

Børn og unges brug af online computerspil



Case study

UDGIVET AF

Medierådet for Børn og Unge
Gothersgade 55, 2. sal
1123 København K

Tlf: (+45) 33 74 34 76

Fax: (+45) 33 74 34 79

E-post: info@medieraadet.dk

Web: www.medieraadet.dk

REDAKTION

Rapporten er udarbejdet af Anne Mette Stevn

Ansvarshavende: Susanne Boe

Studentermødjhælper: Maria Fisker

OPLAG

200

DISTRIBUTION

Medierådet for Børn og Unge

DESIGN OG PRODUKTION

Paramedia ApS

Marts 2004

Børn og unges brug af online computerspil

The background features a series of overlapping, semi-transparent green rectangular blocks of varying shades, creating a 3D architectural effect. At the bottom of the page, there is a light green horizontal band containing a repeating pattern of small, white smiley faces.

Case study

INDHOLD

UNDERSØGELSENS BAGGRUND5
TEMAER6
METODE OG OMFANG6
INTERVIEWUNDERSØGELSEN7
OPSUMMERING AF RESULTATERNE FRA DEN KVANTITATIVE SAFT-UNDERSØGELSE8
TIDSFORBRUG9
FAVORITSPIL10
FORÆLDRENE'S INDSIGT OG KOMPETENCER11
AFGRÆNSNINGER11
LUDOMANI OG COMPUTERSPILSAFHÆNGIGHED11
AFHÆNGIG AF COMPUTERSPILET?12
INTERVIEW CASES15
"NORMALT DER ER DET JO DEM, SOM VED MEST"17
"MINNE VENNER ER MERE END EN COMPUTER"18
"MAN KAN IKKE VÆRE NØRD OG HAVE KÆRESTE SAMTIDIG"21
"DER KAN MAN BRYDE ALLE REGLER IKK', SLÅ IHJEL OG ALT DET DER, SOM MAN IKKE KAN I VIRKELIGHEDEN"23
"DET KOSTER IKKE PENGE AT SPILLE COUNTER STRIKE"25
"SÅ HVER GANG HAN ER PÅ, SÅ KOMMER DER SÅDAN EN LYD SÅDAN 'DROOING', SÅ NU VED JEG HAN ER PÅ"27
"SÅ Siger hun sikkert bare at jeg spiller for meget"29
TVÆRGÅENDE TEMAER31
TIDSFORBRUG: SPILOPPLEVELSE OG SPILKONTEKST32
Venner32
Udfordring og fascination34
Flowoplevelsen36
Der er ikke meget andet, der trækker, end computerspil37
Unfair modspillere39
FORÆLDRENE'S ROLLE: REGLER OG MEDLEVEN41
KONKLUSION45
LITTERATURLISTE OG BILAG47
LITTERATURLISTE48
LISTE OVER GODE OG DÅRLIGE TING VED AT SPILLE ONLINE50

UNDERSØGELSENS BAGGRUND

Denne interviewundersøgelse ligger i forlængelse af den kvantitative undersøgelse under projektet SAFT (Safety, Awareness, Facts and Tools) om børn og unges brug af internettet. SAFT-undersøgelsen (2003) er en fortrinsvis nordisk fællesundersøgelse af internetforbruget for børn og unge mellem 9 og 16 år, og ikke mindst af deres forældres opfattelse og holdning til børn og unges brug af internettet¹.

Interviewundersøgelsen er en pejling af børn og unges store tidsforbrug af online computerspil² med henblik på at få en større forståelse af hele konteksten omkring spilsituationen og tidsforbruget. Interviewundersøgelsen skal ansues som en supplerende, kvalitativ uddybning af en del af et stort kvantitativt materiale.

Undersøgelsens temaer tager sit afsæt i et af de indsatsområder, som Medierådet for Børn & Unge fremhæver som krævende en særlig opmærksomhed (i sammenfatningen Børn, Unge og Computerspil (2003)), nemlig børn og unges overdrevne brug af computerspil.

Undersøgelsen har derfor fokus på den gruppe af børn og unge, fortrinsvis i alderen 13 til 16 år, som spiller meget online computerspil, dvs. over to timer om dagen. Aldersgruppen 13 til 16 år er valgt, fordi SAFT-undersøgelsen viser, at godt nok spiller de yngre børn mellem 9 og 12 år oftere end børn mellem 13 og 16 år; men de ældre børn spiller til gengæld længere tid ad gangen.

Målet med undersøgelsen er at få et så nuanceret billede som muligt af konteksten omkring online spilsituationen, dels omkring tidsforbruget og spiloplevelsen, dels omkring forældrenes holdninger til og ikke mindst rolle i børnenes spilvaner og tidsforbrug. Det er en mindre interviewundersøgelse, hvorfor interviewene skal ses som enkeltstående cases, der kan bidrage til at give et indblik i og anskueliggøre elementer i konteksten omkring børn og unges tidsforbrug og spiloplevelse online.

¹ Læs mere om den kvantitative undersøgelse på www.saftonline.dk

² Online computerspil: Computerspil (både enkeltspiller- og flerspiller-spil), som spilles via en server. Online spil spilles enten direkte på internettet eller i et lokalt netværk, også kaldet LAN (Local Area Network).





TEMAER

Undersøgelsens intention er at anskueliggøre konteksten omkring en lille gruppe børn og unges omfattende online computerspil med udgangspunkt i to hovedtemaer:

Hovedtema: Tidsforbruget: Spiloplevelse og spilkontekst

Hvad kendetegner spilforbruget, når der er tale om børn, som spiller meget hver uge? Hvorfor gør de det? Kan man tale om fascination, socialt samvær, betagelse, dygtiggørelse? Hvornår synes de selv, spilforbruget tager overhånd og bliver overdrevent? Hvilken betydning har det for børnenes øvrige sociale liv og samvær med familien, når de bliver meget optagede af at spille?

Undertema: Forældrenes rolle: Regler og medleven

Hvad er børnenes syn på forældrenes rolle og kompetencer i forhold til børnenes computerspil? Spiller forældrene med børnene? Hvad laver forældrene, mens børnene spiller? Kan interviewene sige noget om, hvilke muligheder man har som forælder i forhold til børn og unges spilforbrug og ikke mindst spiloplevelse?

Interviewundersøgelsen og dermed denne rapport har som sit hovedindsatsområde at afdække konteksten omkring de interviewede børn og unges spilforbrug og spiloplevelse. Den underliggende og dermed mindre vægtede intention er at forsøge at afdække forældres rolle i børnenes spilforbrug og spilkontekst. Hertil vil kilden først og fremmest være interview casene, altså børnenes syn på forældrenes rolle, og subsidiært flere fokusgruppemøder med forældre, som er afholdt i Medierådet for Børn og Unges regi i løbet af 2003-2004 (jf. bl.a. Rasmussen, Aagaard og Stedal 2003).

METODE OG OMFANG

Undersøgelsens tilgang er den kulturvidenskabelige, nærmere bestemt et medieetnografisk perspektiv, idet vi ønsker et helhedssyn på de medvirkende børn og unges brug af computerspil i en hverdagskontekst. Interviewene såvel som analysen af dem vil lægge vægt på en deskriptiv og individualiseret tilgang; det er en mindre undersøgelse, hvor vi således prioriterer få dybdegående interviews og observationer frem for en bredere empiri. Undersøgelsen skal som sagt ses som et supplement til den kvantitative SAFT-undersøgelse, og interviewpersonerne skal ses som cases på forskellige sammenhænge omkring det at spille meget online computerspil.

Undersøgelsen omfatter dels en research-fase, som er kort beskrevet nedenfor, dels en egentlig interviewundersøgelse, som vil være hovedfokus i denne rapport.

Research-fasen bestod af en række forinterview samt et fokusgruppeinterview med nogle af forældrene til de interviewede børn og unge.

Forinterviewene har haft til formål at belyse børn og unges computerspils-forbrug og spillkonteksten fra forskellige vinkler: computerspils-producentens, medie- og kulturforskerens, fritidsinstitutionslederens og netcafé-ejernes. De forskellige forinterview har ved deres synsvinkel på børn og unges computerspil bidraget til at nuancere undersøgelsens baggrund og præcisere undersøgelsens formål. De interviewede har medvirket til at genere kvalificerede meninger og hypoteser til brug for interviewundersøgelsens temaer og design.

Fokusgruppeinterviewet med de interviewede børns forældre har haft til formål at komme i dialog med forældrene omkring deres børns brug af computerspil, dvs. tidsforbruget, spiltyper, konteksten, samspillet med søskende og forældre samt spiloplevelsen. Metoden omkring fokusgruppeinterviewet var et semi-struktureret forløb, hvor en moderator styrede debatten og supplerede med spørgsmål.

INTERVIEWUNDERSØGELSEN

Interviewundersøgelsen har fundet sted i perioden december 2003 til marts 2004, hvilket spiller ind på prioriteringen af antallet af interviewpersoner. Undersøgelsens case studies er syv semi-strukturerede interview med drenge og piger i alderen 11-16 år, som bruger mellem 7 og 42 timer om ugen på online computerspil. De syv enkeltstående interview med børn og unge mellem 11 og 16 år er den primære informationskilde for undersøgelsens temaer. Interviewene foregår hjemme hos børnene selv, dels for at skabe en tryk, velkendt ramme om interviewet, dels for at opleve barnets hjemlige kontekst, dets værelse, søskende og forældre.

Intentionen er at være åben og positiv over for børnenes forhold til computerspil. Der er derfor gjort bestræbelser på ikke at have nogen bestemte forventninger til, hvad god og dårlig computerspilsbrug er. Sigtet er at forstå det høje tidsforbrug i en kontekst, dvs. børnenes hverdag, forældrenes rolle og livsstil, spiloplevelse og udbytte.

Interviewene er gennemført ud fra en interviewguide med en række temaer og undersøgelses spørgsmål, men rækkefølgen af spørgsmålene har været vilkårlig og bliver bestemt af den vej, som interviewet nu engang tager. Det vil altså sige, at interviewerens undervejs spør-

ger dybere ind til de emner, som børnene selv bringer frem, i stedet for at gennemtvinge en bestemt stringens i interviewet.

Børnene blev forud for interviewene bedt om at forberede en liste over, hvilke ti gode ting og hvilke ti dårlige ting, de selv ville pege på ved online spil. Interviewene tager afsæt i børnenes egne lister og formuleringer, som de blev bedt om at uddybe. Der spørges ind til konteksten på forskellige måder, da børnene til en vis grad formodes at være bevidste om den offentlige debat eller diskurs om børn og computerspil – og måske derfor vil være kritiske over for det ofte negative billede, der eksponeres af computerspil.

Interviewpersonerne er fra Storkøbenhavn og det øvrige Sjælland. Alle interviewpersonerne er anonyme, hvorfor deres navne er blevet ændret i denne rapport. Interviewpersonerne har ikke deltaget i den kvantitative SAFT-undersøgelse.

Selvom fokuset ligger på de 13 til 16-årige, har vi valgt at inddrage en enkelt interviewperson på 11 år. SAFT-undersøgelsen, og mange andre medieforbrugs-undersøgelser, viser en tydelig overvægt af drenge-spillere, og det har da også været vanskeligt at rekruttere piger, som spiller mere end en time online spil om dagen. Således medvirker én pige på 11 år i interviewundersøgelsen. Kriteriet for udvælgelsen af interviewpersonerne er som sagt, at de spiller meget online spil, hvilket vil sige over to timer per dag. Kun 6 % af børnene i SAFT-undersøgelsen spiller fra 15 timer og opad om ugen, og kun 2 % spiller over tyve timer om ugen.

OPSUMMERING AF RESULTATERNE FRA DEN KVANTITATIVE SAFTUNDERSØGELSE

Som baggrund for interviewundersøgelsen gives her en opsummering af dele af resultaterne fra den kvantitative SAFT-undersøgelses børneundersøgelse og forældreundersøgelse. Det vil nærmere bestemt sige resultaterne omkring børn og unges brug af computerspil – fortrinsvis på internettet. Den kvantitative undersøgelse spørger også til omfanget af børn og unges computerspil offline³ både på computer og spilkonsol; men hvor intet andet er nævnt, refererer svarene udelukkende til online spil. Det skal bemærkes, at der i nogle af spørgsmålene skal medregnes, at det er en mindre

³ Offline computerspil kan dække over flere spilplatforme, hvor man ikke skal være tilsluttet en server for at kunne spille. Det er fx Cd-rom, PlayStation, Gameboy, X-box osv.

andel af børnene, fx 87 % eller 90 %, som svarer. Eftersom kun én af interviewpersonerne i denne interviewundersøgelse var under 13 år, vil der her kun blive refereret til det statistiske materiale for aldersgruppen 13 til 16 år.

Den kvantitative undersøgelse omfatter i alt 1035 børn og unge mellem 9 og 16 år. 511 af dem er mellem 13 og 16 år. Heraf har 97 % adgang til en computer i hjemmet, og 59 % har deres egen computer. 80 % af de adspurgte børn og unge (ml. 13 og 16 år) med adgang til computer derhjemme har også internetforbindelse derhjemme. Ud af de 511 interviewpersoner mellem 13 og 16 år var 52 % drenge og 48 % piger. Der var en pæn overvægt af drenge, som spiller spil på internettet, 80 % mod 61 % piger, som bruger internettet til spil.

Der er andre undersøgelser, der også viser, at børns internetbrug er både aldersbestemt og afhængigt af køn (Drotner 2001, Christensen og Tufte 2001, Sørensen og Olesen 2000, Lauridsen og Nørgaard, 2002, Stald 2001).

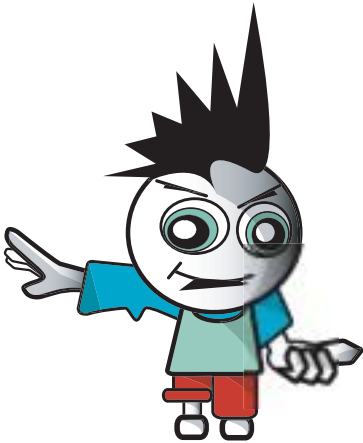
SAFT-undersøgelsen oplyser, hvor børnene bruger internettet (hjem, skole, bibliotek, venner, spilcafé eller andre steder); men den viser ikke, hvor børnene spiller online spil. Dog kan man sige, at meget tyder på, at det er i hjemmene, at den største spilletid lægges. Denne antagelse bygger på flere faktorer, som er hentet fra SAFT-undersøgelsen:

- De 13-16-årige svarer, at de bruger 64 % af deres samlede tid på nettet på spil
- 52 % svarer at det er hjemme, de er på internettet hver dag eller næsten hverdag
- 70 % er "sjældent/aldrig" på internettet på spilcafeer
- 37 % er på internettet kun en eller to gange om ugen i skolen
- 43 % er "sjældent" online hjemme hos vennerne

Dertil kommer, at da både skoler, biblioteker og fritidsordninger som regel har begrænset adgang til internettet/spil, er det sandsynligvis heller ikke der, at det store tidsforbrug af computerspil (off- som online) ligger. Sidst men ikke mindst understøttes dette af en Gallup-undersøgelse, som Medierådet for Børn og Unge iværksatte i efteråret 2003 om børn og unges spilforbrug (2003).

TIDSFORBRUG

13 % af respondenterne spiller online spil hver dag. En fjerdedel (24 %) spiller på internettet én til fire dage om ugen, mens næsten lige så mange kun spiller én til tre dage om måneden, og 20 % spiller mere sjældent.



Drengene spiller som sagt oftere på internettet end pigerne: 21 % af drengene spiller fem til syv dage om ugen mod 5 % af pigerne, og 29 % af drengene spiller en til fire dage om ugen mod 16 % af pigerne.

Der er 2 % af børnene mellem 13 og 16 år, som spiller 6 til 9 timer om ugen, og i denne gruppe er der dobbelt så mange drenge som piger. Der er ingen piger, som spiller over 9 timer online spil om ugen; men der er 2 % af drengene mellem 13 og 16 år, der spiller over 20 timer om ugen.

Når tidsforbruget gøres op, er der 46 %, som svarer, at de bruger mindre end en time om ugen på spil på internettet. 21 % spiller en til to timer om ugen.

Langt størstedelen spiller online spil sammen med familie og/eller venner eller sammen med mennesker, som de ikke kender. Der er dog også en betragtelig gruppe, som spiller alene.

FAVORITSPIL

Respondenterne i den kvantitative undersøgelse har også angivet deres favoritspil (on- og offline).

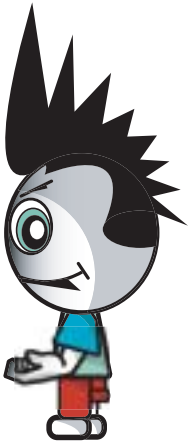
Der er meget klare kønspræferencer, når det gælder spilgenrer.⁴

Drengenes top fem ser sådan ud:

- Actionspil (65 %)
- Sportspil (45 %)
- Strategispil (27 %)
- Simulations/adventurespil (19 %)
- Racingspil (19 %).

Pigernes top fem ser sådan ud:

- Simulations-/adventurespil (27 %)
- Platformsspil (19 %)
- Puzzlers (19 %)
- Sportspil (15 %)
- Actionspil (9 %).



⁴ Det skal bemærkes, at der her er spurgt inden for den samlede målgruppe, 9 til 16 år.

FORÆLDRENE'S INDSIGT OG KOMPETENCER

SAFT-undersøgelsen fortæller også om børnenes syn på deres forældres indsigt dels i internettet generelt, dels i hvilke spil børnene spiller.

28 % svarer, at forældrene ved "rimelig meget" om hvilke spil, de spiller, mens omtrent lige så mange (27 %) mener, at forældrene næsten ingenting ved.

17 % svarer, at forældrene ved "temmelig meget", og lige så mange mener, at forældrene ingenting ved overhovedet.

Igen er der en kønsforskel, idet der er flere drenge end piger, som svarer, at deres forældre ingenting ved om de spil, de spiller på internettet (16 % mod 9 %).

Det er i øvrigt generelt, at børnene svarer, at Far ved mere end Mor om internettet.

Således mener 31 %, at Far ved "temmelig meget"; mens kun 13 % af mødre får så høj en karakter.

Til gengæld mener børnene, at begge forældre har et rimeligt alment kendskab til internettet.

Dog er der hele 37 %, som mener, at deres Mor ved "meget lidt" om internettet, mens der kun er halvt så mange fædre i den kategori.

Børneundersøgelsens pendant i det overordnede SAFT-projekt, forældreundersøgelsen – en undersøgelse af forældrenes viden om og holdninger til deres børns brug af internettet – medvirker til uddybningen af billedet af danske forældres holdning til computerspil.

28 % svarer, at de har regler for børnenes brug af computeren – her er der dog ikke spurgt specifikt til spil på computeren. 24 % af forældrene svarer, at de har regler for spil på konsoller (PlayStation, Gameboy, Game Cube osv.). 43 % svarer, at de har regler for brug af internettet generelt. Flertallet af de danske forældre i undersøgelsen overvåger i mindre grad børnene, når de spiller computerspil. 21 % svarer, at de holder "noget" øje med børnenes spil, og 15 % svarer, at de overhovedet ikke holder øje med børnene, mens de spiller. 36 % svarer, at de holder "temmelig meget" øje med børnene, mens de spiller computerspil.

Kun 1 % svarer, at deres største bekymring for deres barns brug af internettet, er voldelige spil.

LUDOMANI OG COMPUTERSPILSAFHÆNGIGHED

Ludomani er den danske betegnelse for spilleafhængighed. Det er en adfærdsforstyrrelse, hvor den ludomane er ude af stand til at stoppe eller reducere sit forbrug af spil.

Der findes forskellige videnskabelige definitioner af ludomani. Der er dog enighed om at betragte ludomani som en afvigende adfærd, der kan være et udtryk for en psykisk forstyrrelse og en egentlig sygdom. Ludomani er i henhold til WHO's ICD-10 (International Classification of Diseases) defineret som "hyppigt gentagne episoder af spillelidenskab, som dominerer personens liv på bekostning af sociale, arbejdsmæssige samt familiemæssige værdier og forpligtelser".

Ved ludomani spiller man hasard, dvs. med penge som indsats, og ludomanen er kendetegnet ved at have bevæget sig fra at være en social (penge)spiller til en "problemspiller", som spiller med det mål for øje at få sine tabte penge igen.

Sammenligner man ludomanen med en aktiv online computerspiller, er der nogle umiddelbare forskelle: Den aktive online computerspiller er som hovedregel i en social kontekst, hvad enten han/hun spiller med kendte eller ukendte modstandere. Sammenholdet og samspelet er oftest i fokus. Computerspilleren spiller hovedsageligt ikke med penge som indsats, selvom der findes professionelle spilturneringer, hvor der er pengepræmier. Spillegæld i forbindelse med computerspil er sjælden. Endelig kan man sige, at hvor ludomanens spil primært er styret af held og pengepræmier, er computerspilleren primært fokuseret på at udvikle spillefærdigheder og dygtighed.

På den anden side har internationale undersøgelser (Durkin & Barber 2002) under effektforskningen vist, at visse computerspillere oplever en følelse af isolation og lavere selv-værd ved computerspillet, hvilket jo også er kendetegnende for ludomanen. Samme undersøgelse har dog også vist præcist det omvendte for en gruppe af computerspillere, der spillede moderat.

Et særligt grelt, men også fjerntliggende eksempel er det japanske *hikikomori* fænomen, hvor det skønnes, at en halv million japanske unge mænd i en længere periode i deres liv har isoleret sig fra deres familier og omverdenen med computerspil. Man skal selvfølgelig huske på, at der her er tale om en helt anden kultur end den danske; men bevæggrundene for isolationen skal som hos ludomanen ligeledes findes i omverdenens ydre pres og forventninger, hvilket dækker det meste fra eksamensstress til ulykkelig kærlighed. Altså kan computerspillet i sådanne socialt afvigende tilfælde mere ses som et middel end en grund til isolation.

AFHÆNGIG AF COMPUTERSPIL?

Den engelske psykolog Mark Griffiths har udført flere undersøgelser omkring computerspil og afhængighed. På baggrund af disse har Griffiths & Davies (2003) defineret afhængighed af computerspil ud fra seks egenskaber:

- 1) Fremtrædende karakter: når computerspil er den dominerende aktivitet i ens liv
- 2) Ændret sindstilstand: spiloplevelsen påvirker ens følelsestilstand
- 3) Hærdethed: spilleren skal spille stadig mere for at komme i den særlige sindsstemning
- 4) Abstinenser: spilleren oplever ubehagelige følelser, når vedkommende stopper med at spille
- 5) Konflikt: spilleren er i konflikt med omgivelserne, andre aktiviteter, og i indre konflikt
- 6) Tilbagefald: spilleren falder hurtigt tilbage i de tidligere spillemønstre, selvom vedkommende ikke har spillet længe.



En person skal både opfylde mindst fire af de seks kriterier og desuden spille over 30 timer om ugen, førend man kan taler om afhængighed. Griffiths & Davies' eget skøn er, at det er en minoritet på 7 %, der således kan siges at være afhængige af computerspil.

Denne interviewundersøgelse har ikke fokus på "afhængighed" i Griffiths' forstand. Vi har ikke kvantitativ viden om, hvorvidt der er nogen børn og unge, som spiller over 30 timer om ugen. Dog fremhæver Medierådet, at børn og unges overdrevne brug af computerspil kræver en særlig opmærksomhed, og derfor vil interviewundersøgelsen have et delfokus på computerspilsafhængighed i Griffiths & Davies' forstand.

Interviewpersonerne i denne undersøgelse tilhører en minoritet af meget aktive online spillere. Selvom det kun er et par af interviewpersonerne, der spiller over 30 timer om ugen, er de alle blevet spurgt, om de genkender nogle af Griffiths og Davies' seks afhængighedskriterier.



INTERVIEW CASES

Dette er som sagt en kvalitativ interviewundersøgelse, som er iværksat på baggrund af dels den kvantitative SAFT-undersøgelse, dels Medierådet for Børn og Unges sammenfatning, *Børn, unge og Computerspil* (2003). Det er ikke altid muligt at generalisere ud fra en kvalitativ undersøgelse; men det er bestemt muligt at udpege eller indkredse nogle tendenser ud fra interviewmaterialet og således gå i dybden med, hvordan det er at spille mange timers online spil om ugen.

Interviewgruppen består af fem drenge på 13 år, en eks-gamer på 16 år og en pige på 11 år. Interviewmaterialet giver en indsigt i 13-årige drenge-spillere; samt et indblik i, hvilke overvejelser en eks-gamer med en mere retrospektiv erfaring har gjort sig omkring online spil; og endelig et indblik i én forholdsvis atypisk pige-spiller, som måske repræsenterer morgendagens *girl gamer*.

Overordnet set er interviewgruppen repræsentanter for en generation, for hvem computeren er en central del af deres hverdag og især fritidskultur (jf. Drotner 2001, Sørensen & Jessen 2000). Ifølge den kvantitative SAFT-undersøgelse er det som sagt kun 2 % af børnene mellem 13 og 16 år, som spiller over 20 timer om ugen på internettet, mens 4 % svarer, at de spiller mellem 15 og 19 timer online om ugen – og i disse grupper er der som sagt ingen piger.

De interviewede drenge spiller mellem 15 og 42 timer online computerspil om ugen. Den interviewede pige spiller maksimalt syv eller otte timer online spil om ugen, og det er der kun 2% af pigerne mellem 13 og 16 år, som gør, ifølge den kvantitative SAFT-undersøgelse.

Alle interviewpersonerne hører altså til en minoritetsgruppe, hvad angår computerspilsvaner. Og ligesom hos størstedelen af danske børn og unge har computeren en central plads i interviewpersonernes fritidskultur. Ingen af interviewpersonerne kan således forestille sig overhovedet ikke at bruge computeren i fremtiden, for som én af interviewpersonerne, ikke overraskende den eneste pige, udtrykker det: "*Computer, det er så meget for mig inde i mit hjerte*".

Afsnittet om interviewundersøgelsens resultater indeholder først en gennemgang af hver enkelt interview case med baggrundsinformation og forskellige betegnende træk. Dernæst trækkes de gennemgående temaer i interviewmaterialet frem, særligt med henblik på først og fremmest at besvare undersøgelsens hovedtema: Tidsforbrug og spil-kontekst. Og dernæst med henblik på at besvare undersøgelsens underordnede tema: Forældrenes rolle og medvirken.

"NORMALT DER ER DET JO DEM, SOM VED MEST"

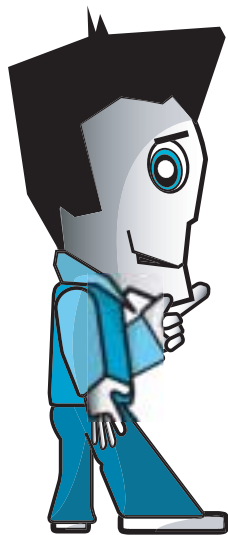
Andreas er 13 år og går i 7. klasse. Han bor med sine forældre i en fireværelses lejlighed i København Syd. Andreas har kun voksne søskende, der selv har børn. Familiens computer, der normalt har internet, står i kontoret/stuen. Herfra kan Andreas overskue livet i køkkenet og i den lille stue, mens han spiller. Andreas har desuden selv en PlayStation. Begge forældre er udearbejdende på fuld tid, og har en del rejsetid frem og tilbage hver dag, men når Andreas kommer hjem fra fritidsordningen, som lukker kl. 17, er de i reglen hjemme.

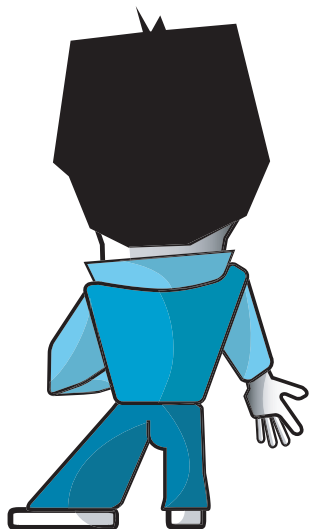
I den periode, hvor Andreas interviewes, virker familiens computer ikke. Til hverdag går Andreas sædvanligvis i en fritidsordning, hvor han bl.a. har mulighed for at spille computerspil (også i LAN). Efter klubben går han hjem og spiller eller tager en ven med hjem og spiller på computeren. Det vil nærmere bestemt sige, at Andreas og kammeraten sagtens kan sidde i hver sit værelse og spille på henholdsvis computeren og på PlayStation, og stadig 'lege sammen'. Andreas anslår sin ugentlige spilletid til at være mellem 15 og 35 timer, hvor weekenderne er de mest travle spillemæssigt.

Eftersom computeren derhjemme ikke virker, går Andreas i en periode mere på net-café. Han spiller også i fritidsordningen, men han foretrækker at vente med at spille der til om eftermiddagen, hvor de mindre børn er gået hjem *"(...) fordi det er ikke så sjovt, når alle de der små børn render rundt og skriger og alt det"*. Om eftermiddagen eller hen ad aftenen er der også flere spillere på nettet, så der synes Andreas, at det er bedre at spille. Hans yndlingspil er *Diablo*, *Battlefield* og *Counter Strike*, og Andreas er en dygtig spiller. Overordnet set synes Andreas, at de to bedste ting ved at spille online er det sociale og den større udfordring ved at spille online frem for offline.

Selvom online spillene fylder meget, også som samværsform med vennerne, får Andreas tid til at lave andre ting med sine venner: *"i byen, ude at købe tøj og alt sådan noget"*. Andreas betoner, at spil ikke er det vigtigste for ham: *"Det er at være sammen med mine venner"*.

Andreas' forældre har ingen restriktioner med hensyn til, hvor meget og hvilke spil han må spille. Hovedreglen er, at han selv køber spil for sine lomme penge. Andreas' forældre ved nogenlunde hvilke spil, han spiller; men han siger, at det er på hans initiativ, at de ser dem: *"... altså for det meste er det noget jeg synes de skal se. Det er ikke så tit noget de selv spørger om"*. Forældrene spiller ikke sammen med Andreas, men i interviewet giver





Andreas udtryk for, at det kunne han godt tænke sig: "*Det kunne være meget sjovt*". Andreas bemærker, at han har det fint med, at han kan lære sine forældre noget om internettet og spil, "*... fordi normalt der er det jo dem, som ved mest*".

Det er betegnende for internettet og computerspil, at det er børnene, som har en kompetencefordel frem for deres forældre (jf. SAFT-undersøgelsen 2003, Drotner 2001, Bjørnstad & Ellingsen 2002). Man kan gisne om, hvorvidt det har en undergravende effekt på forældrenes autoritet og måske betydning for, om eller hvor meget børnene i sidste ende har respekt for eventuelle regler, som forældrene kunne finde på at opstille omkring spil.

Mens Andreas spiller på computeren, læser forældrene, eller ser fjernsyn, eller moren skriver på sit speciale, og det er ofte sket, at Andreas simpelthen har sat sig ind og spille, "*når jeg ikke gider og se tv*". Andreas synes nogle gange, at det er ærgerligt, at han ikke er så meget sammen med familien. Derfor kan han specielt godt lide, når kun én af forældrene er hjemme, for "*sådan nogle gange så kan man hygge sig lidt mere*".

"MINE VENNER ER MERE END EN COMPUTER"

Liv er 11 år og går i 5. klasse. Hun bor skiftevis en uge ad gangen hos sin far og stedmor og hos sin mor og stedfar. Hun har ældre halvøskende, som "*er over 20 alle sammen, men de er meget søde når de tager mig med i Tivoli*". Begge familier bor i København Syd. Liv interviewes på sit værelse hos faderen, som bor i en villalejlighed. Faren er opfinder, så computere og teknik spiller en stor rolle i hjemmet. Dette er sandsynligvis også en medvirkende årsag til, at Liv hører til den minoritet af pigespillere, som spiller online computerspil over seks timer om ugen. Computerne står i farens kontor. Mens Liv spiller, er det oftest sådan, at forældrene ser tv eller snakker imens.

Liv bruger i høj grad spillene som en tilnærmelses- og samværsform med sin far, som har introduceret hende til spil: "*(...) vi har nogenlunde samme interesser, han spiller krigsspil og jeg spiller krigsspil*". Da Liv således første gang spillede online var hun seks år, og det var i forbindelse med, at hun så *Fjernsyn for dig* sammen med sin far: "*Jamen det var, når jeg sad der og så det ikk', og så fortalte de altid e-mail-adressen bagefter ikk', og så sad min far der også den dag, og så spurgte han om vi ikke skulle prøve at gå derind. Og så gik vi derind*".

At spillene er en social anledning til samvær, enten med far eller med veninderne, er ifølge Bjerrum Nielsen og Rudberg (1989), der har beskæftiget sig med kønnenes socialisering, en typisk brug af computeren som led i pigers udvikling af æstetiske og kommunikative mønstre. Dette bunder i, at pigers selvforståelse i særlig grad hænger sammen med selvtolkning, sociale relationer og kommunikation, hvorimod drenges selvforståelse, som det vil fremgå i forbindelse med drengenes spilbrug, i særlig grad hænger sammen med viden og kompetencer (jf. Bjerrum Nielsen & Rudberg 1989, Holm Sørensen 2000).

Livs far og stedmor har ingen restriktioner med hensyn til (online) spil, mens Livs mor har fastere regler, fx at hun skal stoppe med at spille halv otte, så hun kan nå at lave lektier, og at hun skal spørge først, når hun vil bruge computeren. Ofte kan Liv ikke komme til computeren hos moren, fordi de voksne bruger den "hele tiden". Moren har også forbudt hende at spille GTA (*Grand Theft Auto*), efter at spillet er blevet debatteret nede i fritidsklubben.

Livs favorit online spil er *The Sims*, små puzzlers (fx på www.komogvind.dk) og *Counter Strike* på LAN nede i fritidsklubben. Liv spiller generelt 1/2 time online spil om dagen derhjemme, og en gang i mellem spiller hun *Counter Strike* i klubben. Det gør hun dog oftest om torsdagen, hvor det er pigedag i computerrummet. Samlet set er Livs online spilforbrug ca. syv-otte timer om ugen. Det er en integreret men vigtig del af hendes samlede dagligdag: "(...) *det er på en måde ligesom en hobby ligesom [hvis] at jeg samler på frimærker og går til ridning og sådan noget (...)*". Liv formulerer mange pointer ved spiloplevelsen langt mere præcist end drengene i undersøgelsen, jf. Kirsten Drottners beskrivelse af, hvordan "piger er til ord, drenge til handling" (Drotner 1991).

Overordnet set synes Liv, at der er mange forskellige gode ting ved at spille online. Nummer ét er det sociale: "*at man kan spille mod andre*", men hun nævner også det brede udvalg af spil, som man kan leve sig ind i, og som er en udfordring at spille: "*Altså det virker, det lyder nok lidt drenget men altså det [hendes yndlingsspil] er meget krigsspil og sådan noget og sådan... og så kan jeg også godt lide sådan nogle spil med baner i, hvor man skal klare baner, fordi det er ikke sjovt hvis det er at man bare sådan lige, så nu har du klaret hele spillet på fem minutter og sådan. Det er ikke sjovt*".

Ganske i tråd med SAFT-undersøgelsens resultater, om hvilke spil piger foretrækker at spille online, så spiller Liv mange puzzlers. Nogle af kvaliteterne ved puzzlers er ifølge Liv, at man ikke kan snyde, for eksempel i kabale, at man ikke behøver at blande kortene selv (!), og at der kan være gevinst, "*eventuelt poletter*".

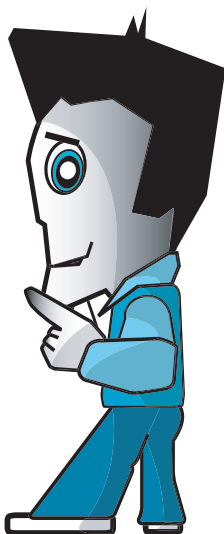
Hvis Liv skal pege på nogle dårlige ting ved at spille online er det først og fremmest, at man ikke kan se sin modstander. Dette ønske om en social relation til sin modspiller betyder også noget for drengene i undersøgelsen. De synes også, at det er sjovere, hvis man sidder i samme rum og spiller, end det er at sidde alene. Men det er ikke noget krav fra drengenes side; de lægger mere vægt på, at det er sjovere at spille mod en person end en computer (det vil sige BOTS⁵, der ikke yder værdig modstand og dermed en ordentlig udfordring). Liv synes også, at det er en negativ ting, at man ikke kan sidde to ved samme spil, hvilket falder godt i tråd med den måde, piger som oftest bruger spil, nemlig som et element i den sociale interaktion uden for spillet (jf. bl.a. Holm Sørensen & Jessen 2000). Liv fravælger således heller aldrig almindeligt samvær med en ven frem for spil med computeren: "(...) *mine venner er mere end en computer*".

At Liv fremhæver småspil som puzzlers og det fysiske sociale samvær omkring skærmen med sine venner viser, at hun - i tråd med pigers gængse computerspilsvaner - foretrækker den sociale relation frem for spillets udfordringer. Det vil sige små-spil, man hurtigt kan forlade, hvis veninden nede i klubben fx kommer og spørger, om man vil være med til at lave shampoo (sådan som det skete under én af spilobservationerne i research-fasen; jf. også Drotner (2001)).

Liv er dog alligevel en rimelig atypisk pigespiller, idet hun er en meget aktiv *Counter Strike*-spiller nede i klubben. Hun er faktisk den bedste pige i klubben, og hun giver gerne råd til de andre piger: "*der er mange af de der piger, som går i min klasse og sådan noget, som også gerne vil lære at spille Counter Strike ikk', og så hjælper jeg dem lidt på vej*".

Liv er overbevist om kvaliteterne ved action- og skydespillene, og det har helt bestemt været en overvindelse for hende at træde ind på drengenes territorium og kræve sin plads: "(...) *altså det jeg synes er sjovt ved Counter Strike, det er nok meget også udfordringen stadig altså... at kunne prøve det og prøve sig lidt af, ikk'. Det er meget sjovt. (...) I starten der var jeg sådan, nej okay det gør jeg ikke og jeg spiller det ikke, for det kan jeg sikkert ikke finde ud af, og så tænkte jeg sådan, okay så prøver jeg lige den ene gang, og så gør jeg det aldrig mere, og så gjorde jeg det så, og så begyndte jeg så at spille det mere og mere og mere og mere og så, nu er jeg bare begyndt at spille det næsten hver dag.*"

⁵ BOTS vil sige computerspils-skabte modstandere fx i actionspil som Counter Strike. Det er en slags robotter med en varierende grad af kunstig intelligens, og de er forprogrammerede til at foretage sig bestemte handlinger ud fra spillerens handlinger.



Traditionelt har piger og drenge forskellige lege kulturer: mens drengekulturen er karakteriseret ved handlingsorienterede interessefællesskaber, hvor der hersker et hierarki og synlige regler, så er pigekulturen karakteriseret ved det at være sammen, flade strukturer og skjulte regler (jf. Scott Sørensen 1992). Det er derfor ikke underligt, at Liv har følt det som meget grænseoverskridende at bevæge sig ind i computerrummet, når hun ikke var 'beskyttet' af pigespilledagen i klubben – den klub, som Liv går i, har simpelthen 'drengefri' spilledag hver torsdag.

Livs spillefærdigheder tæller åbenbart endnu ikke i drengenes hierarki: *"Hmm altså der er mange af drengene, der ikke gider at have mig med, fordi de siger, du er for dårlig og sådan noget ikk'. Så har jeg bare fået at vide af mine venner at øh, hvis det er, at de siger det, så skal jeg bare sige sådan, jamen så lad mig dog være med, så jeg kan blive lidt bedre eller (griner lidt)".* Så Liv spiller oftest mod de andre piger, hvis hun kan lokke dem med til en kamp; men det er der ingen udfordring i, når man er flere lysår foran sine modspillere: *"det er meget kedeligt for jeg vinder hele tiden".*

"MAN KAN IKKE VÆRE NØRD OG HAVE KÆRESTE SAMTIDIG"

Matthias er 16 år og går på efterskole nordvest for København. Han har tidligere spillet meget online spil, men har indtil for nylig holdt en længere spillepause på 1-1 1/2 år. Hans familie, som han tager hjem til i weekenderne, bor også i nordvest Sjælland, ikke så langt fra efterskolen. Matthias bor sammen med sin mor og stedfar og lillesøster på 13 år. Moren arbejder meget om natten. Han har sit eget værelse i kælderen med egen computer med internetforbindelse. På efterskolen deler han et lille værelse med en jævnaldrende dreng, og værelset består nærmest kun af to brikse, et skab og et langt skrivebord med to computere – uden internetforbindelse.

Når Matthias er hjemme i weekenderne, kører han et selvstændigt liv, hvor han enten sidder og spiller trommer eller computer i sit værelse i kælderen eller tager på net-café med sine venner derhjemme. Hans forældre har ikke sat regler op for, hvor meget eller hvad han må spille, fordi de mener han selv kan styre det: *"(...) fordi jeg er et så fattet menneske, siger de, så jeg må selv kunne [styre det]"*.

Tidligere spillede Matthias mellem fire og seks timer om dagen, derhjemme over nettet, på net-cafeer og til private LAN-games i weekenderne. Han spillede især *Counter Strike* og forskellige 2. Verdenskrigs-spil. Nu spiller han *Call of Duty*, *Counter Strike* og *Battlefield 4* et par timer om dagen. I dag spiller han især offline spil som afslapning: *"Det er bare en*

anden udfordring for mig. I stedet for at skulle sidde og lave kryds og tværs eller et eller andet, så er det bare computer".

Matthias ser sin computer som sin base "altså alle mine informationer og opgaver ligger der. Det er sådan, og musik og sådan, så det er bare at tænde, så kan jeg både se dvd-film og musik og kan lave lektier på den (...) Jeg bruger den måske selv sådan, hvis jeg ikke har noget at lave, altså hvis du vælger mellem at spille computer eller være sammen med nogen venner, så vælger du nogen venner altså... men det er en god backup for en kedelig aften".

Grunden til, at Matthias stoppede med at spille så meget online spil, var, at han fik en anden tidsrøvende interesse, nemlig musik. Men som han beskriver, hænger spilpausen også sammen med, hvilke interesserer han har i forskellige perioder: *"(...) det sådan hvad jeg interesser mig for sådan. For eksempel lidt for krig, så finder jeg alle de gamle 2. Verdenskrig krigsspil frem og spiller dem igen. Og så har musikken, det er faktisk det, der har overlappet sådan min computer og sådan noget. Så spiller jeg meget musik, og så får jeg ikke rørt min computer (...) så det kommer lidt i perioder".*

Matthias er som sagt begyndt at spille både off- og online spil igen. En igangsættende faktor, som er gennemgående for alle interviewpersonerne, er mangel på andre fritidstilbud: *"(...) og øh jeg er begyndt at spille igen, det er lidt af et problem faktisk, fordi vi har fået sådan en net-café nede i Holbæk, hvor man for halvtreds kroner kan spille fra klokken tolv om aftenen til klokken ni om morgenen, og så er vi nogle gutter der går ned, og så kan man spille fire mennesker øh i ni timer hver eller sådan noget for 200 kroner".*

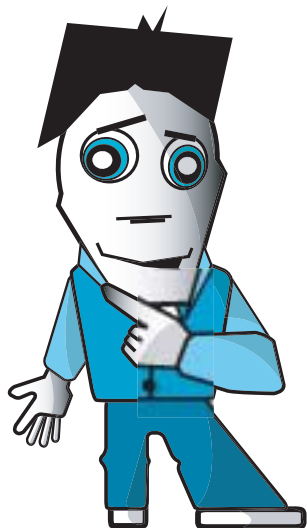
Man skal nok ikke negligere, at Matthias' genfundne interesse for spil er begyndt samtidigt med vintersæsonen, nemlig november. De andre interviewpersoner fortæller om et lignende mønster, hvorved overdrevent spil faktisk ofte kan siges at være sæsonbetonet – og periodevis interessebetonet.

På listen over dårlige ting ved at spille online computerspil, har Matthias skrevet "afhængighed, afhængighed og atter afhængighed" (...) *"Jamen det er det mest negative ved computerspil fordi... (...) den verden man lever ind i, hvis jeg først er gået i gang med noget, så skal jeg helst gøre det færdigt (...) så bliver man bare nødt til at skulle spille".*

Det skal bemærkes, at der i Matthias' tilfælde måske nærmere er tale om optagethed end egentlig afhængighed, idet Matthias sagtens kan anskue sit spilforbrug både bevidst og nøgternt, og han har andre interesser end computerspil.

Som den eneste af interviewpersonerne har Matthias erfaringer med, hvordan det kan være svært at spille meget online computerspil, når man begynder at få kærester: *"Man*

kan ikke være nørd og have kæreste samtidig" (...) det er umuligt at have en seriøs kæreste og så gå amok i netværk med gutterne (...) Det har jeg også selv prøvet sådan ... at det måske ikke lige var så smart at bruge så meget tid... mens man havde kæreste på besøg og sidde og spille computer (griner lidt) og sådan noget det kan man godt se nu i bakspejlet, det var måske ikke lige det aller-fedeste (...) man vidste jo egentlig godt at det er forkert og sådan noget, og man kunne også godt løsrive sig, men man skulle bare lige have den der time, altså det var jo mens hun var der, altså det var jo totalt åndssvagt... og øh så blev hun pantsat foran fjernsynet".



Matthias er for tiden kun hjemme i weekenderne, hvor der ikke er meget tid til at være sammen med familien, mest fordi han skal "nå alle de ting på tre dage, som jeg ikke når på en hel uge", og her prioriterer Matthias vennerne højest.

Matthias har prøvet at introducere sin mor for nogen af spillene, men han har ikke mødt stor forståelse eller interesse: "Jamen jeg slæber nogle gange min mor med ned i kælderens, og så skal hun lige se det nye spil om 2. Verdenskrig, og så synes hun, at det er flot og, men hun kan ikke lide, at der er så meget blod, og så går hun (...) Det gør hun altid". Matthias spiller ikke med sin lillesøster, der spiller lidt computerspil: "men altså det er jo slet ikke den samme karakter altså. Hun spiller overhovedet ikke computer i forhold til mig". Matthias er selv blevet introduceret til computerspil af sin farbror, som også har lært ham om computerens opbygning og muligheder.

"DER KAN MAN BRYDE ALLE REGLER IKK', SLÅ IHJEL OG ALT DET DER, SOM MAN IKKE KAN I VIRKELIGHEDEN"

Jonas er 13 år og går i 7. klasse. Han bor i et toetages hus i det nordlige København sammen med sine forældre og sin storebror på 17 år og lillesøster på 12 år. Han bliver interviewet i spisekøkkenet, mens storebroderen går rundt og laver aftensmad. Jonas havde forberedt sig til interviewet og fundet en avisartikel frem om børn og computerspil, og her lånte han et par af sine pointer.

Jonas spiller mellem to og fem timer om dagen og mere i weekenderne. Hans yndlings-spil er Diablo, Counter Strike og Warcraft. Jonas har eget værelse i underetagen og computer med internetforbindelse på sit værelse.

Jonas' vigtigste grunde til at spille er for det første, at det er sjovt og for det andet, at man lærer sprog (her ligger der også en fascination ved at snakke med folk fra andre lande). Derudover peger han på det sociale element, fordi man får venner gennem spille-

ne. Det sociale aspekt havde Jonas skrevet to gange på sin positivliste, bl.a. havde han lånt lidt fra avisartiklen. Det var interessant, hvordan han selv meget hurtigt fik drejet pointen fra artiklen, nemlig "social udvikling", fra at være noget, han – eller avisartiklen – opfattede som positivt til at være en negativ ting ved online spil: *"Jamen altså man lærer at snakke med andre mennesker derinde fra øh ... man altså jeg ved ikke rigtigt og det er et, altså social udvikling... altså på en måde er det jo også usocialt, fordi det har jeg skrevet det er en dårlig ting herovre [peger på listen over de dårlige ting ved at spille online spil], fordi den er usocial med familie og skråstreg kæreste, fordi så hvis man sidder og spiller for meget computerspil, så er man ikke sammen med dem... i stedet ikk'. Som mine forældre også synes er en dum ting".*

Det er sandsynligvis en diskurs, som bl.a. Jonas' forældre giver udtryk for, der påvirker hans syn på de mulige socialt isolerende aspekter ved spil. Forældrenes og den voksne verdens holdning og ofte negative forståelse af computerspil har således gennemgående indflydelse på Jonas' meninger gennem interviewet.

Et andet eksempel på det er Jonas' første punkt på negativ-listen, nemlig afhængighed: *"øh jamen nu har jeg altså skrevet det i gåseøjne her øh, fordi det er jo ikke afhængighed på den måde altså, man kan jo man kan jo ende med at spille for meget. Det er også en af mine pointer at øh man kan spille for meget og gå for meget op i spillet, så øh bliver det meget alvorligt, altså har jeg hørt, altså det er jo selvfølgelig ikke sikkert det er rigtigt men at folk der har tabt så meget på et spil, at de begår selvmord, og noget der er sådan lidt mere... (...) Det betyder jo ikke, at det er rigtige penge eller noget, men det er bare, at så er de simpelthen blevet sure over det. Jeg har også prøvet, hvor jeg blev sindssygt sur over et eller andet i det computerspil, jeg spiller. Så... kan jeg også blive vildt sur, altså ikke sådan selvmordsagtigt".*

Jonas refererer til en voksen-diskurs om spil, og at "man" kan blive afhængig. Han kender ikke selv til nogen konkrete tilfælde herpå, men Jonas er bevidst om det offentlige billede af den afhængige og socialt isolerede computernørd, hvilket er en gennemgående tendens i alle interviewene. Uden at kende nogen konkret, kender de alle sammen til den negativt-afhængige computerspiller: *"(...) jeg går meget op i det, det er jo ikke sådan, det kommer an på, hvordan man ser på det (..) Med det er jo ikke sådan noget som mange andre. De sidder og spiller døgnnet rundt og kan slet ikke slippe spillet, fordi det simpelthen er så spændende".*

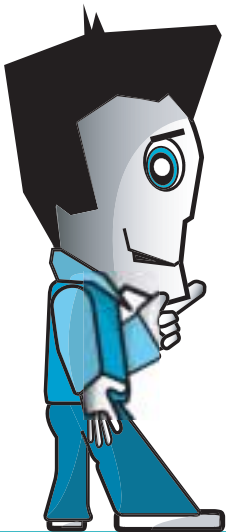
En central pointe for Jonas' høje forbrug af computerspil, og for alle spillernes spilleglæde, er fascinationen ved at gøre noget, som man ikke kan i virkeligheden! *"(...) jeg ved ikke, jeg kan ikke rigtig se, hvorfor det egentlig er så spændende at skyde andre folk ned altså, det er jo bare fordi det kan man ikke i virkeligheden øh, så det må man så*

prøve i computerspil... for det kan man jo ikke opleve andre steder ikk' øh (...) så skal man bare prøve det. Ligesom fly-spil, altså man kan jo ikke bare sætte sig op i et fly og flyve det, så må man spille det i et spil... øh for at mærke det. Det er jo selvfølgelig ikke samme sus vel øh, men det er jo bare det nærmeste, man kan komme på det tror jeg (...) Og det kan også være, at det er derfor, man synes, det er sjovt ikk', for hvis det var bare øh, hvis det var fuldstændig ligesom livet ikk' øh, så kan det godt være, altså at man ikke måtte noget, man kunne bare spille computer i computeren ikk' øh, det ville jo ikke være sjovt, det ville der ikke være noget spændende i, det ville der ikke være noget forandring i. Øh altså så kunne jeg lige så godt leve uden computeren, hvis det bare var fuldstændig det samme, hvis du forstår hvad jeg mener".

Jonas har holdt flere spillepauser på et par måneder ad gangen, og han er altid begyndt at spille igen. Det afhænger af, om der er nogen af hans venner, som spiller: "*hvis de også bliver ved med at spille, jamen så kan jeg spille meget længe. Men hvis jeg spiller alene, så gider jeg ikke at spille så længe, det er jo ikke sjovt*".

Ifølge Jonas interesserer hans forældre sig ikke for hans spilvaner. De har ingen spille-restriktioner, men de holder øje med, om han spiller meget, og de går nogle gange ind og beder ham stoppe. Forældrene lader ham køre selvjustits, men han udtrykker en vis tryghed i, at de trods alt sætter grænser og går ind og blander sig aktivt nogen gange: "*Øh regler og regler (griner lidt) altså jeg er meget glad for at de, altså at de ikke går meget op i øh timer (...) Men altså så må jeg jo selv prøve at styre det lidt ikk', så jeg ikke spiller for meget, øh men hvis jeg spiller for meget, så kommer de selvfølgelig ned og siger at øh nu skal jeg stoppe*".

Jonas' egen prioritering er at sætte legen over lektierne: "*(...) så kan jeg efter altså, om det er en sjov ting, jeg skal lave i mine lektier, eller om det er en ikke så sjov ting... (...) hvis det er en kedelig ting, så vil jeg hellere spille lidt først øh og så have det sjovt med det og så bagefter tænke, nå okay nu bliver jeg nødt til at lave de lektier. Øh eller også hvis det er en sjov ting, så laver jeg det først, øh fordi så er det ligesom overstået ikk'. Så kan jeg spille bagefter*".



"DET KOSTER IKKE PENGE AT SPILLE COUNTER STRIKE"

Siwan er 13 år og går i 7. klasse. Han bor sammen med sin mor og far i en treværelses lejlighed i København Nordvest. Han har en lillebror på 8 år, som han deler værelse med. Familiens computer med internetforbindelse står inde i stuen. Siwan har spillet computerspil i tre-fire år. Nu spiller han ofte fem til seks timer online

om dagen, og hans yndlingspil er *Counter Strike*. Han begyndte at spille på net-cafeer, og i dag spiller han en til to gange om ugen på net-café – det afhænger af pengene, som han skal bede sine forældre om fra gang til gang.

Økonomien er et væsentligt aspekt for Siwan (og i øvrigt også for hans kammerat Jovan, som også er med i undersøgelsen). Begge informanter fremhæver udgifterne som en negativ ting ved online spil, hvorfor de begge fortæller, at de ofte vælger computerspil i hjemmene, netop fordi *"det er gratis"*. Selvom Siwan siger, at spil er sjovere end for eksempel en tur i biografen, så modsiger han dog hurtigt sig selv ved senere at sige, at han også gerne ville have mulighed for at gå lidt mere ud engang imellem og for eksempel se en film i biffen.

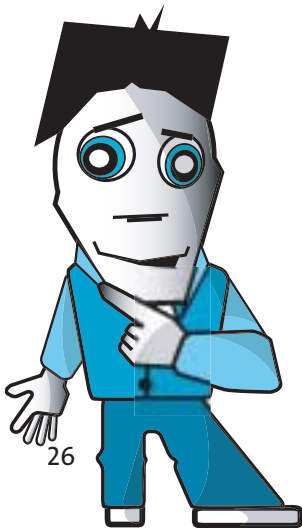
Den bedste ting ved at spille online spil er efter Siwans mening, at *"man kan spille med sin ven"*. Her mener han først og fremmest det sociale samvær som fx på en net-café, hvor man sidder i samme rum. Siwan går derned med nogen venner, og her kan de *"nakke hinanden gennem computeren"*. Kommunikationen i og omkring computerspillet er vigtig, og man skal også *"kunne tale med hinanden"* og *"lave bedre samarbejde"*. Endelig fremhæver Siwan den sidegevinst, at *"du lærer sprog"*. Når han fx spiller *Counter Strike*, kan han undervejs chatte med sine modspillere, hvilket af praktiske grunde foregår på engelsk, så alle kan forstå det.

Siwan spiller også alene over netværket med sine venner, som sidder ved deres computere i nabobygningen. Han har faktisk ikke nogen venner, som ikke spiller: *"Nej (...) alle spiller"*. Yndlingshobbyen, at spille computerspil, indebærer en særlig social omgangsform, nemlig det at man kan sidde i hver sin lejlighed og mødes virtuelt med sine venner i *Counter Strike*. Men det betyder også, at spillet for Siwan nogen gange bliver en nødvendig faktor for samvær med vennerne: *"når de andre skal, så gør jeg det også"*.

Til gengæld trækker vennerne også i den anden retning, væk fra computeren: *"men når mine venner skal noget, så går jeg ud, så bliver jeg ikke siddende (...) ikke mere det har jeg gjort"*.

Siwan fortæller, at han har spillet mere før, men at han på et tidspunkt bare måtte have en "pause" fra spillet. I stedet for at spille, *"gik"* han mere *"ud"*, hvilket han ikke definerer nærmere.

Siwans forældre har ingen regler for, hvor meget eller hvad han må spille: *"(...) de er ligeglade med hvad jeg spiller"*. Den eneste regel er, at *"når min far skal til, så bliver jeg nødt til at stoppe. Fordi han arbejder på computeren"*. En gang imellem har Siwan spillet på net-



café med sin far, som før interviewet fortalte, at han selv har spillet meget på computer engang, hvilket foregik i hjemmet, mens familien sad ved siden af. Mens Siwan spiller computer om dagen, er forældrene på arbejde og lillebror i børnehave, og forældrene har lange arbejdsdage. Siwan spiller en gang imellem med sin lillebror, der lige er begyndt at spille *GTA*. Men det spil gider Siwan dog ikke at spille, for det har han jo allerede gennemført!

"SÅ HVER GANG HAN ER PÅ, SÅ KOMMER DER SÅDAN EN LYD SÅDAN 'DROOING', SÅ NU VED JEG, HAN ER PÅ"

Jovan er 13 år og går i 7. klasse. Han bor med sine forældre og lillebror i en tre værelseslejlighed i København Nordvest. Moren arbejder om aftenen, og faren har skiftende, lange arbejdstider. Jovan deler værelse med sin lillebror på 12 år, og der står computeren med internetforbindelse. Jovan valgte at sidde og spille (*Counter Strike*), imens han blev interviewet.

Jovan spiller mindst 28 timer om ugen, hans favoritspil er *Counter Strike*, eller bare "*Counter*", og så *Diablo – Lord of Destruction*.

Jovan spiller især sammen med Siwan (de er naboer og klassekammerater). Siwan er en mere øvet spiller end Jovan, og det fremgår af interviewet, at Jovan ser meget op til Siwan. Ligesom Siwan har Jovan en hurtig internetforbindelse, og også han har sine faste spillevenner, som han kender og 'mødes med', når de sidder hjemme og spiller over netværket: "(...) så hver gang han er på, så kommer der sådan en lyd sådan, 'drooing', så nu ved jeg han er på, og så kan jeg gå ind og spille med ham, hvis jeg vil (...) altså jeg tror nok Siwan kommer på i aften en gang, for der har jeg spurgt om han kommer på i aften. Det er sådan noget, vi aftaler i skolen, om vi kommer på og skal spille og sådan noget".

Jovan er den af interviewpersonerne, som sidder mest alene og spiller. Tidligere har han gået mere på net-café, men det er han stoppet med af økonomiske årsager: "(..) det blev lidt for kedeligt, for så skal, jeg plejer at bruge mine penge på bare at sidde i en time, og så når timen er gået så har du ikke flere penge altså".

Efter at familien har fået hurtig internetforbindelse derhjemme, bliver Jovan mere hjemme og spiller. Årsagen til, at han foretrækker at spille alene, er, at så kan han bedre koncentrere sig om spillet. Koncentration er for Jovan et positivt parameter for computerspillet og en medvirkende faktor til at skabe fokus, blive i spilflowet og simpelthen blive en

bedre spiller. På en typisk hverdag er Jovan sammen med vennerne et par timer efter skole, hvor de ikke spiller, og så spiller han derhjemme efter aftenmaden.

Jovan lægger således mere vægt på udfordringen i spillet, her iblandt koncentrationen, end det sociale, fysiske samvær, hvilket er en distinkt forskel fra de andre interviewpersoner. Han er glad for at spille online sammen med sine venner over nettet, dels fordi de udgør en større udfordring end computerens BOTS, dels fordi der er en tilfredsstillelse i at kende hinandens spillestil og reaktioner: *"(...) sådan nogle computerfigurer ikk', og det er også kedeligt, fordi når du dør så kan du bare dræbe dem med det samme (...) jeg kender for eksempel Siwan ikk', altså når vi spiller sammen, der kender jeg ham, jeg ved at oven i det gode ikk', jeg ved han er sådan meget taktik og strategi og sådan noget"*.

Man kan sige, at Jovan værdsætter det virtuelle fællesskab som social omgangsform, der også rækker ud over spil-universet:

I: *"Hov hvad nu, er der en der har logget på?"*

Jovan: *"Nej, ja det er inde, det er messenger. Det er jeg også meget på. Der har jeg tolv venner eller sådan noget, som jeg kender ikk'"*

I: *"Så sidder I hver for sig derhjemme og skriver?"*

J: *"Ja"*

I: *"Ser du dem egentlig nogensinde?"*

J: *"Ja på webcam"*

I: *"(...) ud over at I sidder og skriver sammen og spiller sammen, ser I så hinanden?"*

J: *"Nåå på den måde. Det ved jeg ikke, nogle gange altså, Det kommer an på"*.

Jovans forældre har få restriktioner omkring online spil: *"Hun [Jovans mor] siger ikke noget, fordi vi har det det internet som du, du skal bare betale et eller andet, du skal betale et eller andet bestemt, og så kan du spille, så kan du være på nettet lige så meget du vil (...) og vi må være lige så lang tid oppe, som vi vil, vi skal bare være oppe klokken syv i morgen. Sådan er det altid. (...) Min far har på en måde, han vil ikke have, at jeg spiller så meget. Fordi nogle gange i weekenden så sidder jeg bare sådan helt ind til skærmen, og så sidder jeg bare og spiller døgnet rundt. Så spiller jeg sådan om aftenen, og så min far er nødt til at komme ind og sige til mig, nu skal du slukke, ikk' "*

Forældrene spiller ikke selv; men moren chatter en gang imellem. Jovans far *"kender slet ikke til computer, han ved bare altså [peger på hver enkelt ting] skærm, tastatur, mus, og så*

ved han højtaler, men ellers så ved han ikke". Jovan spiller ikke sammen med sin lillebror, for som han siger: "vi har kun én computer".

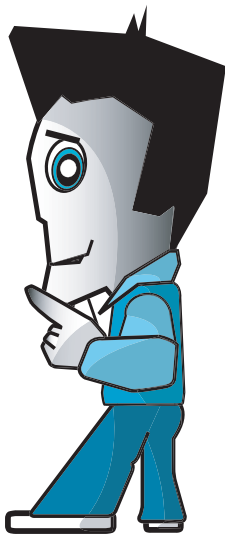
Mens Jovan spiller, ser forældrene som regel tv, hvis de ikke er på arbejde: "Ja altså de ser sådan noget jugoslavisk tv. Det øh, fordi jeg, det interesserer mig ikke (...) Det er egentlig ikke noget jeg kunne finde på at se hver dag".

"SÅ SIGER HUN SIKKERT BARE, AT JEG SPILLER FOR MEGET"

Emil er 13 år og går i 7. klasse. Sammen med sin storebror på 16 år bor han skiftevis hos sin mor og sin far. Han interviewes hjemme i stuen hos moren i en lille toværelses lejlighed i København Syd. Familiens computer er en ældre model med internetforbindelse. Den spiller Emil ikke så meget på, for "den er ikke specielt god", så han kan ikke spille de spil på den, som han helst vil. Der står ingen computer hjemme hos Emils far. Emil spiller nede i fritidsklubben og hjemme hos vennerne. Han går også på net-café en gang imellem, det afhænger af, om han har tid og råd – efterårsferien blev fx nærmest tilbragt på en lokal net-café. Emil når op på at spille omkring 15 timer online spil om ugen. Hans yndlings online spil er *Counter Strike*, *FIFA 2004* og *Battlefield*.

Emil fremhæver det sociale element i online spillene, både det virtuelle, distancerede samvær og det fysiske samvær: "Altså jeg synes det er godt, hvis man snakker, når man sidder og spiller et spil, og så hvis man kan skrive til de andre og sådan, og de kan skrive tilbage (...) sådan så man ved, hvor de er henne i spillet (...) og så hvis man møder nogle af sine venner, og man ikke ved, det er ens ven, og hvis de så lige skriver et eller andet. Og sådan så ved man lige at øh det er dem. Det synes jeg er meget godt". Og hvis spillerne sidder i samme rum: "(...) så øh kan man jo bare sidde og snakke med dem, hvis man er på samme hold. Så kan man sidde og vise hvor de andre er, det er meget sjovt, men det kan man jo ikke, når man sidder alene".

Emil er mest sammen med de af hans venner, som også spiller computerspil: "(...) jeg spiller med nogen af dem i skolen, altså når vi går på pc-café ikk' (...) så nogle af demovre i skolen, dem går jeg ikke i klubben med eller på pc-café med, dem går jeg bare hjem, og så spiller jeg bare hjemme hos dem. Og så er der nogen dem, jeg kun er sammen med sjældent, og så så kan det godt være, at vi laver noget andet sammen (...) hvis der ikke er noget at lave sammen med dem, fordi hvis det er sådan nogle totalt sportsnørder, så gider jeg ikke være sammen med dem. For så gider de kun spille fodbold og sådan noget".



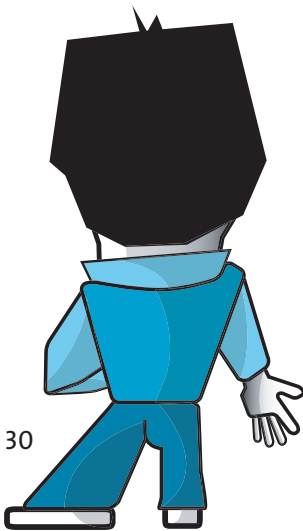
Emil blev introduceret til computerspil via fritidsklubben, og i begyndelsen, som ligger to-tre år tilbage, spillede han faktisk en del mere, fordi det var nyt og spændende: *"(...) nu har jeg spillet det meget, og så bliver man træt af det. Og så gider man ikke at spille det så meget mere, og så er der heller ikke så mange af ens venner, der gider så meget mere, fordi de bliver trætte af det, og så gider man heller ikke mere"*. Det sociale samvær omkring spillet, hvad ens venner gør, har stor betydning. Som Emil siger, er det engang i mellem sket, at han har droppet lektierne til fordel for spil – men han har aldrig droppet vennerne.

Emil spiller som sagt enten i klubben eller hos en af kammeraterne; hans forklaring er, at computeren derhjemme ikke er god nok. Emils mor har ikke lavet nogen regler for Emils computerspil; selv bruger hun kun computeren til at checke e-mail og til tekstbehandling, og Emils far: *"han ved ikke en skid [om computere og spil]"*.

Emil giver udtryk for, at han gerne vil have, at moren ville være med til at spille: *"Nogle gange kan jeg godt finde på at sige til min mor, at det kunne være meget sjovt, hvis hun kunne finde ud af at spille et spil sammen med mig... det kunne være meget sjovt"*. Men han forventer ikke, at hun vil have interesse for det: *"så siger hun sikkert bare, at jeg spiller for meget"*.

Emil har altså en negativ forventning om, at der er et ukrydseligt gab imellem moren og ham i forståelsen af spillene og dermed måske også en manglende vilje fra moderens side til at forstå, hvorfor han godt kan lide at spille computerspil.

Måske er der en kobling til Emils valg, nemlig at gå UD og spille i stedet for at spille derhjemme: *"(...) jeg går aldrig hjem øh direkte hjem efter skole (...) hvis jeg skal hjem, så er det tit hvor jeg ikke gider at gå hjem, så bliver jeg bare... ovre i klubben og spiller (...) fordi at når jeg sidder og har det sjovt, så gider jeg ikke at gå hjem. Nej det gider jeg ikke"*.





TVÆRGÅENDE TEMAER

Dette analyseafsnit vil først og fremmest samle trådene i interviewmaterialet og give svar på undersøgelsens hovedtema, det overdrevne tidsforbrug af online spil, samt det underordnede tema, forældrenes rolle i og regler for børnenes spil.

TIDSFORBRUG: SPILOPLEVELSE OG SPILKONTEKST

Hvorfor spiller børnene så meget online spil? Lad det være slået fast med det samme: Børnene spiller meget, fordi det er sjovt! Det er sjovt, fordi de 1) er sammen med deres venner om spillene, 2) fordi spillet byder på udfordringer og er kilde til dygtiggørelse og præstation og 3) alle børnene beskriver den gode spiloplevelse som flow-oplevelsen, hvor man er i kontrol og glemmer omverdenen.

Det overordnede indtryk er, at der hverken er tegn på, at interviewpersonerne er socialt isolerede fra deres venner eller har skippet deres hverdagsliv pga. deres overdrevne spilforbrug.

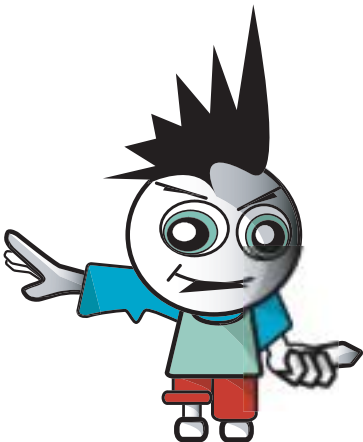
Samtidig er der en væsentlig faktor forbundet med alle interviewpersonernes spilforbrug: De er overladt til sig selv i mange timer, og de mangler gode alternativer til online spillene. Alle syv interview cases kendetegnes ved at have masser af fritid, få pligter, få lektier og ingen nævneværdig indblanding fra deres forældre i forhold til, hvad de skal bruge deres tid på. Online spil, som børnene anskuer som både udfordrende og sjove, aktive frem for passive, er den bedste – og næsten den eneste – fritidsforetagelse, som børnene vælger.

VENNER

Interviewpersonerne bruger spillene som social samværsform og som en anledning til leg (jf. bl.a. Jessen 2000). Spillene er en anledning til at være eller lege sammen: *"(...) så kommer de måske hjem til én, og så sidder man og skiftes til at spille (...) så går man sammen om computeren (...) nu er der nogen, to af mine venner der er begyndt at spille meget også. Og det synes jeg bare er fedt så har man noget man kan være sammen om... andet end musik og sådan noget"* (Matthias).

De fremhæver alle det fysiske samvær, hvor man sidder i samme rum og spiller i LAN: *"(...) det er bare fedt at sidde sammen øh sidde og spille computer, den stemning der er i en net-café (...) og man bare sidder sammen og spiller. Man snakker sammen uden rigtigt at snakke sammen. Man er bare sammen. (griner lidt) Jeg ser det ligesom når man spiller fodbold sådan, der laver man også et eller andet"* (Emil).

Det at gøre noget sammen som målet eller centrum for samværet er en vigtig del af drengekulturen (jf. Sørensen 1992). For drengene i undersøgelsen er spillet i fokus, mens



pigen i undersøgelsen bruger spillet som en mulig samværsform, som er mere perifer: *"(...) jeg kommer ned i klubben, og så kigger jeg på computerlisten og ser hvad for nogle frie tider der er og sådan, og om det så lige passer ind i de ting jeg skal og sådan"* (Liv).

At fodbold, som er mere fysisk omfattende som samværsform, bliver sammenlignet med computerspil, der jo ikke er fysisk på samme måde, er interessant. Et af elementerne i spil-samværet er således konkurrenceelementet eller spændingsmomentet, som man finder i både sportsspil og computerspil (jf. Stald 2001): *"(...) når man ser, lige kigger bagud og skærmen går i sort for en af de andre (griner lidt) og så man ved, at det er en selv der har skudt ham. Altså det er sådan, man sidder og råber til hinanden og sådan noget (...), det er bare sådan et ja konkurrence"* (Jonas).

Det er simpelthen sjovere at spille i samme rum og mod hinanden end at spille alene eller mod computeren. Børnene taler sammen og giver nogen gange gode råd: *"vi siger om det var godt dræbt eller sådan noget, skudt"*; og man kan få hjælp: *"hvis der er noget man sådan ikke kan finde ud af, så er der tit nogen der hjælper én"* (Andreas). Således ærgrer Jonas sig lidt over, at han ikke går på net-café mere, fordi han synes, der var noget særligt over at sidde flere sammen i samme rum og spille: *"(...) og så kan man sidde og grine til medspilleren eller øh modspilleren hvis man skyder ham ikk', det er jo det der er det sjove altså"*.

Ud fra den synsvinkel er online computerspillene ikke socialt isolerende, især fordi børnene jo netop foretrækker det sociale samvær. Overordnet set har børnene simpelthen en anderledes social samværsform, hvor spillerne sagtens kan sidde og spille med deres gode kammerater i hver sin lejlighed eller hus og stadig synes, at de 'leger' sammen. Enkelte af dem foretrækker faktisk at spille i enerum, for koncentrationens skyld, dog med deres venner som modspillere. Der er ikke tegn på, at nogle af børnene generelt fravalgte at være sammen med deres venner for at kunne spille: *"(...) jeg kan huske en gang hvor vi var ude, jeg havde måske siddet og spillet det her i to minutter eller sådan noget, og så kommer min ven og spørger om jeg vil med ud (...) og så sagde jeg, ja det vil jeg gerne"*. Det vigtigste er *"at være sammen med mine venner"* (Andreas); *deres venner er "mere end en computer"* (Liv).

Man kan måske nærmere sige, at der er en tendens til, at interviewpersonerne mest er sammen med deres venner, som også spiller online spil, hvorfor man måske kan tale om, at spillene er hovedingrediensen som social samværsform for denne lille interviewgruppe: *"Når de andre skal så skal jeg også"* (Siwan). Omvendt har det så også en effekt, hvis ven-

nerne ikke spiller i en periode: "(...) og så er der heller ikke så mange af ens venner der gider så meget mere, fordi de bliver trætte af det, og så gider man heller ikke mere" (Emil).

Alle drengene i undersøgelsen har været eller går jævnligt på net-café for at spille. Det er interessant, fordi alle seks drenge, som jo spiller mange timers online spil, således hører til de seks % i SAFT-undersøgelsen, der siger, at de er på net-café én eller to gange om ugen.

UDFORDRING OG FASCINATION

Det er en vigtig del af spilleglæden for de interviewede børn, at de føler sig som medproducenter af handlingen, idet de styrer og vælger og føler stor tilfredsstillelse ved at kunne løse opgaverne selv. Interviewpersonerne spiller for at dygtiggøre sig og mestre et spil.

Konkurrence-elementet er simpelthen en del af det gode spil, særligt for drengene: "(...) jeg kan godt lide, hvad er det det hedder... udfordringen (...) fordi der er nogle spillere, der er meget gode" (Siwan); "(...) man skal klare missioner og ... ja man får nye ting og man bliver bedre, stiger i level og alt det" (Jonas); "(...) vi samarbejder jo tit i de der online spil ikk', og så ved jeg ikke sådan, så var der jo det der med, at man lærer lidt mere engelsk" (Andreas).

At spille mod rigtige spillere kontra computerens BOTS skærper også udfordringen, fordi der derved er et vist element af uforudsigelighed i spillet, fuldstændig ligesom en fodboldkamp (jf. Stald 2001): "man ved faktisk ikke hvad der sker" (Jovan).

Spillerne må samarbejde for at kunne klare opgaven, og den præstation giver børnene en vigtig selvbekræftelse, som også er en stor del af spillet. De lægger strategi, lærer samarbejde og bliver gode til det: "(...) hvis vi spiller mod BOTS, så sidder vi og siger, hvor de er og sådan noget. Og sådan sidder vi hele tiden og siger sådan noget, hvor meget liv vi har, og hvem der skal gå først og hvem der hvad for et våben og alt muligt (...) og så siger vi også, hvad for en vej vi tager" (Emil).

Ved at spille yder de en indsats som en del af en større konkurrence og hierarkisering af, hvem der er de bedste spillere, og som Matthias siger, efter sådan en spil-nat, eller LAN Party, kan man "sove hele dagen med god samvittighed, fordi man har været i krig hele natten".

Interviewpersonerne fortæller også om det positive i at konkurrere med sig selv og mestre et spil. Det kan eksempelvis handle om at udvikle en figur, dygtiggøre den, og når

man ikke gider at spille med den mere, laver man bare en ny: *"Det er derfor det kan blive ved med at være sjovt ikk', nye udfordringer"* (Siwan). Jo bedre man er, jo højere level når man, og jo mere tid bruger man på at spille: *"Jeg stopper når jeg har klaret en bane, hvis det ikke går godt spiller jeg til jeg klarer det (...) jeg gider ikke de dage, hvor det går skidt"* (Jonas).

Værst er det derfor at møde sin overmand, og så opdage at han er halvt så gammel som én selv: *"(...) der kommer sådan en lille nørd ned ... som bare sidder og spiller computer hele dagen, altså det og så får man lige slag sådan bare, nej men det kan jeg godt blive sur over"* (Matthias).

Fascinationen af spillene kan også bunde i en speciel interesse, for eksempel for 2. Verdenskrig, og drengene sætter stor pris på nøjagtigheden i detaljen, den virkelighedstro gengivelse af effekter, maskiner og tilbehør: *"Så er det jo fascination, man kan genoplive et miljø ligesom fra 2. Verdenskrig (...) og hvis alle detaljer er på plads..."* (Matthias); *"Altså jeg skal bare skyde med våben altså, hvis man kan sige det på den måde. Jeg kan bare altså, nu er det ikke fordi det er rigtigt vel, men det er ligesom sådan en måde at... at øh altså det ligner jo rigtigt altså. Det er sådan meget, at de har taget det fra den virkelige verden, de her våben. For eksempel sådan en 'Kalashnikov', den der er der, den efterligner de meget efter den virkelige verden... den her"* (Jovan); *"(...) altså i øh Counter Strike der er det bare sådan nogle [baner], som de selv har fundet på stort set, og så i Battlefield der er det sådan nogle ægte baner, altså sådan nogle som der også er i virkeligheden ikk', og det synes jeg er federe"* (Jonas).

Spillenes virkelighedstro detaljer og grafik er også et vigtigt element i interviewpersonernes fascination ved, at de i spillene kan prøve alt det, som man ikke må eller kan i virkeligheden – skyde andre folk ned, lege med våben, køre i bil, flyve osv.

"Jamen jeg ved ikke, jeg kan ikke rigtig se hvorfor det egentlig er så spændende at skyde andre folk ned altså, det er jo bare fordi det kan man ikke i virkeligheden øh så det må man så prøve i computerspil..." (Jonas).

Samtidig er de fuldt ud klar over, at der er forskel på virkelighedens verden og fiktionens: *"Jeg ville ikke gide at kunne flyve sådan helt selv. Det gad jeg ikke, Fordi hvad skulle jeg bruge det til. Jeg gad heller ikke bruge laserøjne eller (griner lidt) sådan, for hvad skulle jeg bruge det til. Men altså jeg er glad for det, jeg selv kan nu (...) At være sådan en lille robot eller sådan, det gad jeg ikke, for så var man sådan helt indespærret, det ville ikke være sjovt"* (Liv).

FLOWOPLEVELSEN

"Altså sådan hvis det er, at man sidder og spiller Counter Strike ikk', så er det sådan, man sidder hele tiden okay okay nu skal jeg det, nu skal jeg det, sådan som om det er en selv, der går rundt ikk'. Det synes jeg er meget spændende..." (Liv).

"Nogle gange så sidder jeg måske... i min egen verden i fem minutter, og så er der gået en halv time eller sådan noget. Sådan... det kan nogle gange godt være rigtig rigtig irriterende... fordi det går så stærkt" (Liv).

"Det er hyggeligt. Det er fedt altså. (...) Jeg bliver revet med" (Matthias).

"Jamen det er jo bare, at det er sjovt ikk', og altså det spil jeg spiller, der bliver man bedre og bedre, og øh og man kommer højere og højere level. Man bliver bedre og udvikler sine ting og sådan, så derfor kan jeg blive ved ikk', og jeg sidder og tænker, årh nu kan jeg få noget bedre ikk' og... og så vil jeg have det, og så spiller jeg lige en time mere, og så skal jeg lige nå at have det og... og så videre og så videre" (Jonas).

"(...) fordi hvis jeg går fra computeren ikk', så skyder de mig bare, og jeg kan ikke lide at få dårlig score (...) Altså jeg er ærgerlig over, hvis det gik skidt. Men så stopper jeg ikke, hvis det går skidt, så bliver jeg ved, indtil jeg vinder" (Siwan).

"(...) når du er god for eksempel, når du har dine gode dage ikk', så kan du ikke, så kan du ikke bare gå ud af din computer (...) jeg kan huske en gang, jeg spillede samen med Siwan, og der havde jeg, der kan jeg huske jeg havde 41-3, og det er meget godt ikk'. Og Siwan han var bare, årh hvor er du syg i hovedet og sådan noget ikk', og så sagde min mor, vi skulle slukke. Men det ville vi ikke (...) så sidder man stadigvæk der og kan ikke komme væk, fordi nu har man sin gode dag" (Jovan).

Børnene beskriver her den gode spiloplevelse, hvor de er så fuldstændigt involveret og opslugt af spillet, at de handler intuitivt og spontant. Tilstanden beskrives af psykologen Mihaly Csikszentmihalyi (1991) som en selvforglemmende tilstand, hvor man går i ét med aktiviteten. Flow opleves bl.a. i sport, leg og arbejde, og i følge Csikszentmihalyi skal computerspil ses i sammenhæng med flow, idet "spil er skabt til at producere flow-oplevelser" (Csikszentmihalyi 1991): *"Hvis jeg er i gang med noget spændende ikk', så tænker jeg meget på spillet, og så tænker jeg, nååh nu skal jeg ned, og nu skal jeg klare de der ikk'. Hvis der er en bane jeg ikke kan finde ud af eller noget i den retning, så tænker jeg arh, hvordan skal jeg klare den bane ikk' (...) det kommer an på, om jeg så dagen før har lavet noget og spillet*

noget spændende og så stoppet et spændende tidspunkt ikk', fordi så tænker jeg hele tiden på det, at så skal jeg hjem og spille, fordi nu var jeg i gang med noget spændende" (Jonas).

Flow opstår, når spillet går rigtig godt, og man har kontrollen, eller idet man når et højere level: "Det er jo når man sådan vinder og får lavet et rigtigt godt hold (...); "Nogle gange er det på grund af computeren, fordi så er der så meget, fordi der er nogle dage hvor du har, du har nogle gode og dårlige dage ikk', og når jeg er god i Counter, så er det når jeg er god så er Siwan dårlig, og så er han bare, åh buh hvor er du sej og god og sådan noget i dag" (Jovan); "(...) teknikken i det, ikk', man skal være god til at spille... ellers så er det kedeligt" (Siwan).

Og så vil man helst blive ved og gøre spillet 'færdigt': *"hvis jeg er kommet til et eller andet som jeg er lige ved at klare, så klarer jeg det"* (Andreas).

Flow-oplevelsen opleves også af børnene som en afslapningsform eller som distraktion fra hverdagen, ikke mindst når man kan give los: *"Man kan drikke uhæmmet meget cola, og spise voldsomme mængder pizza for at holde hovedet klart"* (Matthias). Det er ikke noget, han normalt *"tillader"* sig selv, men i weekenden må det være i orden, og mon ikke mange kan genkende den form for overdrivelse og given-los som afslapningsform? I Matthias' verden bliver den til en kobling af overdrevent spilletid og et overdådigt indtag af den klassiske computernørdmenu, pizza og cola.

DER ER IKKE MEGET ANDET, DER TRÆKKER, END COMPUTERSPIL

Den gennemgående kontekst for det overdrevne spilforbrug er, at interviewpersonerne har masser af tid til rådighed til dem selv.

En typisk hverdag vil sige: *"I skole og så efter skole så går jeg bare hjem og spiller"* (Siwan); de har i reglen fri fra skole klokken 14; de er overladt til sig selv, deres venner og/eller eventuelt en fritidsklub, indtil forældrene kommer hjem sent om eftermiddagen; de har så godt som ingen nævneværdige andre hobbyer end spil; de deltager ikke i andre aktivitetstilbud; de har ingen fritidsjobs; de har, på nær én interviewperson, ingen praktiske gøremål i hjemmet. Det kan derfor godt virke som om, at interviewpersonerne også nogen gange vælger at spille i mangel på lige så gode alternativer, således at online spil i disse situationer ikke altid bliver et positivt tilvalg:

"Ja, det starter for det meste med, at jeg keder mig, og så går jeg ind på nettet eller så går jeg ind på Google og søger efter sjove spil... så prøver jeg lidt af" (Liv).

"En god backup for en kedelig aften" (Matthias).

"(..) Det, der er ikke ret meget andet, altså som jeg synes, fordi lektier, lige i øjeblikket er får vi ikke så mange lektier. Det kan godt være vi gør, men jeg synes ikke vi får mange lektier for. Og tv det... det er meget sjældent jeg plejer sådan at sidde sådan med tv hele tiden" (Jovan).

Nogen af børnene fortæller også, at de godt kan sidde og spille et halvdårligt online spil, fordi de ikke lige kan finde på andet at lave: *"Ja ja men nogle gange kan jeg godt tænke, hold kæft hvor er det åndssvagt det her spil, hvor er det dårligt lavet, også grafikmæssigt (...) men så giver jeg det lige en chance" (Matthias).*

"(...) hvis det er nede i klubben, kan jeg godt finde på at sidde og spille, selvom jeg ikke synes det er sjovt, specielt sjovt, hvis der ikke er andet, der er sjovere. (...) hvis der ikke er andet at lave, så har jeg lyst til at gøre det som er sjovest. Men det er jo ikke sjov så" (Emil).

Bruger de interviewede overhovedet tid på andet end at spille online spil? Bruger de for eksempel andre medier som alternative fritidsaktiviteter? Gennemgående er svaret nej.

Ser man på børnenes øvrige medievaner, er fjernsynet ikke overraskende interviewpersonernes gennemgående andet valg, næst efter computerspil. Men begejstringen for tv er langt fra udelt. Halvdelen af interviewpersonerne ser praktisk talt aldrig tv: *"Fordi det interesserer mig ikke at sidde og glo ind i en kasse... (...) sådan programmer om alle mulige folk der flytter ind" (Matthias); "det er ikke så sjovt bare at sidde derhjemme og se tv, det synes jeg ikke er så sjovt" (Jovan).* At se (passivt) tv indeholder ikke den samme (interaktive) udfordring som et computerspil.

Den anden halvdel ser en til to timers fjernsyn hver dag. Blot én af spillerne ser rigtig meget tv hver dag, omkring fem timer, som han ser alene.

Børnene hører alle en del musik; mens bøger er begrænset til skemalagt læsning i skolen, på nær for én interviewperson, som på eget initiativ læser den nyeste Harry Potter.

Konteksten for spilletiden kan også være en lejlighed for spillerne til at få et fristed, eller pause, fra hverdagen, hvilket også vil sige, at de bruger spillene som en form for distraktion: *"(...) hvis jeg skal skrive en stil, så kan jeg jo have mine såkaldte pauser hvor jeg øh, hvor jeg lige spiller lidt ind imellem, altså det håber jeg så på at lade være med, fordi jeg skal jo skrive den stil (...) Det er jo noget fornuftigt, så det prøver jeg så at se om jeg kan lave (...) Altså lektier det er jo altid bedre at lave ikk', øh fordi det skal jo laves. Men computerspil altså det er jo sjovt ikk'" (Jonas).*

"Det er nok når jeg ikke gider for eksempel være sammen med ham [lillebror] eller udenfor eller sådan noget, så kan jeg godt finde på, så går jeg bare online og spiller med andre. Så får

jeg det også på en eller anden måde bedre ikk', altså så får jeg det sjovere" (Jovan).

"(...) det er meget sjovt sådan at sidde herhjemme for sig selv og spille og bare sådan stille og roligt slappe af. Det synes jeg er rigtig hyggeligt" (Liv).

At bruge spillene også som et positivt fristed, hvor man kan være i fred, kan i et udviklingspsykologisk perspektiv anskues som et behov for at frigøre sig og være selvstændig i forhold til sin familie (jf. Bjerrum Nielsen & Rudberg 1989).

Det er netop 12-13-årige drenge, som spiller mest computerspil (jf. SAFT-undersøgelsen 2003, samt Drotner 2001), hvorfor man kan anskue spillet som et led i en strategi til selvstændiggørelse.

En sidste vigtig pointe omkring konteksten for online spillene er, at det overdrevne spilforbrug i høj grad er sæsonbetonet. Selvom interviewpersonerne bliver hjemme og spiller i de mørke måneder, altså om vinteren, bemærker de alle, at de er meget mere fysisk aktive om sommeren, hvor de er mere udenfor og altså spiller langt mindre computerspil: *"(...) sådan lige her vinter, vintersæson der er ikke skide meget at lave, og så er det sådan computer. Men når det er sommer så er jeg... næsten ikke indenfor (...) om sommeren der kan man altid gå udenfor og lave et eller andet" (Matthias).*

"(...) så [om sommeren] er jeg anderledes, så er jeg i Bella-badet hver dag. Så der skal jeg i Bella-badet, fordi jeg skal have farve og være brun og sådan noget. Og så spiller jeg, der spiller jeg (...) hvis jeg spiller, er det kun om aftenen. Men det gider jeg faktisk ikke fordi, så er det sådan noget med, at du kommer hjem klokken seks, og så er du træt" (Jovan).

Således, i mangel på flere gode alternativer om vinteren, er fx Siwan begyndt at spille online spil igen, *"efter at svømmehallen lukkede" (Siwan).*

UNFAIR MODSPILLERE

På børnenes liste over negative ting ved at spille online spil, er der klar enighed om, at de tre værste ting er dårlige modspillere og ringe teknisk udstyr eller forbindelse, og endelig spillere, som er "afhængige" af at spille.

Alle børnene har oplevet dårlige, ukendte modspillere, der enten har snydt dem eller været provokerende over for dem. Begge dele anser spillerne for at være uretfærdigt og skuffende, nærmest amoralsk: *"for eksempel i Diablo, så når man kommer ind i sådan et bytte-skema, så tager man sådan ens ting ind, og de andre tager den ting, og så blinker de med den flere gange, og så tager de en... en anden ind i stedet for den her, og så opdager man det ikke, og så trykker man bare byt, og så får man den" (Andreas).* Man skal følge de faste regler, ellers er det snyd. Fair Play er vigtigt:

"(...) hvis man er bedre end de andre og sådan, så kan de jo godt være sådan dårlige tabere og sige alt muligt, og det er jo ikke lige det sjoveste (...)" (Andreas);

"(...) det er kedeligt, fordi så har du ingen chance for bare at vinde, ingen chance, fordi der kan du bare snyde ordentligt meget og så er det sådan noget med, at så bliver vi sure" (Jovan);

"(...) hvis man ikke kender nogen derinde, og så sidder de og sviner én til og sådan noget ikk', sådan nogle englændere eller sådan noget ikk', det er ikke så godt (griner lidt), fordi hvis man ikke kender dem, så er det ikke særlig fedt" (Emil).

At de usynlige modspillere eller medspillere driller én, er således mere alvorligt, end når man sidder i samme rum og kalder hinanden opfindsomme skældsord, for *"der er det jo ikke alvorligt"* (Emil). Når man sidder i samme rum, kender man oftest hinanden, og det at kalde en anden for *"Tudeffjæs"* er blot en morsom del af det sociale element i spillene.

Alle interviewpersonerne er ligeledes rørende enige om, at en dårlig ting ved online spil er det tekniske: *"at spillene kører dårligt plus dårlig grafik (...) at det tager for lang tid at downloade spillene (...) at det kan være svært at finde et bestemt spil"* (Liv).

Der er en tankevækkende forskel på pigens og drengenes vægtning af problemerne omkring teknikken, hvor Liv hæfter sig ved bruger-synspunktet – tid til at downloade, navigation, overbevisende grafik, mens drengene hæfter sig ved hardwarens ydeevne – dårlig forbindelse, en irriterende lav hastighed, hvis serveren eller maskinen crasher osv.

De fleste af børnene har skrevet noget i stil med "afhængighed, afhængighed og atter afhængighed" eller, man "kan hænde med at gå for meget op i det" på listen over negative ting ved at spille online spil. Men de tager tydeligt afstand fra, at det er dem selv, de snakker om; det er nogle andre - som de dog ikke kender konkrete eksempler på: *"man kan spille for meget og gå for meget op i spillet, så øh bliver det meget alvorligt, altså har jeg hørt"* (Jonas); *"Hvis det sådan noget med, hvor man skal spille hver dag, så synes jeg man er... man, altså hvis man spiller sådan bare normalt, bare sådan to timer om dagen, så synes jeg overhovedet ikke man spiller for meget"* (Emil); *"Man kan spille for meget, så bliver det meget alvorligt, altså har jeg hørt"* (Andreas).

Man kan altså roligt sige, at interviewpersonerne alle kender til det negative billede af den afhængige spiller; men de kan ikke genkende sig selv i rammen.

FORÆLDRENS ROLLE: REGLER OG MEDLEVEN

På baggrund af interviewene med de medvirkende børn og unge viser der sig nogle gennemgående tendenser omkring forældrenes rolle.

For det første har forældrene så godt som ingen restriktioner eller regler for børnenes online spil. Interviewene giver det indtryk, at forældrene i høj grad lader det være op til børnene, hvor meget, og hvad, de vil spille.

Ser man på den kvantitative SAFT-forældreundersøgelse sammenholdt med erfaringer fra fokusgruppinterview i Medierådets regi med forældre, kan man forsøge at tegne et billede af nogle gennemgående faktorer.

Forældre kan have en fornemmelse af at være langt bagud i forhold til deres børns kompetencer og viden om spil. Det beretter interviewpersonerne også om, både udtrykt positivt – at det er ganske sjovt, at rollerne for en gang skyld er byttet om, og udtrykt forholdsvis negativt – når en forælder fx får den karakter, at han ikke ved "en skid" om computere. Som en norsk interviewundersøgelse konkluderer, er internettet og computerspil ligefrem undergravende for forældrenes autoritet (Bjørnstad & Ellingsen 2002). Man kan tale om, at der i mange tilfælde er en form for generationskløft mellem forældre og børn, når det handler om computerspil. Mange forældre spiller hverken selv eller sammen med deres børn. De fleste af interviewpersonerne kunne egentlig godt tænke sig, at de gjorde det. Det er tilsyneladende udelukkende på barnets initiativ, at forældrene enten ser et af børnenes computerspil eller spiller med:

Emil: *"Nogle gange kan jeg godt finde på at sige til min mor, at det kunne være meget sjovt, hvis hun kunne finde ud af at spille et spil sammen med mig... det kunne være meget sjovt."*

I: *"Tror du der kunne være chance for det, hvis I får en computer (...) herhjemme? Tror du hun ville kunne lide det?"*

E: *"Det ved jeg ikke. Så siger hun sikkert bare, at jeg spiller for meget".*

Emil udtrykker her en negativ forventning til forældrenes forståelse af spillene og hans interesse for at spille computerspil; der er et ukrydseligt gab imellem ham og hans forældre.

En anden medvirkende faktor til kløften mellem barn og forældre, når det gælder computerspil, er, som interviewpersonerne giver udtryk for, at deres forældre ofte har en overvejende negativ forståelse af de computerspil, som børnene spiller. Siwan fortæller

fx: "(...) *min far vil hellere have, at jeg vil lave hjemmesider og sådan [end spille online spil]*". Jonas fortæller, at hvis hans far en gang imellem selv spiller computerspil, vil det være med et konstruktivt sigte – at lære noget: "*Altså min far han spiller, han kan godt finde på at spille Backpacker ikk', men det er også det eneste, fordi det der lærer man noget af det også*".

Det tyder på, at forældrene til interviewpersonerne i høj grad forstår computerspil som underlødige underholdning, der mangler kreativitet og lærdom. Dette er stik imod interviewpersonernes opfattelse. Denne forståelse af computerspil som værende underlødige er forældrene til spillerne ikke ene om. I forbindelse med fokusgruppeinterview i Medierådet giver flere forældre udtryk for samme forståelse – og bekymring.

Hvis man ser på den offentlige mediedebat såvel som den politiske debat, ligger der ligeledes en meget tydelig polarisering mellem to kulturopfattelser af internettet og computerspil:

"Finkultur = god = kunst, populærkultur = dårlig = underholdning" (Drotner 1999).

Til finkulturen henregnes bl.a. det oplysende, fx informationssøgning på nettet eller kreative konstruktioner af hjemmesider; og til populærkultur regnes massemedier som computerspil, tv og video. Diskursen synes da at være, at idet børnene spiller computerspil, hindres de "i at udvikle den kulturelle og menneskelige dannelse, som er grundlaget for overhovedet at kunne blive menneske" (Drotner 1999).

Det er Medierådet for Børn og Unge erfaring, at mange forældre giver udtryk for dels en bekymring omkring børnenes online spil, dels et klart ønske om at vide mere om internettet og online spil. Bekymringen er forståelig, netop på baggrund af det billede man ofte støder på i medierne af computerspil som en negativ påvirkning af børn og unge, men også på grund af den voksende usikkerhed flere forældre kan føle over for et medie, som de behersker i langt mindre grad end deres børn. Mange forældre giver da også udtryk for, at de meget gerne vil udveksle erfaringer med andre forældre om børn og unges brug af de nye medier, fx omkring regler for computerspil.

Men via denne interviewundersøgelse kan man måske pege på, hvor forældrene faktisk kan gøre noget. Først og fremmest er forældrene jo dem, som kender deres børn allerbedst. De kan så at sige gå i børnehøjde og se, hvad der sker mellem barnet og spillet, mellem barnet og vennerne, mellem barnets spil og andre interesser; men også se på, hvilke vaner man selv har som forælder, imens børnene spiller.

Set fra interviewpersonernes synsvinkel er det af stor betydning for dem, at forældrene ville engagere sig noget mere i de spil, børnene spiller, og helst spille sammen med dem. I spektret mellem på den ene side at have et fristed, et selvstændigt liv, og på den anden side at mærke forældrenes indblanding, giver interviewpersonerne udtryk for, at forældrenes aktive interesse for computerspillene betyder mest: *"(...) altså jeg kan jo godt lide at være for mig selv men... ikke sådan så man føler sig ignoreret, det bryder jeg mig ikke om. Det er ikke sjovt"* (Liv).

Computerspil er allerede en integreret del af næsten alle danske børn og unges hverdag. De bruger computerspil både som underholdning, leg, afslapning og læring bl.a. via de udfordringer, som mange spil giver. Computerspil er kommet for at blive. Og det er selvfølgelig værd at forholde sig til som forælder.

På nær én interviewperson, var der ingen af de interviewede, som kunne forestille sig, at de nogensinde skulle holde helt op med at spille computerspil. Jonas gav som den eneste udtryk for, at det da godt kunne være, at han måtte droppe spillene engang; alligevel er han ikke helt overbevist, om det ville være lykken: *"Når man er mindre så vil man gerne lege ridder og soldater og øh, så når man kommer længere op så vil man gerne spille computer øh gerne spille action og voldelige spil, og så når man begynder at komme i gymnasiet og sådan noget (...) så er der ikke tid til det (...) øh altså fordi jeg vil gerne blive til noget stort ikk? (...) Så må jeg hellere tage mig sammen"*.



KONKLUSION

På baggrund af undersøgelsen kan man pege på følgende tendenser for børn og unge, der spiller meget online computerspil:

- Interviewpersonerne spiller mange timers online spil, fordi det er sjovt og udfordrende.
- Trods deres høje spilforbrug er børnene ikke socialt isolerede; spil er derimod en social samværsform, og samspillet med vennerne har højeste prioritet.
- Interviewpersonerne fravælger ikke samvær med venner til fordel for online spillene.
- Computeren er det mest centrale medie i børnenes hverdags- og fritidsliv. Her kan de foretage sig mange typer af aktiviteter: spille, skrive, lektier, samvær med venner, møde nye venner, få udfordringer, dygtiggøre sig, søge information osv.
- Børnenes fritidskultur sætter nogle rammer, der gør, at de bruger meget tid på spil: De har meget tid til deres rådighed, de benytter få andre fritidstilbud, og de søger ikke andre alternativer.
- Spillene kan således virke samlende på hverdagen. De er kontinuerlige, med faste spillepartnere og faste regler.
- Børnenes forældre har meget få eller ingen restriktioner med hensyn til, hvor meget eller hvilke spil de må spille. Men nogle af dem går fra tid til anden ind og sætter en stopper, hvis spillet har kørt i mange timer.
- Forældrenes rolle og engagement i spillene har væsentlig betydning for interviewpersonerne, og de kunne godt tænke sig at spille sammen med forældrene.
- Det intense spilforbrug synes at være periodisk: interviewpersonerne taler om, at de har holdt pauser, samt at de laver andre mere fysisk krævende aktiviteter, når det er sommer, og de dermed kan være mere udenfor.
- Hvad enten computerspil er sæsonbetonede eller aldersbetingede, giver interviewpersonerne udtryk for, at de højst sandsynligt også vil spille i fremtiden. Netop fordi de får mange ting ud af at spille: sjov, underholdning, udfordring, samvær, afslapning osv.

Når man ser på den minoritet af børn og unge, som spiller rigtig mange timer online spil om ugen, er det måske mest korrekt at lave en distinktion mellem spillemæssigt at være optaget af online spil, og så til at man har et overdrevent spilforbrug. Man kan dermed ikke tale om, at nogen af interviewpersonerne i denne undersøgelse er afhængige af online computerspil. Det er Medierådet for Børn og Unges opfattelse, at computerspil overvejende skal ses som et positivt element i børn og unges legkultur, eftersom denne interviewundersøgelse samt flere andre undersøgelser viser, at computerspil er sjovt, underholdende, kompetencegivende og socialt foranledigende for børn og unge.



LITTERATURLISTE BILAG

LITTERATURLISTE

- Bjerrum Nielsen, Harriet & Rudberg, Monica (1989): *Historien om jenter og gutter. Kjønnssocialisering i et utviklingspsykologisk perspektiv*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Bjørnstad, Taran L. & Ellingsen, Tom (2002): *Nettsvermere. En rapport om ungdom og internett*. Oslo: Statens Filmtilsyn.
- Christensen, Ole & Tufte, Birgitte (2001): *Familier i forandring: Hverdag og medier i danske familier*. København: Akademisk Forlag.
- Csikzentmihalyi, Mihalyi (1991): *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row Publishers Inc.
- Drotner, Kirsten (1991): *At skabe sig – selv. Ungdom, æstetik, pædagogik*. København: Gyldendal.
- Drotner, Kirsten (1999): *Unge, medier og modernitet – pejlinger i et foranderligt landskab*. Valby: Borgens Forlag.
- Drotner, Kirsten (2001): *Medier for fremtiden – børn, unge og det nye medielandskab*. København: Høst & Søns Forlag.
- Durkin, Kevin & Barber, Bonnie (2002): *Not so Doomed: Computer game play and positive adolescent development*. Applied Development Psychology, no. 23.
- Griffiths, M.D. & Davies, M.N.O. (2003). "Videogame addiction: Does it exist?" In J. Goldstein & J. Raessens (red.) *Handbook of Computer Game Studies*. Boston: MIT Press.
- Jessen, Carsten (2000): "Når drenge spiller actionspil". In: Sørensen, Birgitte Holm & Olesen, Birgitte R. (red.) (2000): *Børn i en digital kultur – Forskningsperspektiver*. København: Gads Forlag.
- Jørgensen, Per Schultz & Kampmann, Jan (red.) (2000): *Børn som informanter*. København: Børnerådet.
- Lauridsen, Trine Lund & Nørgaard, Søren (2002): *Computerpædagogik*. København: Forlaget Børn og Unge.
- Medierådet for Børn og Unge/ MMI (2003): *SAFT-projektet*. www.medieraadet.dk.
- Medierådet for Børn og Unge / Egenfeldt-Nielsen, Simon & Smith, Jonas Heide (2003): *Forskningsnotat om computerspil og skadelighed*. www.medieraadet.dk.

Medierådet for Børn og Unge (2003): *Børn, unge og computerspil*. København: Medierådet for Børn og Unge.

Rasmussen, Betina E., Aagaard, Maja B. & Stedal, Maria (2003): *Internettet – nyt medie, nye problematikker*. Speciale ved Roskilde Universitetscenter. www.saftonline.dk

Stald, Gitte (2001; 2. version 2004): "*Meeting in the Combat Zone: Online Multiplayer Computer Games as Spaces for Social and Cultural Encounters*". Paper fremlagt ved *Interconnections*. Second International Conference of The Association of Internet Researchers, Minneapolis, USA, October 10-14 2001.

Stald, Gitte (2003): "*Træfsikre mødesteder. Sociale og kulturelle møder i og omkring online multiplayer computerspil*". In Walther, Bo Kampmann & Jessen, Carsten (red.): *Spilletts verden. En bog om computerspil*. København: Gads Forlag. Under redigering.

Sørensen, Anne Scott (1992): *Kønnets kultur*. Tidsskrift for børne- og ungdomskultur.

Sørensen, Birgitte Holm & Olesen, Birgitte R. (red.) (2000): *Børn i en digital kultur – Forskningsperspektiver*. København: Gads Forlag.

Sørensen, Birgitte Holm & Jessen, Carsten (2000): "*Det er bare noget, der er lavet...*" *Børn, computerspil, vold og virkelighed*. København: Medierådet for Børn og Unge.

TNS Gallup (2003): *Børn, unge og computerspil*. www.medieraadet.dk

LISTE OVER GODE OG DÅRLIGE TING VED AT SPILLE ONLINE

Så godt som alle de interviewede har forberedt en liste over de gode ting ved at spille online spil og de dårlige ting ved at spille online spil:

GODE TING

Møder nye mennesker

Lærer mere engelsk

Sjovere end at spille alene

For det meste mere udfordring

Kan få hjælp

Hyggen ved at sidde sammen

Får snakket om andre ting end computer

Ens jævnaldrende er på net-cafeerne

Fedt at få lov at nakke hinanden

Drømme-pc'en, bedre end ens egen på net-cafeer

Man kan sove hele dagen med god samvittighed, fordi man har været i krig hele natten

Turneringer med præmier

Man kan drikke uhæmmet meget cola og spise voldsomme mængder af pizza, for at "holde hovedet klart"

Fed afslapning fra hverdagen, man kan glemme den virkelige verden

Den fede oplevelse når man ser solen stå op, og man har klaret 2 nætter i træk, uden søvn

Man kan spille med sin ven

Ej betale

Snakke med hinanden

Lærer sprog

Sjovt

Man lærer sprog

Venner

Skriver bedre/hurtigere

Social udvikling

Fantasien udvikler sig

Man kan spille mod andre

Der er mange forskellige spil

Det er en udfordring

Man kan leve sig ind i det

Man slipper for at kede sig
Man kan ikke snyde
Der er gevinst, fx poletter
Man "kender" nogle af figurerne i spillene
Man skal ikke blande kortene selv (kabale)

DÅRLIGE TING

Kan blive svinet til
Kan blive hacket
Forbindelsen kan være dårlig
Kan blive snydt
Dårlige tabere, der siger man snyder bare fordi man er god!
Det er røvdyr at tage på net-café, in the long run!
Folk kan blive uvenner over et spil!
Man kan umuligt have en seriøs kæreste og gå så meget op i netværk med gutterne, på en gang!
Afhængighed, afhængighed, og atter afhængighed. (nok det mest negative)
Søvnmangel af allerhøjeste grad
Døgnrytmen bliver smadret
Det tager for meget af ens tid og energi
Man kan blive sønderskudt af en lille unge, der ikke engang går i 6. klasse!
Man kan blive stemplet som nørd, fordi man har en interesse i teknologi og computerspil.
Nogle spil koster penge
"Afhængighed"
Koster penge
Kan hænde med at gå for meget op i det
Usocial med familie/kæreste
Kan være for voldelig for mindre børn
Man kan ikke se sin modstander
Spillene "kører dårligt" + dårlig grafik
Man kan chatte under spil, det virker forstyrrende
Ens modstander laver nogle gange noget andet mens man spiller (ventetid)
Det tager for lang tid at downloade spillene
Det kan være svært at finde et bestemt spil
Man kan ikke sidde 2 ved samme pc og spille





M E D I E R Å D E T
FOR BØRN OG UNGE



Medierådet for Børn og Unge
Gothersgade 55, 2. sal
1123 København K
33 74 34 76
E-mail: info@medieraadet.dk
www.medieraadet.dk