virker meget naturligt hvis det bare er sådan et almindeligt racerløb på computeren, hvor man bare skal sidde og...

M: Det synes jeg ikke. Det synes jeg er for overdrevet.

T: Jamen, det er bare sådan noget altså, -man kører hele tiden ind i hinanden og sådan noget.

Pigerne her og også andre børn refererer til det indholdsmæssige, når det handler om overdrivelser og graden af realisme i de handlinger, der foregår på skærmen. Målestokken er, om det kunne forekomme i virkeligheden. For pigerne handler det måske også om den æstetiske fremstilling, fx om personer, biler og rum er udformet, så det ligner virkeligheden. For pigerne virker det som en positiv vurdering, at det ligner virkeligheden, og ikke er overdrevet.

Jo mere realistiske figurer, ting og rum er, jo mere positivt vurderer børnene spillene, undtagen når det gælder voldsfremstillingerne. Mht. voldsfremstillingerne, så er der en grænse for, hvor realistiske børnene mener fremstillingerne må være, idet de hos børnene fremkalder følelser og moralske vurderinger.

Jeppe på 10 år er et tydeligt eksempel på dette. Han er på den ene side fascineret af, at han i spillet kan gå rundt og skyde mennesker, men på den anden side synes han, at det er overdrevet, og han har også en grænse for voldeligheden. Denne grænse går ved for megen brug af virkelighedslignende elementer. Hvis spillene ligner virkeligheden for meget eller indeholder klip fra virkeligheden, så bliver volden overdreven og ulækker.

Dette stemmer overens med de undersøgelser, der er lavet om børns sening af voldelige film og tv. Fx viser en hollandsk undersøgelse af 9–12-årige børns opfattelse og vurdering af forskellige voldsoplevelser, at jo mere realistisk, de fandt en episode, des mere involverede blev de og des mere tog de den seriøst og opfattede den som vold. Børnene var tilbøjelige til at opfatte realistiske programmer som mest voldelige. Jo større ligheden er med virkeligheden, des mere seriøst tager børnene volden, og så tager de afstand fra den (van der Voort 1986).

Børnene kender fiktionen og anerkender de regler, der knytter sig til dette univers, men samtidig har de nogle kriterier, som de vurderer dette univers på.

Når børnene får stillet spørgsmålet om det, der sker i computerspillene, kunne ske i virkeligheden, så svarer de mindre børn konkret, ud fra det spil der er i gang, mens de ældre børn bedre er i stand til at differentiere og give eksempler på, hvornår der kan være en sammenhæng mellem fiktionen i computerspil og virkeligheden. Den 15-årige Kenneth bruger som eksempel *Quake*, der er et skydespil, hvor det handler om at skyde andre og ikke selv blive ramt. Han vurderer de handlinger, som han foretager i spillet, og siger:

F.eks. Quake 2, der er det sådan, for den person man er, der er det jo nødvendigt, at du skyder igen, fordi enten kan du bare stå stille og lade dem skyde, så dør du. Så den eneste mulighed du har, det er at skyde igen og prøve at overleve selv. Hvis det var i virkeligheden, så var man nok alligevel blevet nød til at skyde igen.

Kenneth refererer ikke direkte til krig, som eksempel på hvor man kan blive nødt til at skyde. Det gør andre børn og giver eksempler fra den virkelige verdens vold, hvor man kan være nødt til at skyde for at overleve. Fx nævnes krigen i Kosovo.

At blive bange

Flere af børnene fra de helt små til de store fortæller, at de nogle gange kan blive bange, når de spiller, eller de kan få mareridt om natten. Selvom børnene bliver bange, spiller de videre og opsøger alligevel nye spil med action og voldselementer. Og det er meget ofte den slags spil, børnene efterspørger, når der fx skal købes nye spil ind til fritidsinstitutionen.

Paul på 8 år og Erik på 9 år har kendskab til et bredt udvalg af computerspil, og de udviser generelt en stor interesse for "farlige" og "blodige" effekter i spillene. De nævner *Quake* som et "fedt spil", fordi det er "blodigt", og det gælder i endnu højere grad for *Half Life*. De fremhæver også, at de godt kan lide at se gyserfilm, og at de tegner "blodige" ting, når de tegner. De siger selv, at de nogle gange bliver bange, men de undgår ikke det, de bliver bange for, tværtimod. De opsøger det tilsyneladende, selv om det kan være svært 'at mestre'. Når angsten mestres, bliver det til en oplevelse af stor spænding. Det kan være vanskeligt at mestre angsten, og spil og film kan resultere i onde drømme, hvilket de er meget ærlige omkring:

I: Hvem spiller I Half Life sammen med?
E: Med vores far og alt sådan noget.
P: Ja. Fordi det er faktisk ret blodigt.
E: Og så er det også svært.
I: Er det så bedre at være sammen med sin far, når det er blodigt.
P: Ja, fordi ellers kan man drømme om det om natten.
E: Ja, og så drømmer man også, når ens lillebror bli'r myrdet og alt muligt
P: Det har jeg engang drømt.
E: Det har jeg også.
I: Hvad har I drømt siger I?
E: Min mor og far de blev slået op af...
I: Af sådan et monster fra Half Life?
E: Ja, jeg græd, når jeg vågnede, så græd jeg rigtig meget.
I: Det er også uhyggeligt.
E: Ja, men så, nu ved jeg, at når jeg drømmer sådan noget, så er det ikke virkeligt, for det findes ikke.
I: Nej.
P: Det ved jeg også godt.
E: Så nu græder jeg ik' mere.
P: Nogle gange gør jeg.
E: Ja det gør jeg også nogle gange.

Det er ikke bare Poul og Erik, der, på trods af at de bliver bange og har mare-ridt, opsøger disse spil. Også andre drenge fortæller den samme historie. Andreas på 10 år får fx nogen gange uhyggelige drømme, når han spiller – så spiller han ikke i en måneds tid og genoptager så spillet igen. Han tiltrækkes og udfordres så meget af spillene, at han trods de uhyggelige drømme tager dem op igen.

Ken på 11 år leger også med det at være bange. Han spiller, selvom han har det hæsligt dagen efter. Grunden til, at han har det hæsligt, er, at han i drømme bliver en af figurerne i spillene. Han kan fx drømme, at han selv har været en morder, og i drømmen er han ligeglad med, at han har slået nogen ihjel. Når han vågner, har han det som om han har gjort det i virkeligheden – og det synes han er hæsligt. Selvom han har frygtelige drømme, så fortsætter han med at spille de voldsomme spil. Ken har det på samme måde med film. Han hygger sig endda ved at se noget, der gør ham bange.

For disse drenge og flere af børnene gælder det, at de lærer sig at beherske deres egne reaktioner. De lærer sig ikke at være bange, ikke at lukke øjnene, men møde det uhyggelige. I dette indgår nogle komplekse kropslige og emo-

tionelle processer. De føler sig i en form for stress-tilstand, hvor de kæmper med at styre deres kropslige reaktioner.

De ældre drenge fortæller med alvor og indlevelse om det, de bliver bange for, men når de fortæller om deres egne reaktioner, så får de en distance og omtaler flere gange deres reaktioner med generte og undskyldende smil.

Når de i spillet skal bekæmpe fx en dæmon eller et uhyre, sætter de sig selv i en tilstand med hamrende puls, fordi spillet stresser dem. De vil sejre over dæmonen, der er *"tre gange så hurtig som mennesker"*, som en af de store drenge på 15 år sagde. De inviterer frygten ind ved at spille spillet, der bringer dem i en tilstand, hvor både følelse og krop mærkes, og hvor der er tale om et lystfyldt gys. De afprøver helt fundamentale menneskelige følelser, hvor indlevelsens spænding og distancens afspænding vekselvirker.

Det drengene på et andet plan er ude efter i spillene, udtrykker Franz From meget præcist: "Det er eventyret om kampen mod det dæmoniske princip, det umenneskelige, som truer os med udslættelse, og som helten, der er et ganske almindeligt menneske med overmenneskelige færdigheder redder os fra den ene dag til den anden." (From 1973) Dette grundtema går igen i flere spil og drengene indtager i spillet ofte heltens plads, som den der skal gøre det af med dæmonen. Der er for drengene tale om nogle præstationskvaliteter, hvor deres handlinger kan føre til erobring og sejr. Drengenes erobrer- og sejrsdrømme udfordres i spillene, og de tager udfordringerne op, dels for at afprøve sig selv og dels for, hvis det lykkes, at vinde godkendelse og beundring i drengekulturen. Der er således tale om en aktualisering af de temaer, som ligger i drengekulturen, og som er væsentlige i deres indbyrdes omgangsform. (Scott Sørensen 1992)

Måske er der også på et tredje plan tale om, at nogle børn gennem og i tilknytning til nogle af spillene konstruerer et psykisk rum, der giver dem mulighed for at indtage, hvad Vogelgesang kalder en undtagelsestilstand, hvor den hverdagsagtige tvang og normalitet for en stund er sat ud, og hvor deres følelser og krop er i fokus. (Vogelgesang 1991 s.246) Måske bruger de computerspillet mere eller mindre bevidst for at sætte sig i en sådan tilstand af komplekse kropslige og emotionelle processer, hvor voldshandlingerne i spillene bliver udtryk for noget vildt og overskridende, der ligger fjernt fra børnenes faste verbalt afstukne institutionsrammer og egne normer i øvrigt. Anders på 10 år siger, at man i spillene kan gøre noget vildt, som man ikke kan gøre i virkeligheden. I disse *vildskabens* rum kan man opføre sig "fuldstændigt sindssygt", og alting sker hurtigt og uden komplikationer.

Den form for gys og spænding, som visse film og computerspil kan fremkalde, kan føre til angstreaktioner hos børn. Det er ofte den side af film, tv og videomedierne, der fremhæves som en fare for mindre børn, og den side bør næppe overses i forbindelse med computerspil. Men samtidig viser undersøgelsen, at børn bevidst og målrettet opsøger denne form for gys og spænding. Det er et udbredt træk ved børn og unges kultur og mediebrug (Jerslev 1999). Der findes også i børns egne fortælletraditioner en række genrer, som fungerer parallelt med spil og film, og som har dybe historiske rødder. I børns kultur cirkulerer et stort udvalg af gyser- og spøgelseshistorier, hvoraf nogle er inspireret af medierne, andre er arvet fra tidligere børnegenerationer. Også i nogle af børnenes lege udnyttes følelser og kroppens reaktioner. Det sker fx i spøgelses- og mørkelege.

Når det gælder computerspil, så udfordrer pigerne ikke sig selv i samme grad som drengene mht. at blive bange. Nogle af pigerne spiller voldsomme og voldelige computerspil. Dog spilles de mest voldsomme og voldelige spil ikke af pigerne. Pigerne kender til spillene. Nogle piger tager afstand fra volden og kan ikke lide den del af spillene. Den 7-årige Pia vil helst ikke spille alene. Når det bliver for voldsomt, har hun behov for støtte fra sin lillebror:

P: Jeg spiller mest sammen med nogen, fordi jeg kan ikke lide at spille alene, hvis der nu sker noget, så kan jeg godt lide at have nogen med. Hvis der f.eks. skete noget, som jeg ikke kunne lide. Så er det tit, at jeg holder for øjnene, og så spiller de andre for mig sådan imens.

Pigen ønsker at være bange sammen med nogen. Det samme gør også unge piger, ifølge Anne Jerslev, når de ser horrorfilm. Flere af de større piger nævner i højere grad voldsomme film som en udfordring i forhold til at blive bange.

2. Det er værre at se film

Når talen falder på at blive bange, bliver filmmediet hurtigt bragt ind i samtalen af mange af børnene. Udgangspunktet er computerspil, men der går ikke lang tid, så nævnes der film og tv-programmer. Når børnene bliver spurgt om vurderende at sammenligne det voldsomme og volden i computerspil med fx film, så er børnene ikke i tvivl. Tv, film og video er langt værre, når det gælder voldsomhed og voldelige skildringer, fordi disse er mere realistisk. Det gælder særligt action-, gyser- og horrorfilm, men også nyhedsudsendelser med krigsindslag nævnes.

Da Osrām (15) var mindre, var han tit bange, når han så film. Nu har han vænnet sig til det. Han har lært gennem megen sening at udfordre sin angst og udholde den.

O: -Jeeg, jeg bliver –dengang jeg var tolv eller tretten år, da var jeg meget bange for sådan nogle film der. Der lukkede jeg altid øjnene. Jeg er slet ikke bange for noget nu. Jeg er vant til det.

I: Hvad ser du så af film?

O: Ja f.eks. sådan nogle gyserfilm, hvor de får revet armene af og sådan noget.

I: Nå!

O: Jeg synes at det er sjovt. Det er meget sjovt. Men dengang jeg var tolv år, da var jeg meget bange.

I: Mmm.

O: Jeg kunne godt lide at se det, men jeg kunne bare ikke sådan tåle det.

Han forholder sig her som 15-årig til de følelsesmæssige reaktioner, han havde som 12-årig. Han kredser meget om at være bange, selvom han her fortæller, at han ikke er bange i dag, så har han tidligere i interviewet fortalt, at han kan blive bange i dag. Og når han bliver bange, er det i forbindelse med sening af film.

Film optages i virkelige miljøer; selv om de kan være konstruerede, virker de langt mere realistiske end computerspil. I filmen er der tale om en filmfotografisk afbildning af det sceniske rum overfor en grafisk genfremstilling af rummet i computerspillet. Der er med andre ord tale om filmede rum overfor grafisk fremstillede rum. Ifølge Fiske (1990) er referencegraden til virkeligheden højere for film end for grafiske fremstillinger, hvilket gør filmen mere virkelighedstro. Det er netop, som tidligere nævnt, graden af realisme, der er afgørende for, hvor seriøst børnene opfatter volden. Mediets visuelle æstetik spiller altså en rolle for de følelser, børnene mobiliserer, når de bliver bange. Når børnene bliver spurgt om, hvorfor de bliver bange, selv om de ved, at det er fiktion, så er det frygten for, at det kunne ske i virkeligheden, der kommer til udtryk. Et forhold, som også Jerslev når frem til i sin undersøgelse af unges sening af horrorfilm, hvor hun siger, at det præcis er i dette balanceforhold, at horrorgenrens muligheder for at skræmme ligger (Jerslev 1999 s. 72).

Interaktivitet og påvirkning – set i forhold til tv, film og video

Når børnene spiller computerspil, forekommer der ikke et følelsesmæssigt udtryk for tabet af den figur eller person, de er i spillet. Børnene er ikke følelsesmæssigt involveret i figurerne eller personerne i computerspillet på samme

måde som fx i mange film. Computerspilsfigurerne eller –personerne har ikke som i filmen en karakter, der uddybes i forhold til filmens temaer, således at man kan identificere sig ud fra sympatier og antipatier og dermed blive følelsesmæssigt involveret. Indgangen til figurerne forbliver på et perceptuelt plan. Spillet forbliver på episodeplan, hvor det er de enkelte små kampe, episoder og begivenheder, der udspilles. De indgår ikke i en større fortælling eller fortællekompleks, der på samme måde som i film giver tydelige handlingstråde.

Børnene kan godt forholde sig moralsk til computerspillene. Deres forholds-måde bliver i forhold til vold noget konkret – de voldelige handlinger og æstetikken knyttet hertil, og noget generelt og abstrakt, – vold i al almindelighed. Men sammenlignes actionspil med actionfilm, så fremstilles der ikke i actionspillet på samme måde som i actionfilmen nogle temaer, som volden ses i forhold til.

Det psykologiske niveau i forhold til figurerne eksisterer ikke på figur- eller personniveau i spillet. Figurerne og personerne reagerer ikke følelsesmæssigt. De er stiliserede typer, der ikke karakteriseres og er således ikke bærere af en (tydelig) identitet. Det psykologiske knytter sig til handlingerne og at vinde, hvor volden foregår på stiliserede figurer i stiliserede universer. Den foretages igen og igen - i en gentagende logik for at få point – fordi det er spil.

Til sammenligning med mange film, fx mange action- og horrorfilm er volden i computerspil ikke så udpenslet, idet den grafiske fremstillingsform (endnu) ikke er så udviklet, at det kan lade sig gøre. I computerspillene er der ikke så bestialske og ubehageligt grove visualiseringer eller handlinger i den æstetiske iscenesættelse. Det betyder, at referencen til virkeligheden ikke er tydelig, og derfor tages den heller ikke af børnene så alvorlig som på film. Det skal ikke forstås som en mangel. I computerspil foregår indlevelsen ikke på samme måde som i film. Computerspillene har en anden form for indlevelse og involvering, som kendes fra andre former for spil og lege.

Ses de forskellige medier i forhold til påvirkning, så er der nogle forskelle i børns måde at bruge medierne på, som også har betydning for, hvorledes de eventuelt påvirkes af indholdet i medierne.

På tv, film og video er børnene recipienter. Børnene må først internalisere det sete og så evt. anvende det sete bagefter. På tv, film og video er børnene i en modtagerposition i forhold til andres handlinger. Ved sening af fx en film lever børnene sig ind i handlingen og fortællingen, og der kan foregå en identifikation med personerne.

I computerspil er barnet gennem tasterne, musen eller joysticket den, der udfører handlingerne, hvilket indbefatter og forstærker en særlig personlig involvering. Denne involvering kan sammenlignes med andre spil, hvor det mere bliver et spørgsmål om at vinde eller tabe, der giver afsæt for en følelsesmæssig involvering. Involveringen kommer for en væsentlig del til at gå på temaer, der knytter sig til at tabe eller vinde. Barnet er samtidig bevidst om, at de handlinger, som spilleren sætter igang i spillet, er fiktive "som om" handlinger, svarende til handlinger i leg.

Computerspil er typisk meget domineret af overdreven fantasi på indholdsplanet og meget stiliseret og urealistisk visuel design og grafik på udtrykssiden. På baggrund af de computerspil vi har i dag, må vi derfor antage at voldsfremstillinger i computerspillene spiller en mindre rolle i et påvirkningsperspektiv end voldsfremstillinger i film og tv, der har en større mulighed for realistisk repræsentation.

6. Konklusion

I dette kapitel skal undersøgelsens resultater i henhold til de spørgsmål, der er stillet i kommissoriet, opridses i kort, konkluderende form. Det skal understreges, at opgaven har været at undersøge børns anvendelse af computerspil med voldsskildringer, hvor det centrale spørgsmålet har været: hvilken betydning har interaktiviteten i computerspil med voldsskildringer for børns fascination og for eventuelle påvirkninger og hvori adskiller disse påvirkninger sig fra dem, børn er udsat for fra tv, film og video? I relation til børns fascination i forbindelse med computerspillene er det undersøgt, om fascinationen er knyttet til selve det at spille spil, den sociale situation ved spillene og/eller til spillenes indhold af voldelige elementer. Det har ikke været opgaven at komme med anbefalinger eller anvisning vedrørende en eventuel indsats.

I modsætning til hovedparten af den eksisterende forskning har undersøgelsen ikke alene fokuseret på de voldelige elementer i computerspil. I overensstemmelse med kommissoriet er det undersøgt, hvilken rolle disse elementer har i relation til computerspil betragtet som spil og til de sociale aspekter omkring computerspil.

Undersøgelsen viser, at disse sider af computerspil har stor betydning for børns interesse. Elementer som konkurrence, udfordring og præstation, som også kendes fra traditionelle spil, har en helt afgørende rolle. Det er af særlig betydning, at computerspil giver børnene en høj grad af indflydelse på spillets forløb i kraft af spillenes interaktivitet. Netop interaktiviteten fremmer også udfordringen, idet børn kan navigere sig igennem og opleve forløb, der ikke er givet eller struktureret på forhånd. Computerspil kræver som hovedregel øvelse og udvikling af færdigheder, hvilket i sig selv er en kvalitet for mange børn.

Det sociale aspekt ved det at spille computerspil er en anden væsentlig grund til børns interesse, der kan ses i sammenhæng med det at spille spil. Børn spiller helst computerspil i fællesskab med andre. Det fremmer på den ene side oplevelsen og spændingen fx i forbindelse med konkurrence og udfordringer, på den anden side har de sociale aspekter i sig selv en selvstændig betydning for børns fascination. Omkring computeren kan børns sociale samvær udspille sig. Computerspil skaber rum for venskab, for sociale begivenheder, og computerspil kan dyrkes som en fælles interesse, som ofte strækker sig ud over selve det at sidde foran skærmen. Det sociale og legen får en særlig

dimension i forbindelse med spil i netværk, hvor spillerne kan udfordre hinanden, på computercaféer eller i hjemmene. I de sammenhænge synes actionspil med voldselementer at være den foretrukne spiltype.

Børns fascination af computerspil med voldselementer kan ikke forstås uafhængigt af ovennævnte aspekter. De voldelige elementer i spillene fascinerer nogle børn, men denne fascination synes ikke at rette sig mod en opfattelse af vold i virkeligheden. De voldelige elementer vækker interesse dels i forhold til den grafiske udformning og de spektakulære effekter, dels i forhold til de elementer, der skaber gys og spænding. Computerspil er således på linie med de genrer, som kendes fra film: actionfilm, animationsfilm, gyserfilm og "splatterfilm". Computerspil har arvet voldsindholdet fra en kulturel tradition inden for fiktion, og spillene har tillige arvet de genremæssige træk herfra, således at der lægges vægt på de spektakulære effekter, som generelt har et element af overdrivelse, der er fuldt erkendt af børn. I forbindelse med det sidstnævnte kan det at spille computerspil med voldeligt indhold ses som parallel til at lege voldsomme og "vilde" lege, som de traditionelt kendes blandt drenge.

Den sociale situation spiller generelt en vigtig rolle for alle børnene, hvorimod det er forskelligt for de enkelte børn, i hvor høj grad fascinationen er knyttet til selve det at spille eller til spillenes indhold af voldsskildringer. Der er altså oftest tale om et samspil af to af disse eller alle tre.

Med hensyn til antagelsen om at computerspil skulle udøve en særlig påvirkning på grund af spillenes interaktivitet – populært forstået sådan, at man i computerspil aktivt skal "udføre" handlinger, mens man i andre billedmedier ser passivt på – så har undersøgelsen ikke givet belæg for, at en sådan påvirkning finder sted. Det er i overensstemmelse med andre forskningsresultater, som ikke har kunnet vise en mere entydig påvirkning end i forbindelse med andre billedmedier som film, video og tv.

I undersøgelsen er der lagt vægt på at vurdere, hvordan børn skelner mellem fiktion og virkelighed, og om de er i stand til at redegøre for denne forskel. Børnene, herunder undersøgelsens yngste på 5 år, er fuldt klar over og kan redegøre for forskellen på computerspil som fiktion og virkelighed. Det kan dels skyldes, at computerspil alle tilhører en genre, hvor markeringen af det fiktive er et genrekendetegn i form af overdrivelse set i forhold til virkeligheden, dels kan det have sammenhæng med spillenes grafiske udtryk. Det bør dog også bemærkes, at netop det træk, der normalt nævnes som et særligt problem – at spilleren selv skal "udføre" handlinger -, gør børn bevidste om, at

disse handlinger sker i et fiktivt univers. For børn er computerspil netop spil med egne regler. De er fra en tidlig alder bevidste om, at disse regler ikke gælder uden for spillets univers, med den undtagelse, at børn kan inddrage elementer og regler fra spillene i deres lege. Det er i overensstemmelse med, hvad der kendes i forbindelse med andre billedmedier, som også ofte inspirerer børn til leg.

Computerspil med stærke voldelige elementer kan føre til, at børn bliver bange og får mareridt. Computerspil, der fremstiller vold i ekstrem og detaljeret grad, kan virke skræmmende på de yngste børn og på børn, som ikke har en klar genrebevidsthed. I den forbindelse er der forskel på pigers og drenges forhold til computerspil med voldsskildringer. Pigerne tager i højere grad afstand fra voldsskildringer i computerspillene, end drengene gør. Børn oplever imidlertid ikke computerspil som særlig angstfremkaldende i forhold til fx film. Tværtimod finder børnene at film er værre end computerspil. Alle de interviewede børn kan fortælle om angst i forbindelse med filmoplevelser (det gælder slet ikke kun egentlige voldsfilm), men ikke alle kan fortælle om angstfremkaldende oplevelser i forbindelse med computerspil. Det peger på en væsentlig problemstilling, som har at gøre med forskellen på indlevelse i film og i computerspil. Indlevelse i form af identifikation er af central betydning i forbindelse med mange filmoplevelser, hvor seeren føler og oplever med filmens personer. Denne form for indlevelse finder sjældent sted i forhold til computerspil. Her finder man ikke egentlige personskildringer, som spilleren på samme måde som i filmen kan identificere sig med.

Ovenstående peger på, at interaktive computerspil ikke bør opfattes som en videreudvikling af filmgenren. Selvom der hentes genremæssige træk fra filmen, så medfører det at spille computerspil ikke en art intensiveret filmoplevelse. Der er tale om en anderledes type spænding og oplevelse, som er i tættere forbindelse med spil- og legeoplevelser end med fiktionsgenrer som film eller for den sags skyld litteratur.

Man kan sige, at oplevelsen og spændingen ved at spille computerspil for mange børn er større end ved andre typer af spil på grund af interaktiviteten og det visuelle og grafiske rum, som taler til børnenes sansemæssige oplevelse. *Indlevelsen* er af en anden karakter end i forbindelse med tv, film og video. At spille computerspil fører til en form for aktiv *medleven*, som normalt knytter sig til spil og leg.

Litteratur:

- Anderson, C.A. & Ford, C.M. (1986): Affect of the game player: Short-term effects of highly and mildly aggressive video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*. Vol 21.
- Anderson, C.A. & Morrow, M. (1995): Competitive Aggression without Interaction: Effects of Competitive versus Cooperative Instructions on Aggressive Behavior in Video Games. *Personality and Social Psychology Bulletin*; Vol. 21 (10): Oct. 1995.
- Anderson, D.R., Collins, P.A., Schmitt, K.L. & Jacobvitz, R.S. (1996): Stressful life events and television viewing. *Communication Research*; Vol 23 (3) Jun. 1996.
- Avedon, E.M. & Sutton-Smith, B. (1971): *The Study of Games*. New York: Wiley.
- Ballard, M.E. & Wiest, J.R. (1996): Mortal Kombat (tm): The effects of violent video-game play on male's hostility and cardiovascular responding. *Journal of Applied Social Psychology*. 1996, Apr; Vol 26(8).
- Bandura, A. (1977): *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, N.Y.: Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1986): *Social Foundations of Thought and Action*. Englewood Cliffs, NJ.: Prentice Hall.
- Barnett, M.A., Vitaglione, G.D., Harper, K.K.G., Quackenbush, S.W., Steadman, L. A., Valdez, B. S. (1997): Late Adolescents' Experiences With and Attitudes Toward Videogames. *Journal of Applied Social Psychology*. 1997, 27 (15).
- Baron, L.J. (1980): *What do Children Really See on Television*. Boston. Upubliceret.
- Bergmann, W.(1998): *Computerbørn*. København: Munksgaards Forlag.
- Betænkning om børns brug af massemedier (1996). *Betænkning nr. 1311*. Medieudvalget. København: Statsministeriet.
- Boe, S. (red) (1999): *Kriterier for Filmvurdering*. København: Medierådet for Børn og Unge.
- Boe, S. (red) (1999): *Symboler på Videofilm. En undersøgelse der afdækker kendskabsgraden, forståelsen af og holdningen til symboler*. København: Medierådet for Børn og Unge.
- Boe, S. (red) (1999): *Årsberetning 1998/1999*. København: Medierådet for Børn og Unge.
- Buchman, D.B. & Funk, J.B. (1996): Video and Computer Games in the '90s: Children's Time Commitment and Game Preference. *Children Today*; Vol. 24 (1).
- Calvert, S.J. (1999): *Children's journeys through the information age*. New York: McGraw Hill College.
- Carlsson, U. & von Feilitzen, C. (red) (1998): *Children and Media Violence*. Yearbook from the UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen. Göteborg.
- Cesarone, B. (1994): *Video Games and Children*. ERIC Digest. ERIC Clearinghouse

- on Elementary and Early Childhood Education, Urbana, Ill.
- Chambers, J. (1987): The effects of prosocial and aggressive video games on children's donating and helping. *Journal of genetic psychology*, 148 (4).
- Chambers, J.H. & Ascoine, F.R. (1986): The Effect of Prosocial and Aggressive Video-games on Childrens Donating and Helping. *Journal of Genetic Psychology*. Vol 148 (4).
- Choi, S. (1999): *Computer Games and Violence: A Child's Friend or Foe?* <http://www.acs.ucalgary.ca/~dabrent/380/webproj/sue.html> [12.11.99]
- Coffey, S. & Stipp, H. (1997): The Interactions Between Computer and Television Usage. *Journal of Advertising Research*. 1997 Vol. 37 (2).
- Cohn, L.B. (1995): *Violent Video Games: Aggression, arousal, and desensitization in young adolescent Boys*. Faculty of the graduate School, University of Southern Californien.
- Cooper, J. & Mackie, D. (1986): Video games and aggression in children. *Journal of Applied Social Psychology* Vol.16 No.8.
- Corston, R. & Colman, A.M. (1996): Gender and Social Facilitation Effect on Computer Competence and Attitudes Toward Computers. *Journal of Educational Computing Research*. Vol.14 (2).
- Csikzentmihalyi, M. (1991): *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row Publishers Inc.
- Cumberbatch, G. (1994): Legislating mythology: Video violence and children. *Journal of Mental Health UK*; Vol. 3 (4).
- Dahl, H. (1989): Medievold – medieforskningens Loch Ness-uhyre. In: Højbjerg, L. (red): *Reception af levende billeder*. København: Akademisk Forlag.
- Danmarks Statistik (1999): <http://www.dst.dk/> [08.11.99]
- Dietz, T.L. (1998): An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex-Roles*. 1998 Mar; Vol. 38 (5-6).
- Dominick, R. (1984): Videogames, Television Violence and Agression in Teenagers. *Journal of Communication* 34 (2).
- Dorman, S.M. (1997): Video and Computer Games: Effect on Children and Implications for Health Education. *Journal of School Health*. April 1997, Vol. 67 (4).
- Dorr, A. (1980): When I was a Child, I Thought as a Child. In: Whitney, S.B. & Abelas, R.P. (ed.): *Television and Social Behavior: Beyond Violence and Children*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.
- Dorr, A. (1986): *Television and Children. A Special Medium for a Special Audience*. Beverly Hills. London. New Delhi: Sage.
- Dorr, A., Graves, B.S. & Phelps, E. (1980): Television Literacy for Young Children. *Journal of Communication*, 30, (3).
- Drotner, K. & Sørensen, A.S. (red) (1996): *Øjenåbnere*. København: Dansklærerforeningen.

- Drotner, K. (1991): *At skabe sig – selv: Ungdom, æstetik, pædagogik*. København: Gyldendal.
- Drotner, K., Jensen, K.B., Poulsen, I., Schrøder, K. (1996): *Medier og Kultur. En grundbog i medieanalyse og medieteori*. København: Borgen.
- Durkin, K. & Low, J. (1998): Children, Media and Agression. Current Research in Australia and New Zealand. In: Carlson, U. & von Feilitzen, C. (red): *Children and Media Violence*. Yearbook from the UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen. Göteborg.
- Durkin, K. (1984): Children and Sex Roles. *Communication Research*, Vol. 11 (3).
- Egli, E. (1984): The Role of Video Game Playing in Adolescent Life: Is there a reason to be concerned? *Bulletin of the psychonomic society*, 22, (4).
- Elliot, M.A. & Sutton-Smith, B. (1971): *The Study of Games*, New York. John Wiley & Sons, Inc.
- Ellis, D. (1984): Video Arcades, Youth and Trouble. *Youth and Society*, 16 (1).
- Esmann, J. & Jessen C. (1995): Cyber-psykose: en debat om computerspil og medievold. *Tidsskrift for børne- & ungdomskultur* 35.
- Faurholt, L. & Jessen, C. (1996): Doom i Havnbjerg: computerspil, legekultur og uformelle kompetencer. *Tidsskrift for børne- & ungdomskultur* 38.
- Fausing, B. (1984): Fascination – sæt verden ikke mere er til. I: Holst, N., Marcussen, H., Sørensen, K.M. (red) (1984): *N.I.T. – problem og løsning. En opslagsbog om Ny Informations Teknologi*. København: Christian Ejlers.
- Fisher, S. (1994): Identifying Video Game Addiction in Children and Adolescents. *Addictive Behaviors*, Vol 19, No 5.
- Fiske, J. (1990): *Introduction to communication studies*. London & New York: Methuen.
- Fiske, J. (1987): *Television Culture*. London: Methuen.
- Fling, S., Smith, L., Rodriguez, T., Thornton, D., Atkins, E., & Nixon, K. (1992): Video games, aggression and self esteem: A survey. *Social Behavior and Personality* 20(1)
- Fortis-Diaz, E. (1997): *Just Who Are These »Bad Guys,« Anyway? An Attempt at Redirecting Children's Aggressive Play*. The Educational Resources information Center (ERIC)
- Fridberg, T. (1999): *Skolebørns fritidsaktiviteter: kultur- og fritidsundersøgelsen 1998*. København: Socialforskningsinstituttet
- From, F. (1973): Om vort behov for historier. *Politiken, Kronik* 23.9.
- Funk, J. (1992): Video Games: Benign or Malignant. *Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics*. 1992 Feb; Vol 13(1).
- Funk, J. (1993): Reevaluating the Impact of Video Games. *Clinical Pediatrics* 32.
- Funk, J.B. & Buchman, D.D. (1996): Playing violent Video and Computer Games and Adolescent Self-Concept. *Journal of Communication* Vol. 46 (2).
- Funk, J.B., Bermann, J.N. & Buchman, D.D. (1997): Children and Electronic Games in the United States. *Trends in Communication* 2.

- Funk, J.B., Hagan, J., Schimming, J., Bullock, W.A., Buchman, D.D., Myers, M. (1999): *Playing Violent Electronic Games and Indices of Psychopathology in Adolescents*. Paper presented at the Annual Meeting of the American Psychological Association, August 20.th, 1999.
- Gailey, C.W. (1993): Mediated messages: gender, class, and cosmos in home video games. *Journal of Popular Culture*, Vol. 27. (Summer '93).
- Gallups Børne- og Ungdomsindex 1999
- Graybill, D., Strawniak, M., Hunter, T., O'Leary, M. (1987): Effects of Playing Versus Observing Violent Versus Nonviolent Video Games on Children's Aggression. *Psychology, A Quarterly Journal of Human Behavior*, Vol.24 No 3.
- Greenfield, P. (1984): *Mind and Media: The Effects of Television, Video Games and Computers*. London: Fontana.
- Greenfield, P.M. & Cocking, R.R. (Eds.) (1996): Interacting with video. *Advances in applied development psychology*, Vol. 11.
- Griffiths, M. (1991): Amusement machine playing in childhood and adolescence: A comparative analysis of video games and fruit machines. *Journal of Adolescence* Vol. 14.
- Griffiths, M. (1997): Computer game playing in early adolescence. *Youth and Society* Vol. 29 (2).
- Griffiths, M.D. & Hunt, N. (1995): Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community and Applied Social Psychology* Vol. 5 (3).
- Gupta, R. & Derevensky, J.L. (1996): The relationship between gambling and video-game playing behavior in children and adolescents. *Journal of Gambling Studies*. Vol 12 (4).
- Halder, M. & Frønes, I. (red): *Digital Barndom*. Oslo: Gyldendal.
- Hansen, R. (1999): Vold i videospil avler vold. *Børn og Unge*. 22.april 1999, 30. årgang.
- Hastrup, K. & Ovesen, J. (1980): *Etnografisk grundbog – metoder, teorier, resultater*. København: Gyldendal.
- Hastrup, K. & Ramløv, K. (ed) (1989): *Feltarbejde. Oplevelse og metode i etnografien*. København: Akademisk Forlag.
- Hastrup, K. & Ramløv, K. (ed) (1989): *Kulturanalyse. Fortolkningens forløb i antropologien*. København: Akademisk Forlag.
- Hausman, A.J. Srivak, H. & Prothrowstich, D. (1992): Patterns of Teen Exposure to a Community-Based Violence Prevention Project. *Journal of Adolescent Health*, Vol. 13.
- Heath, L. & Gilbert, K. (1996): Mass media and fear of crime. *American Behavioral Scientist* Vol. 39 (4).
- Hind, P.A. (1995): A study of reported satisfaction with differentially aggressive computer games amongst incarcerated young offenders. *Issues in Criminological and*

Legal Psychology 22.

- Hodge, R. & Tripp, D. (1986): *Children and Television*. Cambridge: Polity Press.
- Hoffman, K.D. (1995): Effects of playing versus witnessing video game violence on attitudes toward aggression and acceptance of violence as a means of conflict resolution. *Dissertation Abstracts International Section A: Humanities and Social Sciences* Vol. 56 (3-A).
- Holm Sørensen, B. & Olesen, B.R. (red.) (2000): *Børn i en digital kultur*. København: Gads Forlag.
- Huesmann, L.R. (1986): Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. *Journal of Social Issues* 42.
- Huesmann, L.R., Moise, J.F. & Podolski, C.L. (1997): The effects of Media violence on the development of antisocial behavior. In: Stoff, D.M. (Ed.), Breiling, J. et al (Ed.) (1997): *Handbook of antisocial Behavior*. New York: Jon Wiley & Sons Inc.
- Huizinga, J. (1963): *Homo Ludens. Om kulturens oprindelse i leg*. København: Gyldendal.
- Irwin, A.R. & Gross, A.M. (1995): Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys. *Journal of Family Violence* Vol. 10 (3).
- Jambor, T. (1996): *Dimensions of Play: Reflections and Directions*. Closing keynote speech presented at the IPA World Conference (13th, Espoo, Finland), August 16, 1996.
- Jenkins, H. (1998): Complete Freedom of Movement: Computer Games as Gendered Playspaces. In: Cassell, J. & Jenkins, H.: *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge, Mass, London: MIT Press.
- Jensen, J.F. (1994): Powerplay: Maskulinitet, magt og vold i videogames. *Social Kritik*. Årg. 6 nr. 31/32.
- Jensen, J.F. (1997): Interaktivitet – på sporet af et nyt begreb i medie- og kommunikationsvidenskaberne. *Mediekultur* 26.
- Jerslev, A. (1999): *Der er bare film. Unges videofællesskaber og vold på film*. København: Gyldendal.
- Jessen, C. (1990): Børns kultur i en computerverden. In: Jensen, J.F. (red): *Computerkultur – computermedier – computersemiotik*. Nordisk Sommeruniversitets Skriftserie 32.
- Jessen, C. (1995): Børns computerkultur. *Unge Pædagoger* 2.
- Jessen, C. (1997): *Børns computerkultur – artikler om computeren i børns legekultur*. Odense: Center for kulturstudier, Medier og Formidling. Odense Universitet.
- Jessen, C. (1998): Fortolkningsfællesskaber. Børn og unges reception af computerspil. In: Torben Størner og Jens Ager Hansen (red): *Unge og ungdom i 1990'erne*. DEL, Århus.
- Jessen, C. (1999): *Computeren i børns legekultur. Computerspil som børnekulturelt fænomen*. (Ph.d.-afhandling under bedømmelse).

- Johansson, B. (1998): *Datorer är rena barnleken*. <http://www.ped.su.se/barn/cv/bjohansson.html> [21.08.99]
- Johnsson-Smaragdi, U. & Roe, K. (1986): *Teenagers in the New Media World. Video Recorders, Video Games and Home Computers*. Lund: University of Lund.
- Jørgensen, P.S. (1994): Kultur og identitet. *Unge Pædagoger* 2.
- Kampmann, J. (1996): Børnehøjde. *Dansk Pædagogisk Tidsskrift* nr. 3
- Kampmann, J. (1998): *Børneperspektiv og børn som informanter*. København: Børnerådet, Arbejdsnotat nr. 1.
- Keepers, G.A. (1990): Pathological Preoccupation with Video Games. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*. 29 (1).
- Kinder, M. (1993): *Playing with Power – in Movies, Television and Video Games from Muppet Babies to Teenages Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Kinder, M. (1996): Centextualizing Video Game Violence. From Teenage Mutant Ninja Turtles 1 to Mortal Kombat 2. In: Greenfield, P.M. & Cocking, R.R.: *Interacting with Video*. Norwood, New Jersey: Ablet Pub. Corp.
- Kinnear, A. (1995): Introduction of Microcomputers. *Journal of Educational Computing Research*. Vol. 13 (1).
- Kirsh, S.J. (1998): Seeing the world through Mortal Kombat-colored glasses: Violent video games and the development of a short-term hostile attribution bias. *Childhood: A Global Journal of Child Research*. Vol 5 (2).
- Klawe, M. & Phillips, E. (1995): *Electronic games engage children as researchers*. Paper presented at CSCL '95, Bloomington, IN, October.
- Klemm, B. et al. (1995): Various Viewpoints on Violence. *Young Children* Vol. 50 (5).
- Klitgaard Povlsen, K. (1996): Berverly Hills 90210 i Danmark. In: Drotner, K. & Sørensen, A.S. (1996): *Øjenåbnere*. Dansk lærerforeningen: Viborg
- Kodaira, S.I. (1998): A review of the Research on Media Violence in Japan. In: Carlson, U. & von Feilitzen, C. (red): *Children and Media Violence*. Yearbook from the UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen. Göteborg.
- Konzack, L. (1999): *Softwaregenrer*. Århus: Aarhus Universitet.
- Kruuse, E. (1999): *Kvalitative forskningsmetoder i psykologi og beslægtede fag*. Dansk Psykologisk Forlag.
- Kryger, N. (1987): *De skrappe drenge og den moderne pædagogik*. København: Unge Pædagoger.
- Langemark, G. (1996): Computerspillet som tegn. In: Drotner, K. & Sørensen, A. S. (red.): *Øjenåbnere – unge, medier, modernitet*. København: Dansk lærerforeningen.
- Larose, S., Gagnon, S., Ferland, C. & Pépin, M.: Cognitive Rehabilitation Through Computer Games. *Perceptual and Motor Skills* 69.
- Leu, H.R. (1993): *Wie Kinder mit Computern umgehen. Studie zur Entzauberung einer neuen Technologie in der Familie*. München: DJI, Verlag DT. Jugendinst.

- Linné, O. (1998) : What Do We Know About European Research on Violence in the Media? In: Carlsson, U. & von Feilitzen, C. (red): *Children and Media Violence*. Yearbook from the UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen. Göteborg.
- Loftus, G.R. & Loftus, E.F. (1983): *Mind at Play. The Psychology of Video Games*. New York: Basic Books.
- Lull, J. (1995): *Media, Communication, Culture. A global Approach*. Cambridge. Polity Press.
- Lund, A.B. (1986): Habermas i hovedet og Gallup på papiret. In: Jensen, E.F. & Pitelkowitz, R. (red) (1986): *Det ukendte publikum – nye metoder i medieforskningen*. København: Center for Massekommunikation, Københavns Universitet.
- Løngreen, H. & Holm Sørensen, B. (1993): Deltagerobservation. *Mediekultur* 21.
- Løngreen, H. og Holm Sørensen, B. (1996): *Tv - det elektroniske familiemedlem. En medietnografisk undersøgelse af førskolebørns brug af tv i familien*. Forskningsrapport nr. 2B/96. København: Danmarks Radio
- Mann, D. (1996): Serious play. *Teachers College Record* Vol. 97 (3).
- Marti, J.A.E. (1994): Videojuegos, Personalidad y Conducta. / Video games, personality, and behavior. *Psicothema* Vol. 6 (2).
- Mathiasen, H. (1997): For det meste spiller vi, men vi leger også. *Dansk pædagogisk tidsskrift* 6.
- Miller, N.L. (1993): Are Computers Dangerous to Children's Health? *The Education Digest* Vol.58 (5).
- Morison, P., Kelly, H. & Gardner, G. (1981): Reasoning about the Realities on Television: A Developmental Study. *Journal of Broadcasting* Vol 25
- Mouritsen, F. (1996): *Legekultur – essays om børnekultur, leg og fortælling*. Odense: Center for Kulturstudier, Odense Universitet.
- Murray, J.H. (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Mass.
- Nissen, J. (1993): *Pojkarna vid datorn. Unga entusiaster i datateknikens värld*. Stockholm: Stehag.
- Olesen, B.R. (1999): Et børnekulturelt perspektiv – Eller hvordan kan voksne forske i børn? In: Holm Sørensen, B. & Olesen, B. R. (red.) (2000): *Børns opvækst i en digital kultur*. København: Gads Forlag.
- Pedersen, D. (1999): *Computerspil. Kendskab, forståelse og holdninger til mærkning af computerspil*. En undersøgelse i Børnerådets børnepanel. København: Danmarks Pædagogiske Institut.
- Pellegrini, A.D. (ed): (1995): *The Future of Play Theory: A Multidisciplinary inquiry into the Contributions of Brian Sutton-Smith*. Albany: State University of New York Press.
- Phillips, C.A., Rolls, S., Rouse, A. & Griffiths, M.D. (1995): Home video game playing in schoolchildren: A Study of Incidence and Patterns of Play. *Journal of Adolescence*

- science 18.
- Provenzo, E. (1991): *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Provenzo, E. (1992): The Video Generation. *American School Board Journal* 179 (3).
- Rapport vedr. film-, tv- og videovold. *Medievold – børn og unge*. København: Kulturministeriet 1995.
- Rasmussen, T.A. (1990): Actionfilm och killkultur. In: Dahlén, P. & Rönnerberg, M. (red.): *Spelrum. Om lek, stil och flyt i ungdomskulturen*. Uppsala: Filmförlaget.
- Rasmussen, T.A. (1993): Video och våld i vardagen. In: von Feilitzen et al. 1993: *Våld från alla håll: Forskningsperspektiv på våld i rörlige bilder*. Stockholm: Brutus Östlings bokförlag Symposium.
- Rasmussen, T.A. (1995): *Actionfilm & drengekultur*. 2. udg. Aalborg: Institut for Kommunikation. Aalborg Universitet.
- Regulering av Dataspil. Rapport 1/98*. Oslo: Statens filmtilsyn.
- Roe, K. & Muijs, D. (1998): Children and Computergames. A Profile of the Heavy User. *European Journal of Communication*. Vol. 13 (2).
- Roe, K. (1989): *Notes on the Concept of aggression and its (mis) use in Media Research*. Arbejdsrapport nr. 53, Göteborg: Avdelingen för Masskommunikation, Göteborg Universitet.
- Roe, K. (1993): Videovåldets första fans. In: von Feilitzen, C., Forsman, M. & Roe, K. (red) (1993): *Våld från alla håll*. Stockholm: Brutus Östling Förlag.
- Rose, D. (1990): Living the Ethnographic Life. *Qualitative Research Methods Series* vol. 23.
- Rönnerberg, M. (1989): TV er en form for leg. *BUKS* 11.
- Rönnerberg, M. (1989B): *Skitkul*. Uppsala: Filmförlaget.
- Rönnerberg, M. (1993): Jag vill vara Michelangelo eller Donatello! – Om mediernes och barnens våldslekar. In: von Feilitzen, C., Forsman, M. & Roe, K. (red): *Våld från alla håll*. Stockholm: Brutus Östlings Förlag.
- Sanger, J., Wilson, J., Davies, B., Witakker, R. (1997): *Young Children, Videos and Computer Games*. London: Palmer Press.
- Schierbeck, L. (1998): *Computerspil 1998*. København: Computer Books ApS.
- Schierbeck, L. og Carstens, B. (1999): Gennemgang af computerspil udgivet i Danmark 1998. *Rapport til Medierådet for Børn og Unge*. København: Medierådet for Børn og Unge.
- Schroeder, R. (1996): Playspace invaders: Huizinga, Baudrillard and video game violence. *Journal of Popular Culture* Vol. 30.
- Schröder, K. (1993): Den etnografiske bølge og receptionsforskningen. *Mediekultur* nr. 21.
- Schutte, N., Malouff, J., Post-Gordon, J., & Rodasta, A. (1988). Effects of playing video games on children's aggressive and other behaviors. *Journal of Applied Social Psychology* 18 (5).

- Scott, D. (1995): The effect of video games on feelings of aggression. *Journal of Psychology* Vol 129(2).
- Scott Sørensen, A. (1992): *Kønnets Kultur*. Århus: Børne- og Ungdomskultursammenslutningen.
- Sefton-Green, J. (1998): *Digital Diversions. Youth Culture in the Age of Multimedia*. London: UCL Press.
- Sheldon, L., Ramsey, G., Loncar, M. (1996): *Kids talk TV*. ABA research report. Sydney: Australian Broadcast Authority.
- Sherman (1997): Perils of the Princess: Gender and Genre in Video Games. *Western Folklore* 56.
- Sherry, J.L. (1998): *The Effects of Violent Video Games on Aggression: A Meta-Analysis*. Indiana: Department of Communication, Purdue University.
- Shotton, M.A. (1989): *Computer Addiction: A Study of Computer Dependency*. London: Taylor and Francis.
- Silvern, S. & Wiliamson, P. (1987): The Effects of Video Game Play on Young Children's aggression, fancy and prosocial behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology* Vol. 8 (4).
- Sommer, D. (1996): *Barndomspsykologi. Udvikling i en forandret verden*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Spradley, J.P. (1979): *The Ethnographic Interview*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Stald, G. (1998): Living with Computers: Young Danes' Uses of and Thoughts on the Uses of Computers. *Sekvens. Film- og Medievidenskabelig årbog 1998*. København: Institut for Film- og Medievidenskab. Københavns Universitet.
- Sutton-Smith, B. & Kelly-Byrne, D. (1984): The Idealization of Play. In: Smith, P.K. (ed): *Play in Animals and Humans*. Oxford: Blackwell.
- Sutton-Smith, B. (1986): *Toys as Culture*. New York: Gardner.
- Sutton-Smith, B. (1997): *The Ambiguity of Play*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Sørensen, E. (1998): Computerspil - virkelighed eller fiktion? *Nordisk Psykologi*. Vol. 50 (2).
- Tapscott, D. (1998): *Growing Up Digital. The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.
- Tiller, P.O. (1988): Barn som sagkyndige informanter. In: Jensen, M.K. (red.): *Interview med børn*. København: Rapport 88:9 fra Socialforskningsinstituttet.
- Turkle, S. (1987): *Dit andet jeg. Computeren og den menneskelige tanke*. København: Teknisk Forlag.
- Turkle, S. (1995): *Life on the Screen*. London: Weidenfeld and Nicolson.
- van der Voort, T.H.A. (1986): *Television Violence: A Child's-eye View*. Advances in Psychology, 32, Amsterdam: North Holland.
- van Schie, E.G.M. & Wiegman, O. (1997): Children and videogames: Leisure activiti-

- es, aggression, social integration, and school performance. *Journal of Applied Social Psychology* Vol. 27 (13).
- Video Game Culture: Leisure and Play Preferences of B.C. Teens.* A report from the Media Analysis Laboratory, Simon Fraser University, Burnaby B.C. (u. forf.) October 1998. <http://www.media-awareness.ca/eng/issues/violence/resource/reports/vgames.htm> [12/11/99].
- Vogelgesang, W. (1991): Jugendliche Video-Cliquen. Action- und Horrorvideos als Kristallisationspunkte in einer neuen Vankultur. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- von Feilitzen, C. (1998): Introduction. In: Carlson, U. & von Feilitzen, C. (red): *Children and Media Violence*. Yearbook from the UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen. 1998.
- von Feilitzen, C., Forsman, M. & Roe, K. (red): (1993): *Våld från alla håll*. Stockholm.
- Wartella, E., Olivarez, A. & Jennings, N.: Children and Television Violence in the United States. In: Carlson, U. & von Feilitzen, C. (red): *Children and Media Violence*. Yearbook from the UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen. 1998. Göteborg.
- Wigand, R.T., Borstelman, S.E. & Boster, F.J. (1986): Electronic Leisure: Video Game Usage and the Communication Climate of the Video Archades. In: McLaughlin, M. (ed): *Communication Yearbook*, no. 9. Beverly Hills, CA.
- Winterhoff-Spurk, P. & T.H A. van der Voort (Ed.) (1997): *New Horizons in media psychology: Research cooperation and projects in Europe*. Opladen, Germany: Westdeutscher Verlag.