Masteroppgave

Psykisk helsearbeid

05 2021

Dataspill – sykt gøy eller bare (p)sykt?

Kandidatnavn: 100 og 101
Emnekode: MAPSD5900

Antall ord: 28 121

Fakultet for helsevitenskap
OSLO METROPOLITAN UNIVERSITY
STORBYUNIVERSITETET

SAMMENDRAG

Tittel: Dataspill - sykt gøy eller bare (p)sykt. En kvalitativ studie av ungdommers egen opplevelse av dataspill.

Tema for oppgaven er hvordan ungdommer oppfatter egen bruk av dataspill. Bakgrunnen for studien er en erkjennelse av at hjelpeapparatet er i behov av mer kunnskap om hva spill representerer for de unge. Gjennom denne studien ønsker vi å presentere narrativer fra ungdommer som spiller dataspill for å belyse de sidene ved denne kulturen som ikke alltid kommer tydelig frem i kvantitativ forskning og samfunnsdiskusjonen. Når vi går gjennom tidligere forskning ser vi at fokuset ligger på de problematiske sidene ved spillingen og at det i liten grad er sett på motivasjonsfaktorene og hva spillingen representerer i livene til de som spiller. Vi har derfor valgt å ta utgangspunkt i følgende problemstilling:

"Hvordan oppfatter ungdommer sin bruk av dataspill og hvordan kan hjelpere bedre forstå ungdommers bruk av dataspill?"

Vi har gjennomført en kvalitativ studie med ni informanter. Intervjuene ble transkribert og analyser med tematisk analyse. Informantenes narrativer ble drøftet i lys av Meads teori om utvikling av selvet, Honneths anerkjennelsesteori og Goffman sin teori om stigma. I tillegg har vi drøftet funnene opp mot tidligere forskning.

Studien vår viser at spill dekker viktige behov som kreativitet, underholdning, mestring, læring, sosiale relasjoner og for mange forebygger de isolasjon og gir muligheter til mange som ellers ville hatt et mer begrenset sosialt liv. Flere av våre informanter har fått muligheter for sosial status og jobb gjennom spill. Funnene viser også at det finnes en del stigma rundt begrepet *gamer* og de som spiller mye dataspill. Det er mange fordommer som florerer i media, i nære relasjoner og blant hjelperes holdninger til dataspill, som skaper problemer i samspillet med ungdommene. Anerkjennelse er noe ungdommene ønsker, men ikke alltid får i det analoge samfunn opp mot fritidsinteressen sin. Dette er viktig å vite om for hjelpeapparatet når man skal møte ungdom som er i behov av hjelp. Studien oppfordrer til anerkjennende kommunikasjon med ungdommen om deres spilling og dens funksjoner for dem i hverdagen.

Nøkkelord: dataspilling, dataspillavhengighet, anerkjennelse, stigma, ungdom og dataspill.

ABSTRACT

Title: Video Gaming – crazy fun or just crazy?

The theme of the thesis is how young people perceive their own use of computer games. The background for the study is an acknowledgement that the support system is in need of more knowledge about what games represent for the young. Through this study, we want to present narratives from young people who play computer games to shed light on the aspects of this culture that do not always appear clearly in quantitative research and the social discussion as a whole. When we review previous research, we see that the focus is on the problematic aspects of gaming and not on the motivational factors and what gaming and the online communities represents in the lives of those who play. We have therefore chosen the following research question:

"How do young people perceive their use of games and gaming, and how can helpers better understand young people's gaming?"

We have conducted a qualitative study with nine informants. The interviews were transcribed and analyses with thematic analysis. The findings of the analysis were discussed in light of Mead's theory of development of the self, Honneth's theory of recognition, Goffman's theory of stigma and previous research.

Our study shows that games cover important needs such as creativity, entertainment, coping, learning, social relationships and for many they prevent isolation and provide opportunities to many who would otherwise have a more limited social life. Several of our informants have been given opportunities for social status and work through games. The findings also show that there is some stigma around the term *gamer* and those who game a lot. Prejudices in the media, in relatives and helpers towards gaming is creating problems in the interaction with the young people. The study encourages helpers in the social- and health services to explore the motivational aspects of gaming with youths in their care.

Keywords: computer gaming, computer game addiction, recognition, stigma, youth and computer games.

Innhold

ABSTRACT 3

1.0 Innledning 1

1.1 Bakgrunn for valg av tema 1

1.2 Oppgavens problemstilling, hensikt og formål 2

1.3 Begrepsavklaring 3

1.4 Oppgavens struktur 4

2.0 Tidligere forskning 5

2.1 Medievaner 5

2.2 Dataspillavhengighet 5

2.3 Vold i spill og aggresjon 6

2.4 Foreldres kunnskap om spill 7

2.5 Problematisering av dataspillavhengighet 7

2.6 Oppsummering 8

3.0 Teori 9

3.1 Engasjerende, problematisk og avhengighetsskapende dataspilling 9

3.2 Spill som sosial aktivitet 11

3.2.1 Hvem spiller og hvorfor spiller de? 11

3.2.2 Dataspill som kompensasjon 13

3.2.3 Escapism 13

3.3 Samfunnsperspektiver på spill 13

3.3.1 Medias dekning av dataspill 13

3.3.2 Skjermtid 14

3.3.3. Dataspillets endrede status 15

3.4 Selvet og samhandling med omverden 15

3.4.1 Selvet, “Jeg” og “Meg” 16

3.4.1 Anerkjennelse 17

3.4.3 Stigmatisering 19

3.4.4 Inngrupper og utgrupper 21

4.0 Metode 21

4.1 Vitenskapelig perspektiv og metode 21

4.1.1 Validitet, reliabilitet og generaliserbarhet 22
4.1.2 Vår forforståelse 23
4.2. Rekruttering 24
4.3 Digitale dybdeintervju og intervjuguide 25
4.3.1 Å forstå ungdommene på egne premisser 25
4.3.2 Erfaringer med å intervjue 26
4.4 Utvalg 26
4.5 Forskningsetiske hensyn i studien 27
4.6 Tematisk analyse av datamaterialet 27
4.6.1 Arbeidet med analysen 28
5.0 Resultat 29
5.1 Begrepet *Gamer* 31
5.2 Anerkjennelse 32
5.2.1 Media 32
5.2.2 Anerkjennelse fra nære relasjoner 34
5.2.3 Mangel på anerkjennelse fra familie 35
5.2.4 Anerkjennelse og hjelpeapparatet 38
5.3 Samfunnsnormer i utvikling 39
5.3.1 Anerkjennelse fra den virtuelle verden 41
5.4 Spillets funksjon 41
5.4.1 Mestring og kreativitet 42
5.4.2 Konkurranse og sosialisering 45
5.4.3 Spill som en måte å koble seg på hverandre 50
5.5 Escapism 51
6.0 Drøfting 54
6.1 Begrepet gamer 54
6.2 Anerkjennelse i våre funn drøftet ut fra Honneths teorier 57
6.2.1 Medias dekning- Mellom sosial verdsetting og stigma 57
6.2.2 Spill og de nære relasjonene - Kjærlighetsdimensjonen 58
6.2.3 Anerkjennelse og hjelpeapparatet 61
6.3 Spilles Funksjon 64
6.3.1 Spill, aktivitet som kan gi glede og kontakt med egne emosjoner 65
6.3.2. Spill som sosial arena 66

6.3.3 Spill som flukt 67
7.0 KONKLUSJON 68
7.1 Hvordan kan vi hjelpere møte det ukjente? 68
7.2 Videre forskning 69
Litteraturliste
Vedlegg 1
Vedlegg 2
Vedlegg 3
Vedlegg 4

1.0 Innledning

Dataspill har blitt en viktig del av barn og unges oppvekst. Enten vi liker det eller ikke har dataspill blitt sidestilt med den gamle lekeplassen. Det er et møtested, en sosialiseringsarena og et sted for lek og moro. Samtidig er det en arena som ikke er fri for utfordringer og potensielle farer. Dataspill engasjerer på ulikt vis, fra lidenskapelig engasjerte spillere til dypt frustrerte pårørende. Foreldre og fagfolk har lenge bekymret seg over dataspillingen. De er bekymret for sosial tilbaketrekning, stillesitting, vold i spill og antall timer brukt på spill for å nevne noe (Etchells, Gage, Rutherford, Munafò, 2016, Kneer, Glock, Beskes & Bente, 2012). På den andre siden, sitter dataspillerne med sin oppfatning av egen situasjon.

1.1 Bakgrunn for valg av tema

Da vi startet på masterutdanningen hadde vi en forelesning av Tor Johan Ekeland som skapte gjenklang. Han snakket om forholdet mellom kart (epistemologi) og terreng (ontologi) (Ekeland, T. J.,forelesning, september 2016). Det spørsmål Ekeland reiste i forelesningen var spørsmålet om diagnosesystemet vårt er godt nok. Han argumenterte med at det er lav validitet knyttet til DSM og ICD systemene da kategoriene (diagnosene) ikke er gjensidig utelukkende. Vi opplevde at han satt ord på en del utfordringer vi selv erfarte i møte med den nye dataspillavhengighets diagnosen.

Vi skal i denne oppgaven ikke gå inn på hele diagnosesystemet og vi ønsker heller ikke å argumentere for at diagnosen dataspillavhengighet er feil eller mangler validitet, men vi har blitt mer og mer usikre på om vi hjelpere godt nok forstår ungdommen som spiller dataspill (ontologien) ut fra de rådende kart (epistemologi), eller forståelsesmodeller, som vi hjelpere i dag har tilgang på. I etterkant av forelesningen diskuterte vi frem og tilbake og vi lurte på om kartet har mange områder som ikke er blitt godt nok utforsket. Er det ennå områder som ligger i mørke for oss hjelpere og som bør bringes frem i lyset, når vi snakker om ungdom vi hjelpere kommer i kontakt med som er opptatt av dataspill?

I faglitteraturen har man forsøkt å kategorisere ungdom som vokser opp med dagens teknologi ved å gi de en beskrivende merkelapp. Jean Twenge (2017) bruker iGen som en betegnelse på de ungdommene som har vokst opp etter smarttelefonens utbredelse og går nokså langt i å

beskrive hvordan dette har påvirket de utelukkende negativt. Screenagers er en annen kategori hvor man vektlegger unge menneskers tilgang til og bruk av skjerm som utfordrende (Cashmore, Cleland & Dixon, 2018). Vi ser en tendens til å vektlegge ungdommers bruk av digitale medier, og særlig dataspill, som noe negativt og at de unge er underlagt teknologiens vold. De voksnes bruk av de samme plattformene uteblir fra diskusjonen.

I forarbeidet med denne oppgaven spurte vi noen ungdom med erfaring fra hjelpeapparatet om hva de tenkte om masteroppgaven vår. Tilbakemeldingene var positive. Flere fortalte at de hadde fått mange spørsmål om hvor mye tid de brukte på dataspill, om de kranglet med sine foreldre om spillingen og om de snudde døgnet på grunn av spillingen. Ingen av de vi snakket med hadde fått spørsmål om hvilket spill de spilte og hva de fikk ut av spillingen. Det kan virke som at det er en samtale om spill som ikke finner sted.

Hjelperne vi tenker på i denne sammenheng, er de som møter unge mennesker i sin jobb. Dette kan være rådgivere, helse sykepleiere, vernepleiere, barnevernspedagoger, sosionomer, psykologer og spesialpedagoger for å nevne noen. Dette er profesjonelle hjelpere som har i sitt mandat å skulle hjelpe og bidra til at ungdommen får det bedre. De havner i så måte i en skvis hvor de må foreta vurderinger i forhold til hva som er normalt og unormalt.

Dette ble gnisten som styrte oss mot dette tema for å gi ungdommene en mulighet til å beskrive hva spilling representerer for dem. Er det slik at det rådende kunnskapssynet i psykisk helsearbeid gir oss det riktige kartet over terrenget? Er det samsvar mellom kart og terreng? Hvis det ikke er samsvar, hva gjør vi hjelpere da? Spørsmålene Ekeland stilte kunne vi begge to relatere til i egen arbeidspraksis. Basert på forskningslitteratur på feltet får vi et inntrykk av at kartet er utydelig. Dette vil vi gjennomgå i kapittelet om tidligere forskning og vi vil vise hvor forskningen på prevalens spriker.

1.2 Oppgavens problemstilling, hensikt og formål

Formålet med denne oppgaven er ikke å vurdere validiteten til den nye dataspillavhengighetsdiagnosen, men å få frem dataspillerens perspektiv på dataspill. I hjelpeapparatet er forskning og hva vi hjelpere mener ofte toneangivende for hvilke tiltak som

igangsettes og hvor fokus for hjelpen rettes. Gjennom masterutdanningen har det kommet tydelig frem at brukerperspektivet, den enkelte pasient sin egen opplevelse, må bli hørt og fortjener en større plass når beslutninger som omhandler en selv skal tas. I debatten omkring dataspill og hvorledes det påvirker spilleren, enten positivt eller negativt, ser vi at spillerens egen stemme blir marginalisert. Vi har derfor jobbet frem følgende problemstilling for vår oppgave:

Hvordan oppfatter ungdommer sin bruk av dataspill og hvordan kan hjelpere bedre forstå ungdommers bruk av dataspill?

1.3 Begrepsavklaring

Dataspill

Dataspill er et vidt begrep. I denne oppgaven favner begrepet om digitale spill som spilles på elektroniske plattformer som XBOX, Playstation, PC, samt håndholdte konsoller som Nintendo Switch, Nintendo DS, nettbrett og mobiltelefoner. Vi inkluderer offline spill så vel som online spill, det vil si spill som spilles med eller uten internett forbindelse. På engelsk benyttes 'video games' og 'gaming'. Informantene vi har intervjuet benytter dataspill og 'gaming' om hverandre. I vår oppgave er vi opptatt av spillerens tanker om det de er interessert i. Vi har derfor valgt denne vide definisjonen av dataspill.

Det er også verdt å merke seg at dataspillindustrien forandrer seg i et forrykende tempo. Det utvikles stadig nye digitale løsninger. Skillet mellom online og offline spill gjorde seg mer gjeldende da tv-spill ikke var koblet opp mot internett, tilbake til 1980 og 90-tallet. I dag er de fleste spill basert på nettbaserte løsninger. Selv tv-konsoller som XBOX og Playstation baserer seg på at spilleren er koblet opp mot internett for å benytte sin bruker, laste ned spill og oppdatere spill. Dataspill er heller ikke forbeholdt tv-konsoller eller datamaskiner. Spillprodusenter slipper i dag spill til mobiltelefoner og nettbrett da de når ut til et større antall spillere.

Den vanlige verden og spillverdenen

I vår oppgave ønsker vi å bruke så erfaringsnære begrep som mulig. Informantene snakker om to ulike verdener som de opererer i, den vanlige verden, hvor vi lever våre liv, ansikt til ansikt

og spillverdenen eller den digitale verdenen. Den digitale verdenen og spillverdenen er store begrep som kan favne om mye, men i vår sammenheng bruker vi disse begrepene om den aktiviteten og den kontakten spillerne har med andre over nett og de plattformene hvor dette finner sted. Vi er klar over at man kan gjøre mer finjusterte inndelinger ved å inkludere virtual reality som et eksempel, men det har vi valgt å ikke gjøre fordi det vil ta for mye plass. I forhold til å besvare vår problemstilling og våre forskningsspørsmål, vurderer vi vår avklaring av begrepene som tilstrekkelig.

Escapism

Escapism kan oversettes til flukt på norsk. I vår oppgave brukes begrepet for å beskrive flukten fra hverdagens rutiner eller flukten fra vonde opplevelser i den vanlige verden over til den digitale verdenen. Informantene bruker også her begrepet escapism og flukt om hverandre.

Esport

Begrepet e-sport er en forkortelse for elektronisk sport, hvor det konkurreres alene eller på lag, i ulike digitale spill på PC, spillkonsoller og mobiltelefoner. E-sport er et samlebegrep og viser til konkurranser i mange ulike type sjangre spill. Det konkurreres i tradisjonelle sport spill som FIFA og NBA2K, men de mest populære e-sport spillene pr dags dato er League of Legends, Counter Strike: Global Offensvie og Fortnite (Bányai, Griffiths, Király & Demetrovics, 2019).

1.4 Oppgavens struktur

I kapittel 2 tar vi for oss tidligere forskning. Det finnes store mengder forskning på helseeffekten av dataspill, både positiv og negativ. På grunn av oppgavens omfang må vi foreta et utvalg. Vi har valgt å se på de store linjene innenfor denne forskningen, som vi mener er relevant for å belyse vår problemstilling. Kapittelet er delt inn i to. Første del begynner med å se nærmere på brytningspunktet mellom normal og skadelig dataspilling. Hvem spiller og hva er motivasjonen for å spille. Vi ser også på samfunnets perspektiv på dataspill. I den andre delen av kapittel 3 har vi trukket ut tre hovedteoretikere. Axel Honneth med sin teori om anerkjennelse, Erving Goffman og stigma og George Mead sin teori om *I* og *Me*. I kapittel 4 Metode redegjør vi for metodiske valg og strategier i arbeid med denne oppgaven. Vi presenterer rekrutteringsprosessen og utvalget vi endte opp med. Vi går gjennom validitet, reliabilitet og

generaliserbarhet av funnene våre. Videre følger en beskrivelse av hvordan vi har analysert data vi har samlet inn. Kapittel 5 Resultat er en presentasjon av våre funn etter at vi har gjennomført en analyse og koding av materialet vi samlet inn. Vi avslutter oppgaven med en drøfting hvor vi ser på funnene våre i lys av problemstilling, teori og tidligere forskning.

2.0 Tidligere forskning

I dette kapittelet skal vi fokusere på forskning innenfor fagfeltet psykisk helse, som vi mener er relevant for vår problemstilling. Her har forskningen i stor grad fokusert på dataspill som et helseproblem og sett på farene ved overdreven dataspilling. Dataspill har blitt assosiert med nedsatt fysisk helse, ensomhet, lav selvtillit, dårlige sosiale ferdigheter, depresjon og angst (Kuss et. al. 2016). Noen mener at det er sider ved dataspill som er så avhengighetsskapende at det kan sidestilles med avhengighet til rusmidler (Petry et al. 2014).

2.1 Medievaner

Det er ikke uvanlig at ungdom bruker mellom to til fire timer på skjerm i løpet av en dag etter skoletid, mens en av tre tilbringer mer enn fire timer foran en skjerm (Bakken, 2019, s 59). Økt skjermbruk har også ført til at ungdom er sosiale på en annen måte enn tidligere. Sosiale medier på digitale plattformer har blitt en møteplass for ungdom, det samme er også tilfellet for dataspill. I Barn og medie undersøkeslen 2020 svarer mange av barna mellom 9-18 år på hvorfor de spiller dataspill, at de gjør det fordi det er sosialt. Gutter i alderen 15-16 år er tydeligst på dette punktet da 83% svarte at gaming for dem er en viktig sosial arena (Medietilsynet, 2020).

2.2 Dataspillavhengighet

Majoriteten av de som spiller dataspill har et uproblematisk forhold til spill og de har ingen problemer med å mestre balansegangen mellom dataspillinteressen og krav i hverdagen (Krossbakken et. al. 2018; Przybylski, Weinstein & Murayama, 2017). Derimot kan det se ut til at en liten gruppe spillere opplever problemer knyttet til spill (Mentzoni et al. 2011). Disse problemene kommer til uttrykk ved at de har psykiske problem, faller ut av skole og arbeidslivet, isolerer seg og viser andre atferdsproblemer, som omgivelsene reagerer på (Gentile

et. al., 2011, Petry et al. 2014). Forskningsfeltet er delt i sin oppfatning om hvorvidt dette skyldes dataspillet i seg selv, eller om det er andre kontekstuelle årsaker til at spilleren har det vanskelig (Kaderfelt-Winther 2017; Van Rooij et. al. 2018). Fergusson (2011:1577) tar til ordet for at overdreven dataspilling må ses som et symptom på underliggende problem.

Forekomst av dataspillavhengighet varierer fra 0,9 % til 27,5 % (Pallesen et al, 2020, Mihara & Higuchi, 2017). Studiene baserer seg på ulike måleverktøy og det foreligger ingen felles konsensus om hva man skal måle (Kardefelt-Winther, 2017). Dette medfører stor variasjon i prevalens. Mentzoni og hans kollegaer (2019) har gjennomført prevalensstudier hvor de sendte ut 33.000 forespørsler om å delta i undersøkelsen basert på tilfeldig utvalg gjennom folkeregisteret. 9000 takket ja til å delta. Av disse var det 4071 som svarte at de hadde spilt dataspill i løpet av de siste 6 månedene. Det ble brukt *Gaming addiction scale for adolecents* som screeningverktøy.

Dette verktøyet tar utgangspunkt i de syv symptom kriteriene fra internet gaming disorder diagnosen i DSM-V (American Psychiatric Association, 2013). Resultatene viser at 5,5% av de som sa de hadde spilt spill de siste seks månedene ble kategorisert som problemspillere, mens 0,9 % ble kategorisert som dataspillavhengige (ibid). Dette er en økning fra tidligere studie gjennomført i 2015, med tilsvarende 2,8% problemspillere og 0,5% dataspillavhengige (Pallesen et. al. 2016). Utbredelse og tilgjengelighet på dataspill anslås som en av årsakene til denne økningen. Det er utført lignende studier i andre Europeiske land. Forekomsten av dataspillavhengighet i Tyskland var på 1,2 % (Muller et. al. 2015). Van Rooij og kollegaer (2011) fant tilsvarende funn i Nederland hvor 1,5 % av skolebarn i alderen 13-16 år som deltok i undersøkelsen kunne kategoriseres som dataspillavhengige. Bean (2018) vektlegger ulik begrepsbruk og anvendelse av forskjellige testbatterier, som en av grunnene til at prevalensen spriker så mye som den gjør. Det er verdt å merke seg at de fleste prevalens studiene har tatt utgangspunkt i diagnosen i DSM-V (American Psychiatric Association, 2013) og ikke i den nye dataspillavhengighetsdiagnosen i ICD-11(World Health Organization, 2020).

2.3 Vold i spill og aggresjon

Et annet fremtredende tema når det kommer til forskning på dataspill er vold i spill og hvorledes dette påvirker spilleren. Vi ser av forskningslitteraturen at det også her hersker uenighet om hvordan man går frem for å måle dette (Bean, et. al. 2017; Drummond et. al. 2018). Flere studier

viser til en sammenheng mellom voldelige spill og økt aggresjonsnivå hos spilleren (Anderson & Bushman, 2001; Anderson, et. al., 2004; Arriaga et . al. 2006; Huesman, 2007). Det er bekymring for at spillere påvirkes i en så stor grad, at spillere senere vil utøve vold i virkeligheten og ikke klare å regulere seg selv. Przybylski et. al (2010) viser til at volds innhold i spill ikke er en vesentlig motivasjonsfaktor for spillere. Videre kritiserer forfatterne forskning, som mener at det er en korrelasjon mellom voldelige spill og voldsutøvelse, for å forveksle økt aggresjonsnivå med frustrasjon (ibid). Markey og Ferguson (2017) retter sterk kritikk av metodiske valg som er brukt i disse studiene.

2.4 Foreldres kunnskap om spill

Przybylski og Weinstein (2019) undersøkte hvordan direkte eller indirekte erfaring med spill påvirker foreldres oppfatning av dataspill. Studien viser at foreldre som mangler egen erfaring med spill har lettere for å anlegge et negativt syn på dataspill og innføre strengere restriksjoner på spill, sammenlignet med foreldre som har egenerfaring med spill. Foreldre uten erfaring med spill tenderte å vektlegge potensiell fare ved spill fremfor å se de positive sidene ved spill, som sosial kontakt med andre, mestringsopplevelser og underholdning. Studien viser at foreldres erfaring med spill har mye å si for hvilke strategier foreldre velger overfor sine barn når det kommer til spilletid og hvilke type spill barna får spille. Russell & Johnson (2017) har i sin studie intervjuet foreldre med barn som bruker mye tid på spill, hvor foreldrene opplever barna deres som annerledes fra andre barn og hvor de oppgir at de finner det vanskelig å skulle snakke med barna sine om spill. En undersøkelse utført av ISPO for Blåkors behandlingssenter spurte foreldre om deres bekymringer knyttet til dataspill. Blant de spurte var det 49 % som svarte at de var bekymret for spillingen til barna. Samtidig var det 51 % av foreldrene som svarte at de ikke var interessert i dataspill (Blåkors, 2020).

2.5 Problematisering av dataspillavhengighet

Vi har også funnet forskning som retter fokus mot andre forhold ved dataspillingen, enn hvorvidt man blir avhengig eller ikke. Flere forskere etterlyser studier som kan bidra til et balansert perspektiv og som ikke kun fokuserer på de negative sidene ved dataspill (Kardefelt-Winther 2013; Aarseth, et. al. 2017; Wood, 2008). En studie utført av Hygen og hennes

kollegaer (2020) ved NTNU så på sammenhengen mellom symptomer på dataspillavhengighet og psykiske problemer. Studien viser at barn med symptomer på dataspillavhengighet i alderen 10 til 12 år, utviklet færre symptomer på angst to år senere. Studien viser ingen sammenheng mellom dataspillavhengighet og psykiske problemer.

2.6 Oppsummering

I forarbeidet med masteroppgaven kommer det tydelig frem at forskningsfeltet er delt i sin oppfatning av hvor stor innvirkning dataspillet har på spilleren. Det er en overvekt av kvantitative studier hvor utvalget består av skoleelever eller universitetsstudenter, noe som kan føre til at de ungdommene som har isolert seg hjemme og bruker mye tid på dataspill, ikke er med i disse studiene. Van Rooij & Kardefelt-Winther (2017) savner eksplorerende forskning på feltet og viser til hvordan flere studier tar utgangspunkt i at man *kan* bli avhengig av dataspill og bruker dette som et utgangspunkt for videre forskning. Videre stiller de spørsmålstegn ved studienes validitet og generaliserbarhet.

Aaseth et. al. (2016) mener at forskning på hvordan dataspill påvirker spilleren, i for stor grad lener seg på symptomkriterier fra pengespillavhengighet og rusmiddelavhengighet. Det er interessant at det enda ikke har blitt funnet noen signifikante funn, som peker i retning av en avhengighet, selv etter førti år med forskning (Bean et. al. 2017; Kardefelt-Winther, 2017). Likevel fortsetter forskningsfeltet å lete etter dette. Markey og Ferguson (2017) mener dette vitner om et sterkt ønske om å finne en korrelasjon mellom dataspill og helseutfordringer, samt voldelig innhold i spill og økt aggresjonsnivå.

Avslutningsvis kommer vi ikke utenom å snakke om tidens tann. Den teknologiske utviklingen gir oss nyvinninger i et forrykende tempo. Det forskere anså som patologisk og avvikende for fem år siden, kan i dag være normativt innenfor. Et eksempel på dette er fremveksten av e-sport og hvor raskt det har vokst i omfang og popularitet. Vi ser at forskningen har en stor utfordring i å holde følge med utviklingen. Desto viktigere blir det å forstå kontekst og plassen spillene har i livet til dataspillerne (Kardefelt-Winther, 2013).

3.0 Teori

I det følgende kapittelet redegjør vi for det teoretiske grunnlaget for oppgaven. Kapittelet kan deles inn i to. Den første delen handler om sentrale forhold ved dataspill. Den andre delen presenterer sosiologisk teori som vi mener er relevant å bruke for å analysere våre funn. Teorien er valgt på bakgrunn av de funnene vi har gjort i analysen og vi har valgt den teorien som gir oss et rammeverket for å gjennomføre diskusjonen. Det har også være viktig for oss å velge teorier hjelpe oss å belyser rikheten i datamaterialet og kompleksiteten i historiene. Den første teoretikeren vi har valgt inn er George Herbert Mead. Selv om Mead utarbeidet sin teori lenger før dataen og dataspillene ble oppfunnet oppfatter vi allikevel teorien hans om hvorledes selvet blir til som så grunnleggende og universal at den vil gi oss et godt rammeverk for å forstå hvordan de unge vi har intervjuet formes og påvirkes av miljøet.

Vi har valgt å trekke inn begrepet anerkjennelse, og velger her Axel Honneths anerkjennelsesteori. Axel Honneth gir med sin teori en beskrivelse av hvordan anerkjennelse via flere dimensjoner får konsekvenser for individet. Axel Honneth sin teori gir således også en fin forklaring på hvordan samfunnet henger sammen.

Slik vi tolker våre data handler flere av historiene om mennesker som på grunn av sin fritidsinteresser føler seg utenfor, ikke bare i møte med egen familie, men også i møte med media og hjelpeapparat. Vi ser også en tendens i materiale at samfunnets normer, og da også stigma, er i endring. Vi har derfor valg å bruker Erving Goffman sin teori om stigmatisering for å belyse og diskutere de utfordringene dette medfører for informantene våre.

3.1 Engasjerende, problematisk og avhengighetsskapende dataspilling

Vi har alle ulik oppfatning av når det blir for mye spilling. Dette varierer utfra kunnskap om spill, erfaring med spill og holdninger knyttet til spill. Ulike begrep har blitt brukt for å beskrive utfordringer knyttet til dataspilling. I fag- og forskningslitteratur opereres det med engasjert/normal-, problemskapende- og avhengighetsskapende dataspilling, uten at disse er operasjonalisert (Bean, 2018).

Bekymringen for spill kan spores tilbake til de aller første dataspillene. Referanserammen som ble brukt for å forske på de tidlige dataspillenes påvirkning på spilleren var hentet fra pengespillavhengighet (King & Delfabbro, 2018). Mange av dataspillene var tilgjengelig på arkademaskiner hvor spilleren betalte penger for å spille en sekvens eller runde, så det er lett å se for seg hvorfor denne linken ble gjort. Det tentative diagnose forslaget i DSM-V, internet gaming disorder, bærer tydelig preg av denne arven fra pengespillavhengighet. For å få denne diagnosen foreslår APA at spilleren må ha fem av ni symptomkriterier.

1) Opptatthet av internettbaserte spill.
2) Abstinenssymptomer når internettbaserte spill tas vekk.
3) Toleranse, behov for å bruke mer og mer tid på internettbaserte spill.
4) Mislykkede forsøk på å kontrollere deltakelsen i internettbaserte spill.
5) Tap av interesse for tidligere hobbyer og underholdning som et resultat av internettbaserte spill.
6) Fortsetter overdreven bruk av internettbaserte spill til tross for erkjennelse av psykososiale problemer.
7) Har løyet til familiemedlemmer, terapeuter og andre vedrørende omfanget av internettbasert dataspilling.
8) Bruker internettbaserte dataspill som en flukt fra eller for å dempe negative sinnstilstander.
9) Har satt i fare eller ødelagt en viktig relasjon, jobb, utdannelse eller karrieremulighet på grunn av deltakelsen i internettbaserte dataspill. (Pallesen et. al., 2015)

Dataspillavhengighet ble først introdusert som et forslag til diagnose i Diagnostic Statistical manual 5 (DSM-5) under seksjon 3, tilstander som krever mer forskning før den kan opptas som en fullverdig diagnose (Nielsen, 2018).

Gaming disorder (6C51) har blitt en diagnose i den kommende utgaven av ICD-11 (WHO, 2018). Diagnosen tas ikke i bruk i Norge før i 2022. Gaming disorder skiller seg fra DSM-5 diagnosen ved at den ikke tar utgangspunkt i en sjekkliste med symptomer, men har valgt ut tre kjernesymptomer som sin base. For å få denne diagnosen må du over en tidsperiode på tolv måneder ha

1) mistet kontrollen over spillingen (frekvens, varighet og klarer ikke avslutte).
2) Prioriterer dataspillingen over andre aktiviteter og interesser.
3) Fortsetter å spille selv om det får negative konsekvenser.

Videre presiserer WHO at spilleren må ha et funksjonsfall og at spillingen går utover normal aktivitet som jobb, skole, familieliv og det sosiale livet (WHO, 2018). Fagpersoner knyttet til arbeidsgruppen som har jobbet frem denne diagnosen har kommet med uttalelser om at de under arbeidet ble satt under sterkt press fra nasjoner i Asia om å etablere diagnosen i nyeste utgave av ICD (Bean, 2018).

Aarseth med kollegaer (2017) var tidlig ute med å advare mot å inkludere diagnosen som en fullverdig diagnose. De var av den oppfatning av at det var for prematurt og at forskningen ikke holdt mål. Samtidig var de bekymret for at diagnosen potensielt ville patologisere engasjerte spillere. Griffiths (2010) definerer engasjert dataspilling som noe som tilfører livet noe, mens problematisk dataspillling fratar livet noe.

3.2 Spill som sosial aktivitet

Dataspilling er ikke lenger forbeholdt personer med tilgang på en kraftig datamaskin eller TV-konsoll. Den teknologiske utviklingen har brakt dataspill over på andre mer tilgjengelige plattformer, som mobiltelefon og nettbrett. På den måten er vi *alle* potensielle dataspillere. Norske studier viser at blant barn og unge er det mer vanlig å spille spill, i en eller annen form, enn å ikke gjøre det (Bakken, 2020; Medietilsynet, 2020). Det spilles til og med dataspill i Stortingssalen, og flere politikere har latt seg intervjue om sin spillinteresse (Wallenius et. al. 2016). I dette kapittelet skal vi se nærmere på hvor utbredt dataspill er og hva motivasjonen for å spille spill er.

3.2.1 Hvem spiller og hvorfor spiller de?

Tall fra Barn og medier undersøkelsen fra 2020 viser at blant 3400 respondenter i alderen 9 til 18 år, spiller 96% av guttene og 76% av jentene dataspill (Medietilsynet, 2020). Dette er resultat som har holdt seg stabilt sammenlignet med tidligere år. Andelen som spiller spill avtar jo eldre barna blir, fra 95% av 9-10 åringer til 77% av 17-18 åringer (ibid). Guttene og jentene følger hverandre i hvor mye de spiller frem til 15-16 års alder, da faller andelen jenter som spiller. Dette kan skyldes at andre digitale plattformer, som sosiale medier blir mer interessante (NOVA, 2020). Myten om dataspilleren som en ensom, ung, kvisete mann i et kjellerlokale står for fall (Muriel & Crawford, 2018). Tall fra Entertainment Software Association i USA viser

at gjennomsnittsalderen for de som spiller elektroniske spill er 35 år (ESA, 2020). Andelen amerikanske kvinner som spiller dataspill er på 41 % (Statista, 2021).

Nick Yee (2006) gjennomførte i 2006 en stor studie om dataspillernes motivasjon for å spille online rollespillet World of Warcraft (Blizzard, 2004). Ved bruk av nettbasert spørreskjema intervjuet og kartla Yee over 3.000 spillere. Funnene til Yee viser at dataspillere kan spille det samme type spillet av vidt forskjellige grunner og at det er vanskelig å generalisere hvorfor man spiller et type spill (Yee, 2006). Funnene delte han inn i tre hovedkategorier: *prestasjon*, *å være sosial* og *innlevelse*, med tilhørende underkategorier.

Prestasjon	**Å være sosial**	**Innlevelse**
Avansere Oppleve progresjon i spillet.	*Sosialisere* Være sosial med andre spillere.	*Oppdagelse* Utforske og finne ting i spillene.
Spillmekanikk Forstå hvordan spillet er bygget opp.	*Relasjoner* Knytte nære relasjoner til andre spillere.	*Rollespill* Skape en persona, leve seg inn i en karakter og spille ut denne sammen med andre.
Konkurranse Konkurrere mot andre og mestre.	*Samarbeid* Samarbeide med andre, være en del av en gruppe.	*Tilpasning* Tilpasse og endre karakterer (utseende osv.) så det passer en selv.
		Escapism Bruke spill som en flukt fra hverdagen.

(*egen oversettelse* Yee, 2006)

Faltin Karlsen har også forsket på World of Warcraft (Blizzard, 2004) gjennom deltagende observasjon i spillet og kvalitative intervjuer med spillere. Karlsen har funnet at en viktig spillmotivasjon er forankret i det faktum at dataspill, som World of Warcraft, er store sosialiseringsarenaer. Muligheten for å være sosial er for mange en viktig grunn til at man spiller (Karlsen, 2013). Rundt de fleste spill finnes ulike *communities* (fellesskap). Der møtes spillerne på chatterom eller andre sosiale medieplattformer. Det innebærer at spill som ikke har en fler-spiller funksjon likevel kan tilby et fellesskap.

3.2.2 Dataspill som kompensasjon

Kardefelt-Winther (2017) og Przybylski med kollegaer (2010) ser på overdreven dataspilling ikke som en avhengighet, men som en kompensasjon. Kardefelt-Winthers (2013: 352) poeng er at ved å se på dataspilling i et avhengighetsperspektiv, mister vi vesentlige forhold ved spillingen av synet. For eksempel at dataspillingen gjør at spilleren kan være sosial, noe som vedkommende kanskje ikke føler at han eller hun har mulighet til den virkelige verdenen, enten på grunn av personlige forhold, som angst og depresjon eller sosiale forhold. Gjennom dataspill får spilleren dekket behov som ikke blir tilfredsstilt utenfor spillet (Przybylski et. al., 2010). For dataspilleren kan dette være en sterk motivasjonsfaktor.

3.2.3 Escapism

Studier på spill motivasjon viser at sosiale spillere, som spiller for å være sammen med andre, viser mindre tegn til problematisk internettbruk (Kaye et. al. 2017). Mens spillere som bruker dataspill som en flukt, har en større risiko for å utvikle et problematisk forhold til internett og spill (Chang et. al., 2018). Denne flukten inn i spillets verden, eller escapism som ofte brukes i engelsk litteratur, er av noen studier sett på som et symptom på problematisk dataspilling (Calleja, 2010). Tuan (2000) beskriver i sin bok escapism som en flukt fra virkeligheten. I dette ligger at man prokrastinerer i forhold til krav i hverdagen, eller vegrer å forholde seg til utfordringer i den vanlige verden. Samtidig presiserer Calleja (2010) at en flukt kan finne sted uten at det foreligger en uønsket hendelse i forkant.

3.3 Samfunnsperspektiver på spill

Bekymringer rundt dataspill har eksistert siden de aller første spillene kom på 1970-tallet (Bean, 2018). Det er særlig innholdet i dataspill som har vekket mest bekymring, enten det er av seksuell art eller voldelig karakter. Ungdommer blir sett på som ekstra sårbare for påvirkning av dataspillene. Spillerne blir oppfattet som passive mottakere og lett påvirkelige.

3.3.1 Medias dekning av dataspill

Media spiller en viktig rolle i å gjøre forskning tilgjengelig for allmennheten. De aller færreste av oss tar oss ikke tid til å lese forskningsartikler og rapporter om dataspill. Ofte kan språket

være kronglete og materialet komplekst. I denne formidlingen av forskning, hvor det skal presses inn i en form som ikke tillater de store utgreiinger, kan viktige presiseringer som generalisering av funn gå tapt. Medias dekning av dataspill som farlig og skadelig for spillerne former den generelle befolkningens oppfatning av dataspill og er med på å bygge opp under stereotypiene om dataspillerne som introverte, lett påvirkelige og ensomme (Bean, 2018 s. 15).

Dataspill har gjentatte ganger blitt koblet til skole skyteepisoder i USA (Bean, 2018; Markey & Ferguson, 2017). Media gjorde et stort poeng ut av at noen av gjerningsmennene på et tidspunkt har vært ivrige dataspillere. Media er raske med å årsaksforklarer skytingen med voldelige dataspill. Koblingen mellom voldelige dataspill og skyteepisoder blir den eneste forklaringen, mens andre mulige årsaker som tilgang til våpen, sosioøkonomiske forhold og familiehistorikk blir utelatt (Markey & Ferguson, 2017).

I Norge har vi hatt tilsvarende erfaring i etterkant av terrorangrepet 22. juli 2011. Da det ble kjent for media at Anders Behring Breivik hadde brukt mye av sin ungdomstid på dataspill, spekulerte media i om terroristen hadde brukt skytespillet Call of Duty, som treningsarena for å forberede seg til terrorangrepet. Dette medførte blant annet at butikkjeden Coop i en periode fjernet dataspill fra hyllene og andre valgte å ikke annonsere på sine hjemmesider at de solgte voldelige dataspill (Karlsen & Jørgensen, 2014). Forskere og dataspillere tok til motmæle og dementerte at det er mulig å bruke dataspill for å forberede seg på massemord (ibid). Uavhengig av legitimiteten ved en slik påstand bidrar saken til å skape uro og frykt knyttet til dataspill.

3.3.2 Skjermtid

Denne uroen har skiftet fokus, fra bekymringer om *innhold* i dataspill til *skjermbruk*. Dataspill blir omtalt som en stor tidstyv (Aarsand, 2018). Organisasjoner som Barnevakten (barnevakten.no) og populære podcaster rettet mot foreldre, gir informasjon om hvordan foreldre på best mulig måte kan regulere dataspill og tilpasse dataspillingen familiehverdagen (Montgomery, 2019). I boken iGen skriver forfatter Jean Twenge (2017) om hvordan ungdommer påvirkes negativt av alle mulige digitale plattformer. Det kan for oss virke som en personlig vendetta mot den teknologiske utviklingen og det er særlig barn og unge som er utsatt negativ påvirkning. Dette skillet er verdt å merke seg etter vårt syn. Det er de yngre generasjonens bruk av digitale medier, som sosiale medier, streaming og dataspill, som må reguleres og kontrolleres, mens de voksnes bruk sklir unna. Her er det snakk om et

generasjonsskifte. De som selv ikke er fortrolige med dataspill, vil ha et annet syn enn de som har dette "inn under huden".

3.3.3. Dataspillets endrede status

Dataspillindustrien har vokst til å bli en av de største aktørene i medie- og underholdningsbransjen. I 2018 omsatte den globale spillindustrien for 1230 milliarder kroner. Samme år omsatte norsk spillindustri alene for 550 millioner kroner (Spillrapporten, 2019). Esport er en annen del av spillbransjen som har vokst eksepsjonelt mye de siste årene og har gått fra å være en nisje aktivitet til å bli en stor kommersiell industri (Nagel & Sugishita, 2016). Den samlede omsetningen til e-sportbransjen i 2020 var på totalt 947 millioner dollar. Det regnes også for å være den raskest voksende sporten i verden, både i forhold til aktive utøvere og tilskuere (Hamari & Sjøblom, 2016).

Regjeringens strategiplan *Spillerom dataspillstrategi 2020-2022* viser hvordan det offentlige tilpasser seg dataspillets posisjon i samfunnet, men også i kulturen. Daværende kulturminister Trine Skei Grande uttaler i rapporten (Kulturdepartementet, 2019, s5):

> *"Dataspill er kunstuttrykk. De beste dataspillene lar oss se verden med nye øyne. Det kan gi unik innsikt i andres situasjon og det kan lære oss om oss selv".*

Regjeringen foreslår ulike insentiver som muliggjør at mindre spillprodusenter kan etablere seg og utvikle spill som kan nå det internasjonale spillmarkedet. I rapporten skrives det om hvorledes spill for mange er en møteplass og regjeringen foreslår at kommuner legger til rette for fysiske møteplasser for dataspill interesserte unge mennesker rundt omkring i landet.

3.4 Selvet og samhandling med omverden

For å svar på problemstillingen ønsker vi se på hvordan ungdom som spiller samhandler med sin omverden og hvordan dette påvirker de. Vi har valgt å ta utgangspunkt i begrepene menneskets utvikling av "selvet", anerkjennelse og stigma.

3.4.1 Selvet, "Jeg" og "Meg"

En sentral teoretiker som har bidratt til å forstå menneskets utvikling av selvet er den amerikanske filosofen George Herbert Mead (1863-1931). Mead bidro med viktig kunnskap i utviklingen av sosialpsykologien. Sosialpsykologien er en gren av psykologien som søker å beskrive det sosiale samspillet mellom mennesker og miljø. Denne grenen har et hovedfokus på mennesket i en sosial situasjon og Mead hevder i likhet med Hegel at subjektivitet blir til gjennom interaksjon med andre. Individet, gjennom samhandling oppdaterer og reviderer selvet (Svartdal, 2020). Honneth (2008) syr sammen Mead og Hegel i sin bok Kamp om anerkjennelse. Mead beskrev gjennom sin teori hvordan selvet blir til gjennom interaksjon med omverden, eller det Mead kaller for den generaliserte andre. Hegel beskrev samme fenomen, og hans ide var at menneske ble til i møte med andre. Mead utledet Hegels tanker, som vi skal vise under, på et naturalistisk nivå (Honneth, 2008).

Mead hevdet at mennesket var født inn i verden, nærmest som blanke ark, og blir formet gjennom samhandling med verden. I samhandlingen vokser selvet frem fordi individet begynner å ta ta andres perspektiv på seg selv (Mead, 1934). Mead (2005) skriver at selvet eksisterer kun på bakgrunn av kontakt med andre selv, og selvet er så tett sammenvevd med andre selv at det er vanskelig å skille dem ad. Selvet har likevel en bevissthet om seg selv, men at denne er tett knyttet opp mot omverdenens syn og tilbakemeldinger på individets atferd (Mead, 2005). Dersom individet er i stand til å gjennomføre en slik perspektivtaking, danner det grunnlaget for selvets evne til å objektivere seg selv (Mead, 1976) og selvet blir således både et "Jeg" subjekt og et "Meg" objekt (Mead, 2005).

"Meg" viser til den den bevisste og ansvarlige delen av selvet. "Meg" holder "Jeg" under oppsyn og justerer "Jeg" ut i fra de tilbakemeldinger miljø gir på individets atferd. "Jeg" er den spontane og lite gjennomtenkte delen av selvet, mens "Meg" er den kloke, reflekterte og selvregulendende delen. Mead beskriver her en modell som viser hvordan selvbevissthet i stor grad konstrueres ut i fra de tilbakemeldinger individet får, eller de antagelser individet gjør seg om omverden reaksjoner på individets atferd. Delene av selvet er dynamiske og vil aktivt påvirke hverandre uten stopp (Mead, 2005).

Mead sin *Speilingsteori* beskriver hvordan individet speiler seg i miljøet rundt. Individet ser seg selv gjennom andres øyne. I denne prosessen vil også individet vurdere egen verdi og handlinger. Mead omtaler dette som den generaliserte andre og begrepet beskriver samfunnets

forventninger til selvet (Mead, 2005). Det er først når individet inntar perspektivet til den generaliserte andre, inntar sin rolle og tar opp i seg samfunnets forventninger at individualitet og tenkning oppstår. Subjektet må med andre ord se seg selv som objekt. Mead beskriver denne prosessen som noe som manifesterer seg som et sett med normer, som internaliseres og ser på dette som en helt nødvendig prosess for at de forskjellige medlemmene av samfunnet skal kunne innordne seg (Imsen, 2005).

3.4.1 Anerkjennelse

Begrepet anerkjennelse står sentralt innen dialektisk relasjonsteori. Teorien strekker seg tilbake til den tyske filosofen Hegel (1770-1831) og beskrives som en likeverdig relasjon der deltakerne søker å forstå den andres perspektiv. Deltakerne bekrefter den andres oppfatning av verden som gyldig, og søker å forstå de sidene av den andres verden som er særlig avvikende fra ens egen (Jensen & Ulleberg 2019). Schibbye skriver at menneskers bevissthet blir til via andres bevissthet. Å være anerkjennende betyr at de som inngår i relasjonen forsøker å "fange opp den andres bevissthet" og gi den tilbake "anerkjent av min bevissthet" (Schibbye, 2009:259).

Honneth argumenterer med at opplevelsen av identitet er avhengig av anerkjennelse. I boken *Kamp om anerkjennelse* (2008), tar Honneth utgangspunkt i Hegels arbeid og tanken "å bli seg selv gjennom andre". Honneth henter blant annet empiri og teori fra Georg Herbert Mead og den engelske psykoanalytikeren Donald Winnicott for å forstå og beskrive den intersubjektive anerkjennelsen på tre ulike nivåer/dimensjoner, nære relasjoner (kjærlighet), respekt (rettslig anerkjennelse) og ytelse (sosial verdsetting).

Anerkjennelse som kjærlighet skjer i nære, omsorgsbaserte relasjoner. Honneth (2008) henter empiri og teori fra Winnicott (1896-1971). Winnicott var spesielt opptatt av å undersøke barns utvikling og tilknytning (Skre, 2020). Han beskrev hvordan barnets følelsesmessige modning skjer gjennom et avhengighetsforhold til mors hengivenhet og tilgjengelighet. Anerkjennelsen er ment å gi deg en kroppslig erfart selvtillit og den danner grunnlaget for å kunne delta i en hvilken som helst intersubjektivt relasjon. Den har som mål å gjøre individet til et autonomt menneske som skal fungere selvstendig i samfunnet (Honneth, 2008).

Winnicott beskriver hvordan kjærlighetsforhold som vennskap, familierelasjon og parforhold nettopp er arenaer for anerkjenneslesprosesser og Schibbye fremholder begrepet anerkjennelse som et sentralt begrep i terapi og de terapeutsike prosessene (Schibbye, 2009). Fravær av kjærlighetsbasert anerkjennelse resulterer ifølge Honneth (2008) i kroppslig krenkelse, det vil si en skade eller forventningsbrudd vedrørende ethvert menneskes behov for en personlig og kroppslig integritet, som ethvert menneske har behov for og krav på og kan rokke ved en persons grunnleggende tro på den sosiale verden. Honneth bruker begrepet *ringakt.* Honneth advarer mot denne typen *ringakt* og skriver hvordan slike erfaringer kan føre til dramatisk fall i tilliten til den sosiale verden (Honneth, 2008). Karterud mf. beskriver hvordan fravær av adekvat omsorg i tidlig alder kan skape en grunnleggende mistillit i barnet. Barnet utvikler en grunnleggende angstberedskap, vaktsomhet og mistenksomhet som siden kan prege relasjonene (Karterud, Wilberg & Urnes, 2010).

Anerkjennelse som respekt dreier seg om rettigheter i liberale demokratier og om menneskerettigheter. Denne formen for anerkjennelse utvikler individets selvrespekt. Krenkelse eller *ringakt* i denne dimensjonen resulterer i tap av rettsstatus og rettigheter samt kravet om likeverdig behandling. Det vil si at en person blir fratatt sin rettsstatus og rettigheter, og derved ikke blir respektert som en likeverdig borger. Denne *ringakten* skader ifølge Honneth (2008) en persons selvrespekt (Honneth, 2008).

Anerkjennelse som respekt handler ikke bare om tvister i domstoler, den pågår kontinuerlig mellom borgere og organer med forvaltningsmakt. Eksempler på slike forvaltningsorganer i norsk sammenheng er NAV, barnevern, helsevesen, skattevesen osv. Individet kjemper for sine rettigheter og kan oppleve å stå i kampen i lengre tid. Den vedvarende kampen skaper i enkelte tilfeller ekstra utfordringer for individet og kan forverre personens helse (Falkum, Hytten & Olavsen, 2011). Dette er spesielt dokumentert ved bruk av tvang i helsevesenet. I Paulsrud-utvalgets utredning fra 2011 konkluderte utvalget med at det foreligger en rekke dokumenterte psykiske og fysiske skadevirkninger etter bruk av tvang. Rapporten trekker blant annet frem krenkelser av autonomi, psykisk og fysisk integritet. Krenkelse og tap av verdighet og opplevelser av straff. Videre slår rapporten fast at opplevd tvang reduserer muligheten for senere deltagelse i vanlig sosialt liv på grunn av stigma, tap av tilgang til egne mestringsressurser og selvutvikling samt en mistillit til helsetjenester (NOU 2011:9).

Til sist handler anerkjennelse om ytelse (solidaritet), som når samfunnsmedlemmer bidrar til fellesskapet ut fra sine egenskaper og kapasiteter, og således får bekreftet sin selvverdsettelse. En slik form for anerkjennelse foregår i det Honneth (2008) beskriver som sivilsamfunn. I følge Honneth (2008) er sivilsamfunnet ikke definert som hverken den statlige eller private sfæren, men inkluderer arbeidsliv, frivillige organisasjoner og media. Krenkelse her innebærer sosial stigmatisering eller marginalisering. Honneth (2008) skriver om termen "verdsettelse" som et uttrykk for en persons bidrag eller potensielle bidra til samfunnet. En person skal dermed ikke kun verdsettes ut fra et faktisk bidrag, men også et potensiale. Verdsettelse skjer ikke i et normativt vakuum og vil i samfunn vurderes ut i fra tanker om hva som er bra for samfunnets videreutvikling og forbedring (Honneth, 2008).

Honneth (2008) argumenterer med at anerkjennelse via disse tre dimensjonene skaper beskyttelsesfaktorer som skal sikre individets indre og ytre frihet til å realisere sine individuelle livsmål eller det Honneth også beskriver som selvrealisering. Individet lever et verdig liv først når den oppnår anerkjennelse gjennom disse tre dimensjonene (Honneth, 2008).

3.4.3 Stigmatisering

Det greske ordet stigma betyr "merke, sårmerke" og brukes i overført betydning om brennmerke, vanry og mindreverdighets stempel. Begrepet som i avvikssosiologien gjerne kalles for stigmatisering (Aurora, 2019). Stigmatisering ble på 60-tallet tatt opp i samfunnsvitenskapen og avvikssosiologi. Den kanadiske samfunnsforskeren Erving Goffman (1922-1982) var inspirert av ideer fra blant annet George Herbert Mead (Verhoeven, 1985).

Med sosial identitet beskriver Goffman (1986) det faktum at vi plasserer andre mennesker i ulike kategorier. Goffman (1986) deler identiteten opp i *tilsynelatende* og *faktisk* sosiale identitet. Tilsynelatende sosial identitet beskriver de forventninger vi danner oss i møtet med den andre og opplevelsen av sosial identitet skaper forventninger både til kategorier personen tilhører og individets egenskaper. Med egenskaper trekker Goffman frem både personlige egenskaper og strukturelle egenskaper som yrke osv. Faktisk sosial identitet handler her om de kjennetegn, trekk og egenskaper personen faktisk har. Stigma viser til spriket mellom sosial identitet og forventet identitet og er således et uttrykk for manglende samsvar mellom de to.

Goffman (1963) definerte tre hovedkategorier av stigma: den første er *fysiske defekter*. Eksempler på dette er manglende lemmer, ansikt uten nese osv. Den andre er *defekter* eller *brister i personens karakter*. Dette er kategorien der de som har hatt avvikende atferd plasseres, som fengselsstraff, arbeidsløshet, rusmisbruk osv. Den tredje er sosiale stigma grunnet *gruppen vedkommende tilhører* som rase, religion, politisk parti, kjønn osv (Goffman, 1963).

Goffman (1963) beskriver hvordan mennesker håndterer de ulike stigma de utsettes for, og han viser frem noen av de ulike løsningsstrategier stigmatiserte mennesker benytter seg av. Hvilken strategi vedkommende benytter seg av er naturligvis knyttet sammen med hvor synlig stima er. Enkelte kan for eksempel forsøke å endre «defekten», ta plastiske operasjoner, endre religion og mange har også forsøkt å endre legning. Andre igjen trekker seg tilbake eller flykter til trygge samfunn der deres «defekter» aksepteres, som for eksempel den virtuelle verden eller andre samfunn der personen får aksept for sine «unormale» trekk. Andre grupper slåss tilbake, slik som interessegrupper for homofile, fargede, likestilling for kvinner og funksjonshemmede. Felles for alle typer stigma er at den stigmatiserte i møte med omverden opplever at den diskrediterende egenskapen overskygger andre deler av den stigmatisertes person og overskygger andre egenskaper (Goffman, 1963).

Goffman (1963) beskriver hvordan storsamfunnet og dets definisjon av normalitet og idealer skaper utenforskapet. Det er ikke iboende trekk hos den stigmatiserte som skaper stigma, men vi «normale» som diskriminerer, isolerer, og skaper tanker om at andre er annerledes, truende og ikke like viktige som oss. Det som er normalt i en situasjon, i en kultur, til en spesifikk tid kan være galt en annen tidsepoke eller kontekst. Goffman (1963) mener derfor at stigma ikke er svakheter i individet, men stigma reflekterer sosiale normer skapt av storsamfunnet i en epoke. Individet klarer ikke leve opp til samfunnets forventninger og krav om utseende, atferd eller deltagelse og er dermed diskvalifisert fra full sosial aksept fra storsamfunnet. Goffman skrev at den stigmatiserte ville være mer sårbar i møte med fremmede mennesker og i flyktige møter. Han mente at stereotypier var sterkest her. I nære relasjoner vil den stigmatiserte vurderes med et mer nyansert syn (Goffman, 1963).

Goffman (1963) var likevel optimistisk på vegne av de stigmatiserte. De kunne oppleve endring til det bedre i livene sine, selv om det enkelte ganger betyr å underkaste seg stigma. Å tilstå sin skyld og be om tilgivelse eller behandling igangsetter prosesser hos de profesjonelle der de

slapper mer av og blir mer positivt innstilte til den stigmatiserte. De profesjonelle har på denne måten «vunnet» og de har hele tiden hatt «riktig» i sin diskreditering av den andre. Ruspasienter, psykiatriske pasienter og innsatte i fengsel vil oppleve at deres doktor og fengselsvakter vil se på dem med andre øyne, tilby andre og bedre relasjoner i etterkant av at den stigmatiserte har innrømmet sitt avvik. Det er allikevel mange kraftfulle stigma som er mer vanskelige å overkomme, da spesielt psykiatri med tilhørende diagnoser, rus og kriminalitet (Goffman, 1963).

3.4.4 Inngrupper og utgrupper

Gjennom globalisering, økende handel og samarbeid er samfunnet vårt i dag basert på tillit og ikke styrke, slik det historisk har vært. Vi må stole på hverandre. Vi velger grupper der vi anser de andre som pålitelige og vi opptrer med altruisme. Denne formen for interaksjon er like gammel som sivilisasjonen er, men for å styrke tilliten og samholdet i inngruppen så skaper vi utgrupper. Utenforstående blir da ofte gjenstand for negative attribusjoner, mistillit, forakt og hat. Sosiologer hevder at tilknytning i gruppen er tett knyttet til fordommer til de utenfor gruppen (Loch & Rössler, 2017).

4.0 Metode

Målet med denne oppgaven er å få mer kunnskap fra ungdommenes ståsted og deres oppfattelse av sin bruk av dataspill, kunnskap som ofte kommer i andre rekke i forskning på dataspill. I dette kapittelet vil vi redegjøre for de metodiske valgene som ligger til grunn for oppgaven og beskrive hvordan vi har gått frem for å analysere materialet vi har fått. Vi vil også si noe om vår egen forforståelse og etiske hensyn ved prosjektet.

4.1 Vitenskapelig perspektiv og metode

Epistemologi handler om vitenskapsteoretisk perspektiv (Malterud, 2017). Det er en måte å tenke om hvordan vi produserer kunnskap og hva kunnskap er. Hensikten med vår studie er å la ungdommene i studien selv få formidle hvorfor de spiller og få frem deres perspektiv. Mange tidligere studier som vi har funnet på temaet er gjort med utgangspunkt i kvantitativ forskning og statistikk, særlig inn mot diagnosen spilleavhengighet eller problematisk spillatferd. Selv om disse studiene retter et viktig fokus og gir nyttig informasjon, tenker vi at i en klinisk praksis

er ungdommens oppfatning også viktig for at vi hjelpere skal gi dem bedre hjelp. Ungdommen har helt nødvendig informasjon for oss hjelpere og vi tenker også at nøkkelen til gode, lovlige (Lov om pasient- og brukerrettigheter, 1999, § 4-3) tjenester/samarbeid tar utgangspunkt i brukermedvirkning. Vi har derfor valgt å bruke kvalitativ metode og individuelle dybdeintervjuer for å få innblikk i informantenes livsverden gjennom deres fortellinger og historier (Johannesen, 2016). Et fokus i vår studie har vært en induktiv tilnærming til kunnskap hvor vi på bakgrunn av datamateriale og et mer eksplorativt design har søkt gjennom en tolkende analyse å forstå meningsinnholdet bak informantene våre sin spillatferd (ibid).

4.1.1 Validitet, reliabilitet og generaliserbarhet

Validitet handler om å stille spørsmål til sin egen forskning og om metoden faktisk undersøker det vi har sagt at vi skal undersøke (Malterud, 2017). Vi tenker det har vært en fordel at vi har vært to om dette prosjektet slik at vi kan drøfte metodiske vurderinger og valg fortløpende. I og med at vi deler interesse for dataspill og jobber i feltet vi undersøker, har vi hele veien tilstrebet et refleksivt blikk på oss selv og vår forforståelse slik at det ikke fargelegger materialet, men det er klart at erfaringsbakgrunnen vår ligger der som et bakteppe når vi foretar vurderinger og valg. Vi har forsøkt å være transparente når det kommer til valg og avveininger i planlegging og gjennomføring av prosjektet, slik at det blir tydelig hvordan vi har kommet frem til funnene våre.

En ting vi ser at vi kunne ha gjort annerledes for å sikre ytterligere validitet er at informantene kunne lest gjennom analysen vår for å sikre at de ikke blir misforstått. Det ville i sin tur krevd en vurdering av de tilbakemeldingene vi da ville fått.

Reliabilitet handler om hvor pålitelig og god det metodiske arbeidet som ligger til grunn for oppgaven er (Kvale & Brinkmann, 2017). Det er vanskelig å utføre en kvalitativ studie og ende opp med det samme resultat, fordi vi som forskere nødvendigvis påvirker det sosiale samspillet med informantene. Dette er heller ikke målet i kvalitativt arbeid. Derimot er det viktig å være transparent i forhold til de avgjørelser og valg vi tar underveis i prosessen, slik at leseren kan se hvordan vi har kommet frem til vår empiri. Et eksempel på en slik transparens er å redegjøre blant annet for vår forforståelse, som vi skal gjøre i neste kapittel.

Generaliserbarhet handler om hvorvidt funnene i vår oppgave kan overføres til andre personer og situasjoner, eller om dette er funn som først og fremst sier noe om våre informanter (Malterud, 2017). Vår metodiske tilnærming baserer seg på personlige intervjuer med informantene, noe som vil være vanskelig å gjenskape. Kvalitative studier har heller ikke dette siktemålet. Generaliserbarhet, slik vi kjenner det fra kvantitative studier er ikke mulig. Vi mener vi kan si noe om den gruppen vi har intervjuet og hvorledes de erfarer sin interesse og hvordan de opplever at verden reagerer på interessen deres. Hovedfunnene våre går igjen hos alle informantene.

4.1.2 Vår forforståelse

Selv om vi etterstreber en nøytralitet og et fokus på informantens erfaringer, preger vårt kunnskapssyn som forskere spørsmålene og i sin tur empirien enten vi vil det eller ei. Å være bevisst sin forforståelse, eller å være *refleksivt objektiv* forstås som det å reflektere over sitt eget bidrag som forsker til produksjonen av kunnskap (Kvale og Brinkmann, 2017, s 273). Vår forforståelse vil påvirke temaet som vi ønsker å legge frem her, og hvordan vi presenterer det. Johannessen med kollegaer (2016) skriver at forskeren må være seg bevisst at han er en utvelgende aktør og at data som brukes ikke er uavhengige av forforståelsen. Dette er forhold forskeren må redegjøre for (Johannessen, et. al. 2016). Dette skal vi, i de følgende avsnittene, forsøke å legge frem for leseren.

Spørsmålene vi i denne masteroppgaven skal forsøke å belyse, møter vi med en forforståelse gjennom den kunnskap vi har tilegnet oss i teori, forskning og praksis. Forforståelse har vært et samtaleemne under hele prosessen med denne oppgaven. Vi er begge ansatt i førstelinjen og jobber med unge mennesker som av ulike grunner har behov for oppfølging av hjelpeapparatet. Noen av disse unge menneskene har i tillegg dataspill som sin interesse. Vi går inn i dette arbeidet med kjennskap til dataspill fra jobbsammenheng, men også privat, da vi begge to har vokst opp med spill og spiller dataspill, eller playstation på fritiden. Vår erfaring fra praksis er at mange hjelpere har mange fordommer mot spillatferd og ser ikke på spilling som en potensiell ressurs. Vi møter personer i vår arbeidshverdag der spilling har bidratt til økt kunnskap, økt trygghet og økt livskvalitet, samtidig ser vi at for mange kan det bli for mye spilling.

Når vi skal redegjøre for vår forforståelse blir studien til Przybylski og Weinstein (2019) straks interessant, hvor de har funnet at foreldre med egenerfaring med spill tenderer å lettere se de positive sidene ved spill og iverksette færre restriksjoner på spill i hjemmet. Det er lett å tenke seg at det samme faktum gjelder for oss profesjonelle hjelpere og for oss i denne forskerrollen. Det er også en av grunnene til at vi har lest nøye gjennom intervjuene mange ganger for å sikre oss at vi ikke forelsker oss i det umiddelbare.

4.2. Rekruttering

I arbeid med masteroppgaven møtte vi på visse metodiske utfordringer. I utgangspunktet ønsket vi å benytte oss av fokusgruppeintervju som metode for å besvare vår problemstilling. Malterud (2017, s 138) beskriver dette som en egnet metode hvis man ønsker å bli kjent med et fenomen. Vi sendte ut forespørsel til nøkkelpersoner i kommuner og bydeler på Østlandet og i Oslo, som er i kontakt med målgruppen (PPT, BUP, Oppfølgingstjeneste og Utekontakter) og ba de om å formidle invitasjon til aktuelle kandidater. Gjennom våre respektive arbeidsplasser vet vi at disse instansene har kontakt med ungdom eller unge voksne som er interessert i dataspill. Det viste seg å bli vanskelig å gjennomføre fokusgruppeintervju da vi ikke fikk tak i nok deltakere, som var fortrolige med intervjuformen.

Dette medførte at vi måtte gå tilbake til tegnebordet og lage en ny plan. I samråd med veileder bestemte vi oss for å endre på metode og valgte dybdeintervju med en og en informant, med forskningsspørsmål som var rettet mot enkeltindividets erfaringer og opplevelser. Johannessen med kollegaer (2016, s 146) skriver at en-til-en intervjuer er egnet når vi ønsker gode beskrivelser av informanters forståelse, følelser, oppfatninger, meninger, holdninger og refleksjoner knyttet til et fenomen. Med dette i mente kan det tenkes at fokusgruppe som metode ble for utrygt til å kunne dele personlige historier og erfaringer.

Rekrutteringsprosessen måtte gjøres på nytt. Forskjellen i runde to, var at vi nå nådde ut til nøkkelpersoner ved kommunale instanser rundt omkring i hele landet fordi vi henvendte oss digitalt. Disse nøkkelpersonene videreformidlet skriftlig invitasjon om å delta i studien til aktuelle kandidater.

4.3 Digitale dybdeintervju og intervjuguide

Neste utfordring som sto for tur var Covid 19. I og med at regjeringen innførte strenge regler for smittevern, kunne vi ikke lenger intervjue informanter ansikt til ansikt. OsloMet universitet innførte også ulike restriksjoner. Vi søkte derfor om godkjenning til å intervjue informanter via digitale plattformer. Dette medførte at vi fikk et større geografisk nedslagsfelt enn bare Østlandsområdet. Intervju på digitale plattformer, som Discord, Skype og TeamSpeak, utfordret undertegnede da vi ikke bruker disse plattformene til vanlig. Det gjør derimot informantene våre, som tålmodig veiledet oss i riktige innstillinger og alternative plattformer hvis noe gikk galt.

4.3.1 Å forstå ungdommene på egne premisser

Endringene i metodisk tilnærming brakte oss over til semistrukturert intervju som metode. For ungdom og unge voksne som allerede foretrekker kommunikasjon og samhandling på digitale plattformer og gjennom spill, kan det tenkes at selve gruppe settingen vi foreslo ble avskrekkende. I planleggingen av semistrukturerte intervjuer, var vi bevisst vår egen rolle i innsamling av materialet. Vi ønsket at informantene skulle oppleve rammene for samtalen som så trygg at det ikke var problematisk for dem å delta. Covid 19 restriksjonene mener vi var med på å fremme dette da vi måtte møtes på en plattform de var komfortable med fra før. Dette kan ha vært med på å utjevne maktbalansen mellom oss som forskere og de som informanter.

I forberedelsesfasen utarbeidet vi en intervjuguide som vi brukte som en følge snor gjennom intervjuet. Spørsmålene i intervjuguiden sentrerer seg rundt informantens egen opplevelse av dataspill. Vi var interessert i å vite hva som er interessant med spill og hvilken rolle spill har i livet til den enkelte. Intervjuguiden ble endret på etter de to første intervjuene da informantene introduserte et interessant begrep, escapism. Vi inkluderte da spørsmål om dette begrepet. Intervjuguiden ble ikke fulgt slavisk, men sørget for at alle ti informanter ble stilt spørsmål innenfor de samme temaene.

Alle intervjuene foregikk digitalt. Intervjuene varte fra 50 minutter til en og en halv time. Basert på våre erfaringer med å invitere til en fokusgruppe, var vi opptatt av å skape en komfortabel intervjusetting, hvor vi først fikk praten i gang før vi avtalte å starte lydopptakeren. På forhånd hadde vi fordelt intervjuene slik at den av oss som er bosatt i Oslo ikke intervjuet informantene fra Oslo regionen.

4.3.2 Erfaringer med å intervjue

Det er interessant å intervjue digitalt. En ting er å intervjue ved hjelp av web kamera, men det er noe annet å intervjue uten å se den andre. Det medførte at vi i alle intervjuene brukte tid på å finne ut av turtaking og hvordan vi skulle prate sammen. I starten var det uvant og rart å ikke se personen vi intervjuet. Dette ble vi derimot fort fortrolig med. I samtaler med informantene var det ikke vanskelig å la seg bevege og berøre av det de sa. Intervjuene ble vellykket selv om vi ikke kunne se hverandre. Det er klart at det faktum at vi ikke så hverandre medfører at vi går glipp av nyttig informasjon som kroppsspråk og mimikk, som formidler reaksjoner og følelser (Johannessen, et. al. 2016). Det førte til at vi skjerpet andre sanser, som å lytte til lyder, som eh og hm samt tonefall. Og ikke minst å kjenne på stillheten, og når det var passende, gå videre i intervjuet.

4.4 Utvalg

Vårt utvalg i denne studien består av ni informanter i alderen 18 til 28 år. Syv av de er bosatt ulike steder på Østlandsområdet, mens to av de er bosatt i Nord-Norge. Felles for informantene er at de alle er opptatt av dataspill og dataspill kultur. De har alle spilt spill siden de var barn og felles for flere er at de ble introdusert til spill via eldre søsken eller venner. Type spill informantene spiller varierer. Noen spiller konkurranse baserte spill, mens andre er interessert i rollespill og strategispill. For denne oppgaven er ikke type spill avgjørende for å besvare vår problemstilling.

Vårt viktigste inklusjonskriterie er at de har spill som sin hovedinteresse og at de kan si noe om hvordan de opplever sin egen situasjon og hvordan de har opplevd å bli møtt av andre basert på at de er interessert i dataspill. I henhold til Malteruds (2017) anbefaling om utvalg trenger vi informanter som som kan belyse temaet og gi interessant informasjon som vil være til hjelp for å besvare vår problemstilling. Informantene er alle anonymisert og gitt fiktive navn.

På grunn av Covid 19 fikk vi godkjenning til å intervjue informantene digitalt. Dette mener vi har vært en styrke for oss, da det medførte at vi har fått god geografisk spredning ut fra hvor informantene bor. Dette har bidratt til at vi har en viss variasjonsbredde da vi har fått tak i informanter som alle har erfaringer fra forskjellige kontekster, med begge kjønn representert.

Vi valgte i planleggingen av rekruttering av utvalg å lene oss på Malteruds (2017) råd om å ikke bestemme antallet på vårt utvalg i forkant, men manøvrere oss etter hvorvidt informasjonstyrken var god. Etter ni intervjuer opplever vi at vi sitter igjen med et materiale som gir erfaringsnære og rike beskrivelser av hvordan informantene ser på sin egen dataspilling. Metning er oppnådd når det ikke tilkommer ny informasjon (Malterud, 2017).Vi endte derfor opp med ni informanter da det under hvert intervju tilkom informasjon som skilte seg fra de foregående intervjuene.

4.5 Forskningsetiske hensyn i studien

Det ble søkt godkjenning hos Norsk Senter for Forskningsdata (se vedlegg 1). Alle deltagere i dette studiet er sikret anonymitet. I rekruttering av informanter ble det sendt ut invitasjon med beskrivelse av prosjektets omfang og hva det innebærer for den enkelte å delta. Vi innhentet informert skriftlig samtykke, hvor informantene har hatt mulighet til å trekke seg fra studien. Vi vil sørge for å ivareta informantens anonymitet og verdighet i både intervju og i det skriftlige resultatet. Informantene fikk spørsmål om de var komfortable med at vi gjorde opptak av samtalene. Lydopptakene og transkriberingen oppbevares på krypterte minnepinner og slettes etter at masteroppgaven er levert.

Å innhente personlige erfaringer hos unge mennesker som i sin tur blir publisert i form av en oppgave er moralsk utfordrende. Informantene har blitt opplyst om at de kun deler det de er komfortable med. Vi har også kjent på dette under gjennomføring av selve intervjuene. Vi vil ha informasjon som er interessant og relevant for problemstillingen og de skal gå ut av intervjuet med hodet fortsatt hevet. Det er en balansegang hvor man hele tiden må vurdere hva som er hensiktsmessig å gå videre med og hva man skal la ligge ut fra oppgavens formål.

4.6 Tematisk analyse av datamaterialet

Vi har valgt å analysere kvalitative data ved hjelp av en tematisk analyse og 6-fase modellen til Braun & Clarke (2006). Valget falt på denne modellen fordi den gir en god og håndterbar fremgangsmåte for å gjennomføre en tematisk analyse. Vi har valgt å gjennomføre analyse etter modellen for å øke validiteten i studien og modellen beskriver 6 trinn studentene forsøkte å

følge. Denne tilnærmingen innebærer å søke på tvers av materiale for å finne repeterende mønstre eller tema.

Tematisk analyse er et hjelpemiddel og lar seg kombinere med en induktiv tilnærming i analysen av data. Det er en dynamisk modell der vi beveger oss mellom fasene heller enn å ferdigstille en fase før vi fortsetter på neste fase/trinn. Hensikten er å finne frem til kategorier eller temaer som fremstår som meningsskapende i det datamateriale som er skaffet til veie. Gjennom de seks fasene beveges analysen fra det deskriptive og semantiske til det latente, fortolkende og meningsbærende. De meningsbærende kategoriene må stå i forhold til de deskriptive data (Braun & Clarke, 2006). Fasene i Braun & Clake (2006) sin modell består av 1: transkribering og gjennomlesing av data, 2: generering av koder, 3: kartlegging av mulige tema, 4: revidere tema opp mot koder og sitater, 5: definere og gi navn til tema, 6: rapportskriving.

4.6.1 Arbeidet med analysen

Intervjuene ble gjennomført via internett og nettet var tidvis dårlig ved noen av intervjuene. Det ble derfor utfordringer i fase 1 med transkriberingen av intervjuene da deler av setningene ikke var hørbare på opptaker. Da dette skjedde ble det markert i transkriberingen. Opptakene var ellers av god kvalitet. En av studentene transkriberte alle intervjuene. Transkriberingen ble gjennomført og anonymisert etter NSD sine krav om personvern. Vi gikk gjennom transkriberingene hver for oss, samt lyttet igjennom opptakene. Vi hadde noen få samtaler i løpet av denne prosessen hvor vi skrev stikkord hver for oss.

Vi oppdaget at det var enkelte av informantene som ordla seg på slike måter at det var komplisert for oss å finne meningen bak utsagnene. Vi valgte derfor å skrive om et av intervjuene slik at de henger sammen som narrativer og som meningsfulle uten å avvike fra meningsinnholdet i historien. Informantene hadde historier som beskrev både gode og vonde erfaringer knyttet til spilling. Det var flere av historiene til informantene som gikk inn på oss og vi opplevde de som både emosjonelt, tankemessig og tidsmessig krevende (Johansen 2005). Vi brukte mye tid på denne delen av arbeidet og selv om vi startet arbeide med koding og tema så måtte vi flere ganger tilbake til første fase fordi vi fikk nye tanker om hva informantene fortalte oss.

I fase 2 med generering av koder, jobbet vi med gjennomlesningen av data for å finne enkelte fenomener som dukket opp i flere av intervjuene. Koder er små enheter i datamaterialet som sier noe om fenomenet som beskrives (Braun & Clarke, 2006). Vi begynte derfor å lete etter fenomener som flere av informantene beskrev og begynte å sammenlikne hvordan de ulike informantene ordla seg om like fenomener. Dette arbeidet ble dels gjort ved å fargekode data og lage tankekart. Vi fant deretter sitater vi opplevde som beskrivende for fenomenene. Vi forsøkte så finne koder som beskrev fenomenene på riktig måte for å forsikre oss om at de passet sammen. Koder i vår oppgave er sitater, men også har vi valgt ut sammenhengende historier som informantene har delt med oss der vi opplever at sammenhengen i historien er viktig for meningsinnholdet. Dette arbeidet ble gjort hver for oss, deretter i fellesskap også med veileder. Braun og Clarke (2006) advarer mot å generalisere tema fra få eksempler og ikke vektlegge alle utsagn likt i fase 2. Vi testet derfor kodene opp mot transkriberingen flere ganger for å sjekke at disse stemte med hvordan informantene ordla seg. Vi merket også sitater i denne fasen til senere bruk.

I fase 3,4 og 5 ble prosessen mer dynamisk flytende. For å skape hovedtema og undertema i det komplekse datamaterialet har vi pendlet kontinuerlig mellom fasene og måtte flere ganger revidere den skriftlige rapporten i fase 6. Dette ble gjort i drøftingsmøter mellom studentene og i veiledning med veileder. Vi har også jobbet parallelt med teoritilfang og relevante begreper i tidligere forskning, som også har påvirket oss i analyseprosessen og utviklingen av tema. Vi har også måttet gå tilbake til lydopptak og transkriberingene flere ganger for å revidere mening for å validere temaene. Vi har brukt begreper i utviklingen i temaene som er knyttet til relasjonsfaget vi tidligere på studiet har jobbet med og måtte trekke inn filosofiske begreper som informantene selv løftet fram i datamaterialet. Informantene beskriver hvordan samfunnet forholder seg til "gaming" og vi valgte å trekke inn sosiologiske begrep i temaene for å få et rammeverk inn mot samfunnsaspektet i datamaterialet.

5.0 Resultat

Videre følger en kort presentasjon av informantene. Vi er veldig takknemlige for at informantene hadde lyst til å delta med sine tanker og erfaringer om dataspill. Det krever mot å fortelle om personlige forhold og dette setter vi stor pris på. Noen av informantene har hatt

kontakt med ulike tjenester i hjelpeapparatet, som barnevern, barne- og ungdomspsykiatrien og skolehelsetjeneste. Vi har valgt å ikke tilkjennegi dette, da vi vil sikre informantene anonymitet.

Even er 25 år, bosatt på Østlandsområdet. Even har vokst opp med spill og bruker spill som en sosial plattform for å være sammen med andre. Even har tidligere vært engasjert i ulike prosjekt hvor man tilbyr dataspill aktiviteter til andre datainteresserte ungdom.

Theodor er 23 år og bor for seg selv utenfor Oslo. Han har tidligere spilt dataspill på kompetitivt nivå, men sluttet med det for en stund tilbake. Han jobber for tiden fulltid, og har et ønske om å ta høyere utdanning på sikt.

Magne er 18 år og bosatt på Østlandsområdet. Han går for tiden på videregående skole og er engasjert i en idrettsklubb hvor han er med på å lede et e-sport lag.

Truls er 19 år og bor utenfor Oslo. Ved siden av videregående skole er Truls trener i et e-sport lag. Han liker å spille kompetitive spill, som DOTA2, Counterstrike og PUBG.

Ida er bosatt i Nord-Norge og er en tidligere e-sport utøver på høyt nivå. Hun ble introdusert for dataspill gjennom venner. Dataspillinteressen har gjort at hun har reist rundt i verden. Ida har ambisjoner om å ta høyere utdanning.

Mathias er 22 år og bor på Østlandsområdet sammen med sin mor og søster. Han er engasjert i en frivillig organisasjon som tilbyr dataspill aktiviteter. Han jobber også deltid med å tilby dataspill aktiviteter for andre ungdom i regi av sin hjemkommune. Mathias liker historie baserte spill hvor man kan utforske og oppdage nye verdener.

Amalie er 24 år og bosatt på Østlandsområdet sammen med sin kjæreste. Hun er for tiden fulltidsstudent på universitetsnivå. Amalie begynte å spille spill sammen med eldre søsken. Interessen for spill tok seg opp etter at hun fikk en kjæreste som også var interessert i spill.

Heidi er 25 år. Etter fullført høyere utdanning har hun skaffet seg fulltidsjobb. Hun bor sammen med sin kjæreste i Østlandsområdet. Heidi har hatt dataspill som hobby gjennom oppveksten.

Fredrik er 27 år. Bosatt i Nord-Norge hvor han jobber innenfor gamingkultur. Fredrik har dataspill som sin store lidenskap. På fritiden spiller han dataspill og streamer.

5.1 Begrepet *Gamer*

Gamer begrepet er for informantene alt fra en som kan spille dataspill uavhengig av hva slags skjerm man spiller på, til en person som kun spiller dataspill på PC eller TV-konsoll. For noen av informantene er spill på mobiltelefon ikke å regne som en plattform gamere benytter seg av. Heidi derimot har en vid definisjon av begrepet gamer. Det viktigste poenget for henne er at man liker å spille spill.

"En gamer er vel en som spiller tv-spill da eller dataspill da, det har jo egentlig ikke noe å si hvilken konsoll man spiller på, men en som liker og spille spill." (Heidi)

Å ha en interesse for dataspill går igjen i flere av intervjuene som en viktig del av det å være en gamer. Informantene knytter større betydning til interesse og opptatthet av dataspill, enn hvor mye tid man bruker på spill. Even forteller at gaming begrepet ikke bør defineres ut fra hvor mye og hvor ofte personen spiller, men ut fra mer subjektive erfaringer med spillingen. Han åpner for en vid tolkning:

"*Det med 'ofte-greia' tenker jeg ikke er så viktig, du må ikke spille mye for å være en gamer. Hvis du føler at du får noe ut av gaming, ikke nødvendigvis at det hjelper deg, men hvis du føler deg bra av det. (...) Jeg føler ikke du må like masse spill eller spille veldig mye for å være en gamer." (Even)*

I intervjuene kommer det frem at flere av informantene er opptatt av å legge noe distanse mellom seg selv og begrepet gamer. Det kommer til uttrykk ved at flere av informantene nøler med å svare og trenger tid til å tenke seg om. Det er flere av informantene som også har et behov for å fortelle at de har mange andre sider ved sin identitet og at et begrep alene ikke er dekkende for å beskrive hvem de er. Slik som Truls i dette sitatet gjør. Selv om Truls kan identifisere seg som en gamer, reflektere han over at et menneske har mange ulike sider. Han mener det er upresist å tenke at en person kun passer en kategori, eller at personen ikke har tanker om andre tema:

"*Du ville ikke sagt om en fotballspiller at det er hele hans identitet, han har jo andre tanker og meninger og kan sikker masse rart. Det blir litt feil å korte ned hele identiteten til bare å gjelde gaming." (Truls)*

På samme vis som Truls, sammenlikner Even gaming med andre interesser. Også han stiller spørsmålstegn ved behovet for gaming begrepet:

"En gamer, jeg vil tro at det er en som spiller spill, ikke fordi andre gjør det, men fordi man føler seg glad av det. Noen liker å lese bøker, noen liker å se på tv, noen liker å spille sport, ikke sant".(...) "Jeg vet ikke om du kaller sportsfolk, eller folk som leser bøker noe. Jeg vil si det er samme tingen, for det er noe du liker å gjøre, noe du liker å bruke tiden på. Det er bare en annen aktivitet." (Turls)

Amalie forteller at hun synes det er litt vanskelig å komme med en god beskrivelse av en gamer, men hun trekker inn kjønnsperspektiv som kandidatene i forkant av prosjektet ikke ante var aktuelt:

"Jeg føler det er litt vanskelig, det er en tydelig kjønnsdeling der. Jeg føler du kan være nesten hva som helst hvis du er gutt. Så kan du være gamer uansett. Hvis du bare spiller FIFA så kan du godt være en gamer, men jeg føler det er litt tøffere krav kanskje for å kvalifisere som gamer hvis du er jente. Kanskje delvis på grunn av fordommer jeg har da, men kanskje også på grunn av fordommer jeg har møtt. Det er ikke bra nok hvis jeg ikke spiller minst ett eller to større spill eller, ja, ett eller annet som er kjent som flere spiller." (Amalie)

5.2 Anerkjennelse

Informantene snakker om anerkjennelse og mangel på anerkjennelse i intervjuene. Gamer begrepet er for mange av informantene et belastet begrep, som det er knyttet mange stereotypier til. De forteller om å bli feiltolket og tabloidisert i media, og at spill blir en kilde til samvær og aksept, men også kilder til store konflikter i familier og med hjelpeapparatet.

5.2.1 Media

Flere av informantene beskriver at utviklingen i spillverden har gått fortere enn utviklingen i andre deler av samfunnet. Det beskrives et gap mellom det spillingen generelt representerer for de som spiller data og hvordan det beskrives og oppfattes av omverden. Omverden har ikke vært i stand til å holde følge med den virtuelle verden og informanten Amalie forteller at mange nok ikke forstår hva som egentlig skjer:

"Det er jo forholdsvis en ny greie det her med gaming. Du snakker jo ikke om gamingen som var for hundre år siden, det er relativt en ny ting. Det er kanskje det som er problemet at gaming har fått utvikle seg ganske fort og gæli, uten at vi har hatt et språk for det ved siden av.

Når vi da i gamingens tidlige faser leser overskrifter om at en ung gutt spiller bare World of Warcraft og går ikke på skolen og det er forferdelig, er det ikke rart at de eldre generasjonene får en vond bismak." (Amalie)

Fredrik trekker frem pressens dekning av dataspilling og hvordan aviser har et ensidig og lite nyansert fokus, der det ekstreme ved spill kulturen trekkes frem. som seinere blir et utgangspunkt for bestemoren for å orientere seg ut fra.

"*VG hadde 17 siders artikkel om World of Warcraft og at dem sammenlignet det med heroin for barn. Jeg så for tre år siden de samme mønstrene med Fortnite, at aviser bare kommenterte på spilleavhengighet, skulking av skole, arbeid og familie og så videre. Det er det samme som det var for ti år siden. Den eneste grunnen til at det kan brukes som et eksempel er at det blir en internasjonal sensasjon. Back in the day var det World of Warcraft, nå er det Fortnite. Det er så mange som spiller at det er lett å finne ekstreme historier." (Fredrik)*

Fredrik forteller om hvordan dekning i VG påvirket hans bestemor og de rammer hun satt for han i barndommen i forhold til dataspill. Han kjenner seg ikke igjen i dekningen, som dataspilling fikk også i den lokale pressen, men han anerkjenner at et fåtall bekjente passet beskrivelsene:

"Jeg husker at det var et par gutter i ungdomsskolen og at deres foreldre var slappe i forhold til grensesetting. De satt oppe til to om natten og det var jo kjempekult. Jeg gikk alltid å la meg og fulgte leggetid. Da var det frustrerende noen av de tingene som ble skrevet i min lokalavis, men jeg er også glad for at min bestemor brydde seg. Men der og da var jo det selvfølgelig urettferdig og frustrerende. Jeg skjønner jo godt hvorfor hun hadde de meningene og tok de beslutningene, men det er jo ikke et sunt syn å ha på det. Å kaste alle under samme paraply." (Fredrik)

Fredrik beskriver deretter hvordan han måtte forholde seg til beskrivelser han ikke følte passet. Han ble plassert i en gruppe han ikke hørte hjemme i og dette fikk konsekvenser for han. På grunn av spillets dårlige rykte, bestemmer etter hvert bestemoren at Fredrik ikke lenger får spille World of Warcraft:

"Jeg skulket ikke skolen for å dra hjem og spille, jeg gjorde lekser og gjorde generelt det jeg fikk beskjed om å gjøre hjemme. Når jeg da fikk kommando om å ikke spille World of Warcraft lenger, synes jeg det var urettferdig…." (Fredrik)

Heidi deler en del av tankene til Fredrik når det gjelder folks holdninger til dataspillavhengighet og hvordan media påvirker folks holdninger til spilling. Det kommer også frem av dette sitatet at Heidi mener det ikke nødvendigvis er dataspillet som er problemet, men at spillatferden har andre bakenforliggende årsaker:

"Du kan lese om dataspillavhengighet og folk vet om World of Warcraft og hvor mange som forsvinner inn i det spillet og blir veldig avhengige. Det er ikke nødvendigvis på grunn av spillet, men andre ting, men det er spillet som får skylda. I media leser du om dataspillavhengighet og sånne ting, og tenker at spill er dårlig. Det blir kjappe konklusjoner. Og så har de en fetter som kun gamer og han er hvert fall ikke noe kul og da tenker de at det er sånn det ofte er." (Heidi)

5.2.2 Anerkjennelse fra nære relasjoner

Amalie forteller at det er noen normative føringer i samfunnet, som hun føler dataspillingen bryter med. Dette poenget er det flere av informantene som tar opp, ikke direkte, men på ulike måter. Vi finner beskrivelser om utenforskap og opplevelser av å på etter eller annet vis ikke passe inn. Flere legger frem karikerte beskrivelser av en gamer og ofte i lite flatterende ordelag. Funnene viser at informantene fortsatt opplever fordommer, som flere fagpersoner på feltet mener står for fall (Kowert, Festl, Quandt, 2014). Kunnskap og ferdigheter knyttet til gaming blir også trukket frem som mindre verdifullt, enn annen type kunnskap da dette ikke er erfaringsnært for de som selv ikke spiller:

"Jeg tror først og fremst, er det en gamer så fremstilles det som en person som er litt utenfor normen, en som er asosial. Det er første punkt, det er asosialt. At man bare sitter for seg selv og spiller. Da går man også inn i det med utgangspunkt i at det er gærent å ikke være kjempe sosialt. Noe jeg ikke nødvendigvis er enig i, at det å være veldig supersosial person er den riktige måten å være på." (.....) "hvorfor skal du sitte alene og spille spill en lørdagskveld i stedenfor å gå ut og være med venner som om det er en bedre ting." (Amalie)

I fortellingene til informantene finner vi både historier der spill har skapt sosiale fellesskap, men også om hvordan spilling har vært en kilde til konflikt med omsorgspersoner og hjelpeapparat. Spill atferden blir vurdert forskjellig av de ulike omsorgspersonene. Informanten Fredrik forteller at han og bestemor satt sammen og spilte. Fredrik beskriver dette som en viktig del av oppveksten hans og et minne han setter stor pris på:

….. *"Zelda Corina of time. Det spilte jeg og bestemor sammen. Hun kunne ikke engelsk så godt så hun satt med en liten ordbok mens vi satt og spilte. Hun oversatt hvert eneste ord mens vi spilte og vi gikk gjennom spillet sammen. Det er et av de beste barndomsminnene mine, en av de tingene jeg holder mest kjært." (Fredrik)*

Fredrik fortsetter med liknende historie om sin bestemor senere i intervjuet, der han forteller hvordan han og bestemoren fremdeles deler interessen for spill.

"Hun er fortsatt fan av spill, men hun har ikke funnet sitt spill som hun føler at hun er kjempe investert i. Hennes favoritt er Nintendo 64 Yoshi Story, du går frem og tilbake og skal spise frukt. Veldig simpelt spill, men hun synes det var kjempemoro. Hun sier til dags dato at det er hennes favoritt spill." (Fredrik)

Informanten Ida beskriver hvordan gaming bryter med noen normer i samfunnet. Hun trekker frem hvor heldig hun er med sine venner som støtter henne selv om dataspill er en viktig del av hennes liv:

"Jeg har alltid vært veldig stolt av å være en gamer. Selv om folk har sagt at gamere er nerder, sitter oppe hele natta og spiser chips. Sier jeg at en gamer er meg og deg og han på festen du er på, hvem som helst kan være en gamer. Mine venner har støttet meg. De synes det er veldig annerledes, men det har vært kult fordi de støtter meg uansett hva jeg hadde gjort."

5.2.3 Mangel på anerkjennelse fra familie

Informanten Theodor forteller på sin side om sitt anstrengte forhold til sin mor. Hans oppvekst har vært preget av en distanse mellom han og foreldrene. De har helt ulike tanker om hva som er viktig for Theodor.

"Jeg ser på henne som en clueless idiot og hun ser på meg som en clueless idiot. Hun ser på meg som en som burde lese, studere gå ut og være med venner. Og jeg ser på henne og tenker, eh, ok, venner hva skal jeg med det, jeg kunne ikke brydd meg om det, jeg driter i det, det er ikke interessant for meg, jeg trenger ikke sosial kontakt for å beholde psykologisk stabilitet." (Theodor)

Theodor fortsetter med å beskrive hvordan konflikten med moren etter hvert skaper en negativ spiral for Theodor som fører til at han bruker mer tid på spill:

"Så jeg hadde null respekt for henne tidligere. Og det er et stort problem når det gjelder oppdragelse for da får du en jævla rakker som vil hele tiden krangle på det. Så det var mye krangling mellom oss som er ikke over. Mye av dette her omgikk et konkret spørsmål om tid. Så, mor er på en måte veldig, hun er kineser, veldig god i matte, stereotypen holder, og har tidligere undervist på universitetsnivå i matematikk og sånne ting da. Så, hun vil ha ting i konkrete tall." (Theodor)

Theodor forteller så at konfliktene skaper stress og hvordan han bruker spill for å regulere ned emosjoner og for å få det bedre.

"Jo mer konflikt rundt dataspilling det ble, jo mer dataspilling ble det.(...) Hvis jeg hadde en dårlig dag, ville jeg spille for å føle meg bedre. Jo mer krangling det ble desto mer negativ emosjoner ble slengt rundt, og desto mer dataspilling trengs det for å få det tilbake." (Theodor)

Informanten Amalie forteller at hun strever med å være ærlig om hvor mye hun spiller data og er opptatt av å snakke ned hvor mye hun spiller. Hun forteller her om at hun ikke synes det er greit å fortelle det til andre i familien:

"Ah, det, det er det som er litt fælt da, jeg sier jo at det er en hobby og på en måte degraderer det til at det skal ha en liten rolle, men det har en større rolle enn det jeg legger opp til. Det er jo liksom, det er det timene går til om dagen" ..."Det er liksom hver gang man snakker med noen som er voksne, foreldre eller onkel eller tante, det er ikke helt innafor å si "åh jeg hadde en sykt bra helg jeg satt 8 timer om dagen og spilte spill det var dødskult". Det går ikke an å si det." (Amalie)

Hun strever med å sette ord på hvorfor det er slik. og det er ikke helt opplagt, men hun reflekterer over tema slik:

"Ja, det er liksom, selv om jeg har jo ikke møtt så mye av det hjemmefra. Mamma for eksempel har jo ikke, om jeg har sittet hele helgen og spilt spill har hun ikke brydd seg om det, har aldri fått kommentarer på det. Det er en slags holdning på det som jeg har plukket opp allikevel." (Amalie)

Informanten Ida forteller om hvor vanskelig det har vært for henne å få anerkjennelse fra sin far og hvor mye dette betyr for henne. Hun beskriver her hvor viktig det er for henne å få anerkjenne av faren, selv om valgene hun tar ikke alltid er forståelige eller samsvarer med farens ønsker:

"Men pappa har vært skeptisk. Han har sett på gaming som problem, altså han har aldri vært interessert på det punktet. Så han har vært litt sånn, nei gaming er bare sånn og sånn, men så har jeg begynt å lære han litt om det. Jeg sa til han at du kan ikke synes at det jeg elsker å gjøre bare er tull, da bryr du deg ikke om hvordan jeg har det. Da tenkte han litt over hva han hadde sagt og at kanskje det han sa ikke var så fint sagt. Det er jo ikke sånn at jeg snakker ned om den jobben han har og det han gjør. Jeg er glad på hans vegne. Man behøver ikke alltid like det andre gjør, men man må hvert fall akseptere at folk tar de valgene de tar. Man kan velge om man vil heie eller ikke, men man trenger ikke snakke det ned bare fordi man har en negativ holdning om tingene. Men han har blitt bedre da." (Ida)

Informanten Magne forteller om manglende aksept fra foreldrenes side. Han forteller at de aller helst håper han skal delta på andre aktiviteter:

"Foreldrene mine er ikke så veldig fan av at jeg sitter så mye på dataspill egentlig. De tar det på en litt negativ måte og sier at jeg må være mer ute. Jeg driver er litt mer ute, men de er ikke så veldig interessert i det jeg driver med ute heller, så det er ikke så veldig motiverende." (Magne)

Magne fortsetter med å fortelle at han ikke snakker om e-sport laget han er med på, til sine foreldre, selv om dette er en aktivitet som er viktig for han:

"Det er en litt spesiell situasjon egentlig, for jeg har ikke vært så spesielt åpen om at jeg er med i E-sport laget. Jeg har bare sagt at jeg driver med frivillig arbeid og sånn. Det er ikke nødvendigvis løgn, men jeg har ikke sagt at jeg er på et E-sport lag. Har sagt at jeg driver med it og sånn når de har spurt. Når de spurte om hvorfor jeg begynte å gå mer ut har jeg ikke vært så åpen om det for, jeg har ikke så mye positiv interesse fra dem om det jeg er interessert i." (Magne)

Magne resonnerer videre og kommer frem til at det er mange fordommer og misforståelser knyttet til dataspilling nettopp fordi foreldre ikke forstår hva som skjer.

"En av de tingene jeg opplever ganske mye er hvordan mange voksne har en oppfattelse av gaming som ikke stemmer helt da. For eksempel på fotball kan de voksne se hva ungen gjør på banen, mens i gaming kan de ikke helt se hva som skjer på skjermen da." (Magne)

Han ønsker at foreldre skal engasjere seg i dataspillingen og forsøke å forstå fenomenet fra innsiden. Magne understreker i sitatet behovet for relasjon, god kommunikasjon og en nysgjerrig åpen holdning.

"Foreldre har ofte en ide om at gaming er noe dårlig og at det da skaper alle problemene. Men egentlig har gameren allerede problemer. Og da føler gameren at han ikke kan snakke med foreldrene fordi de voksne har en automatisk tanke om at gaming er dårlig. Det gjør saken verre. Problemet er at de interesserer seg ikke nok i det han gjør. De burde heller se på hva han gjør i gamingen, hva han driver med og hvor han driver med det. Det er jo en grunn til at man sitter foran skjermen egentlig. Man burde egentlig ikke si så mye dårlig om det, men bare generelt snakke vanlig om det, ikke bare om problemene hans med å spille, men vite hvorfor han liker å spille og hvorfor han egentlig spiller, snakke med han. Når man går ut fra så lite fakta om hva personen gjør er det litt dumt å snakke negativt om det når du ikke vet noe om det. Du burde forstå situasjonen litt bedre, du må interessere deg i det den andre gjør. For når du interesserer deg i det den andre gjør blir det tatt på en litt mer positiv måte." (Magne)

5.2.4 Anerkjennelse og hjelpeapparatet

I intervjuet med Mathias kommer det frem beskrivelser av møter med hjelpere der det beskrives hva kandidatene oppfatter som omsorgssvikt og overtramp, både etisk og juridisk. Mathias beskriver problemer med å gå skolen på grunn av en tarmsykdom. Han forteller hvordan hjelperne misforstår problemstillingen og setter opp tiltak på spill atferden. Selv mener han at spillingen ikke var problemet Han beskriver det slik:

"*Konfliktene jeg hadde på skole var ikke relatert til gamingen. Det er mange som forvirrer med det. De sier at man ikke går på skolen fordi man spiller spill, men det er et annet problem som gjør at man ikke går på skolen. Jeg bruker videospill for å få en pause fra det og så er det noen som tenker at det er videospillet som er problemet.» «(...) Jeg har en tarmsykdom som i det tilfellet da jeg gikk på skole gjorde meg utrolig sliten. Jeg fikk ikke noe energi av maten jeg spiste og kroppen min var elendig på å ta opp det den trengte av jern og alt sånt noe. Så det var utrolig vanskelig å få nok søvn, stå opp om morran, gå på skole og studere. Det som var lett å gjøre var å sitte og spille spill. Jeg hadde ikke mye fysisk energi, men bare det mentale." (Mathias)*

Mathias fortsetter slik, og beskriver hvilke tiltak barnevernet iverksetter for å hjelpe han tilbake på skolen:

"*Det førte til at de tok steg for at jeg skulle stoppe og spille spill og gå på skole istedenfor. Steg som, de tok alle stikkontakter til alle spill systemene jeg hadde, inkludert pc. De tok fra meg hele pc-en min som jeg brukte til kontor og alt annet enn gaming også. Pluss konsoller og tv. De tok fra meg all underholdning." (Mathias)*

Mathias beskriver hvordan hverken han eller mor blir hørt av barnevernet i denne saken:

"Hun (mor) måtte bare godta det ellers ville barnevernet puttet meg et annet sted. Noe som de truet med mot slutten når jeg ble 18. Bare putte meg helt sånn annet, hva er det de kalles, hjelpehjem, hvor de har full kontroll over barna ikke sant. Det var helt jævlig." (...) "Jeg klarte ikke fortelle de hvor positivt det var at jeg kunne spille spill. Det var vel det at jeg ikke fikk nok søvn før skole og satt og spilte spill som fikk dem til å tro at det var videospillet som tok søvnen fra meg." (Mathias)

Mathias beskriver senere i intervjuet hvordan tiltakene barnevernet iverksatte påvirket situasjon fra vanskelig til verre:

"*Det var rett og slett en depresjon.. liksom depresjon på toppen av kronisk sykdom." (Mathias)*

5.3 Samfunnsnormer i utvikling

Informanten Fredrik forteller om samfunnsnormer i utvikling og en økende aksept i samfunnet knyttet til dataspilling. Han tillegger e-sport mye av æren for dette. E-sport handler om utøvere som konkurrerer med dataspilling som plattform på lik linje med annen idrett der det er store arrangementer og mye penger involvert. Her viser Fredrik at ferdighetene og kunnskapen blir sett på med andre øyne:

"Men jeg føler at i den siste tiden, etter at e-sport ble mye snakket om har det blitt større aksept for gaming, det er ikke bare tidssløseri. Det kan faktisk brukes i en sport sammenheng og folk kan tjene penger på det på Youtube eller Twitch. Det har blitt en mye større aksept for at det kan være en karrierevei og utviklingsmuligheter i det. Ikke bare at man sitter på rumpa i en stol og trykker på knapper og får ingenting ut av det." (Fredrik)

Informanten Truls deler mange av Fredrik sine betraktninger og beskriver hvordan e-sport påvirker omtalen dataspilling etter hvert får i media:

"……. nå var det jo en kar på 16 år som vant noen millioner i Fortnite turnering. Jeg tror den overskriften i avisa fikk mange til å liksom skjønne da at det er litt mer enn å bare sitte inne på rommet." (Truls)

Han går deretter over til å forklare hvordan satsning på e-sport lokalt, skaper nye muligheter for ungdommer. Dette er også med på å skape et fellesskap.

"Og de foreldrene jeg snakker med i forbindelse med e-sport satsingen vår synes det er veldig positivt at barna deres har en arena som de ikke hadde før hvor de kan komme. Det er et lite samfunn på en måte. Det er folk med samme meninger og interesse og sånn. Det er en ny arena hvor man ikke har hatt så mye samlinger og sånn før, hvor det meste har vært på nett tidligere." (Truls)

Informanten Ida beskriver her hvordan dekning via TV endrer holdninger hos folk i forhold til dataspill:

"Jeg føler, uten å være negativ at Norge litt trege til å ta inn nye ting, vi er skremt for nye ting, vi synes det er skummelt med forandringer. Det har blitt litt bedre. Etter at Tv2 har begynt med sendinger har det blitt større interesse. Nå kan jo bestemor sende melding "å jeg ser han vennen din Mikkel sitte å spille nå!". Så er det sånn "kjenner du de spillerne der?", og jeg kan svare "ja, jeg har kjent dem siden 2010"." (Ida)

Ida fortsetter og trekker frem hvordan det sosiale fellesskapet og de enorme arenaene ser ut til å skape aksept fra de nærmeste:

"Jeg føler at eldre er kritisk til ting. Hvis det er på tv er det litt enklere. La oss si at en jeg spilte med, som er en rolig og tålmodig person, når hun kan forklare hvordan man spiller en runde i CS kampen, så forstår kanskje bestemoren min bedre. Og kanskje hun ser at kanskje jeg skal se en CS kamp. Istedenfor å tenke at det er usosialt og kan dette fylle arenaer med folk. Så jeg tror vinklingen til folk er negativt, men så får du se på tv at det fyller arenaer og sånn og så tenker man kanskje wow det var ikke så ille som man trodde." (Ida)

5.3.1 Anerkjennelse fra den virtuelle verden

Ida forteller her hvorfor hun foretrakk sosial deltagelse i den virtuelle verden, fremfor den analoge. Vi forstår sitatene som at Ida opplever å få en anerkjennelse i den virtuelle verden, som kan være vanskeligere å få i den analoge verden:

"Jeg tenkte der og da bare at jeg gjorde det jeg syntes var morsomst. Så jeg synes gaming gav meg mer glede enn å dra ut. Det var et miljø som alltid ventet på at du skulle møte, og det var ikke sånn at du ble bailet. Du vet når man er ung så kan det bli sånn at det er alle mot en, eller noen mot noen andre. Man splitter seg litt i vennegruppen, og av og til holder man noen utenfor eller blir selv holdt utenfor. I gaming verdenen blir man aldri holdt utenfor, men man blir alltid inkludert. De som var mine venner var alltid glade for å se meg. Jeg valgte heller den verdenen enn å være så mye ute blant folk selv om jeg egentlig er veldig sosial." (Ida)

Ida fortsetter resonnementet senere i intervjuet. Her forteller hun også om mobbing i sosiale medier:

"Altså hvis man føler seg ensom i det ekte liv, la oss si man går på skole. Spesielt de sårbare fra 7 til 10 klasse. Hvis man er ensom så vil jeg absolutt anbefale folk å game. Det finnes venner for alle. Hvis man er fra en liten plass, slik som jeg, og du først faller utenfor vennegruppene er det veldig vanskelig å komme inn igjen. Da er det venner på internett som gjør at man overlever de årene. Så jeg tenker at hvis man er en sånn som kanskje er litt utenfor så er gaming veldig, veldig, veldig fint. Da slipper man å føle på ensomhet på skolen og hjemme. Fordi gaming er jo annerledes nå enn det var før. Før var det ikke sosiale medier, så hvis du ble mobba ble du mobbet på skolen, men nå blir man mobbet på skolen og på sosiale medier når du kommer hjem. Du får aldri en break. Det er mye mer psykisk nå, så hvis man kan legge bort sosiale medier og sitte og spille et spill. Kanskje man har funnet seg en venn man kan spille FIFA, COD eller Counter Strike, som meg. Det er hvert fall bedre å ha en venn over internett enn at du ikke har noen i det ekte liv. Og da føler jeg at det er mye til hjelp." (Ida)

5.4 Spillets funksjon

Informantene oppgir ulike årsaker til at de spiller og tillegger spillingen ulik mening. Felles for spillingen er at den oppleves som meningsfylt. Informantene beskriver hvordan spillene de spiller legger til rette for at de skal utløp for ulike sider ved seg selv som kreativitet,

konkurranseinstinkt, nysgjerrighet osv. Enkelte av informantene beskriver også at de kommer i kontakt med gode følelser og knytter følelsene opp mot direkte tidspunkt eller hendelser i livene sine. I intervjuene kommer det frem at dette er opplevelser som ikke nødvendigvis foreldre og andre rundt informantene får ta del i.

5.4.1 Mestring og kreativitet

Informanten Even forteller at han opplever helt spesifikke følelser når han spiller og at han forsøker å oppleve dem på nytt. Han beskriver følelsen med fargekode og sammenligner følelsen med jul. Informanten beskriver det som en god følelse.

"Det er en sånn følelse jeg får når jeg spiller spill. Det er veldig vanskelig å forklare til deg. Når jeg spiller Metro nå så får jeg den følelsen. Den er sånn varm brun, ikke brun på en dårlig måte. Jeg vet ikke, men det føles som en varm ting. Som høst for eksempel, jeg vet ikke, du vet juleføelse ikke sant." (Even)

Theodor forteller hvordan spilling gir han en følelse av å være noe i livet:

"For det var en del av en følelse av å være i livet og være noe i livet. Det var enjoyment og ha det moro." (Theodor)

Magne forteller i intervjuet at han også verdsetter andre sider ved spillingen og at han får utløp for flere sider ved seg selv. Vi forstår første del av sitatet slik at Magne bruker spillingen for å regulere ned stress i kroppen og har et bevisst forhold til at spillingen også har en slik funksjon. Han har en egen kategori han kaller for *avslappende spill*. Samtidig har han spill der han får utløp for kreative og utforskende sider ved seg selv:

"Ellers så like jeg såkalt avslappende spill. Jeg liker også Minecraft hvor du kan være kreativ og sånn bygge forskjellige ting. Det er ganske bra. Og et spill som jeg nylig har plukket opp er et som er også ganske fint. Det heter Sea of thieves det er et type pirat spill hvor du kan ta opp et mannskap hvor du kan dra på eventyr hvor du kan gå og finne skatter og tjene penger og det er litt sånn moro for du kan møte på mange ulike ting. Det er litt sånn lignende som å kjøre en båt, og jeg har faktisk seilet en båt før. Så det er litt lignende." (Magne)

Heidi forteller så videre at når hun klarer å løse ting i spill på egenhånd gir det mestringsfølelse. Hun forteller så at det blir en viktig motvekt til opplevelse av egen latskap.

"Jeg tror, sånn som jeg har Zelda da, jeg er jo litt, jeg er veldig lat og utålmodig, så jeg har måttet google løsninger og sånne ting, det er jo veldig teit, jeg merker når jeg først gjør det og ikke gjør det, og jeg sliter skikkelig med noe og så finner jeg det ut helt selv så får jeg jo en slags mestringsfølelse og det er jo bra for hjernen min tror jeg." (Heidi)

"Å få det til selv og være litt, legge ned arbeidet da. Fordi jeg er litt lat person og jeg gidder ikke alltid legge ned arbeidet, jeg tenker det er bra for meg." (Heidi)

Mathis beskriver så at gjennom spill får han utløp for sine utforskende sider:

"Ja, det å kunne oppleve nye ting, utforske verdener. Det er open world spill jeg liker mest da. Det er da spill hvor du starter å spille i en stor verden som du kan utforske. Gjøre det du vil. Det kan være en story som driver deg til å utforske visse områder. Hvor du da kan finne deg en quest som kan drive deg til å gå til andre steder og få deg til å gjøre visse ting på visse steder. Det er opp til spilleren å utforske miljøet. La oss si det er et interessant fjell jeg har lyst til å klatre på toppen av." (Mathias)

Mathias beskriver videre at spillene stimulerer til både kreativitet og fantasi. For han er spill er en kilde til læring:

"Det er mye man kan lære av å spille dataspill. Hovedsakelig språk. Så er det alt mulig annet man lærer også. Man lærer alle egenskaper mens du spiller dataspill. Strategi for eksempel. Strategi, navigering, språk, stor del matematikk, vanskelig å unnslippe matte for å si det sånn. Og så er det en del fag, da. Ja, altså man kan lære en del fag av å spille. I jobb har jeg snakket mye om hvordan spill kan brukes i skole og man kan lære av det. Det er mange spill som handler om å navigere og løse mattestykker ikke sant." (Mathias)

Mathias beskriver at han har en kronisk sykdom som gjorde det vanskelig å orke å gå på skolen og gav søvnproblemer. Denne sykdommen skapte problemer for han. Han hadde lite energi og spill ble da viktig for ham som underholdning.

"Jeg har en tarmsykdom som i det tilfellet da jeg gikk på skole gjorde meg utrolig sliten. Jeg fikk ikke noe energi av maten jeg spiste og kroppen min var elendig på å ta opp det den trengte av jern og alt sånt noe. Så det var utrolig vanskelig å få nok søvn, stå opp om morran, gå på skole og studere. Det som var lett å gjøre var å sitte og spille spill. Jeg hadde ikke mye fysisk energi, men bare det mentale." (Mathias)

Han beskriver at det ble vanskelig for ham da dataspillet ble fratatt ham gjennom tiltak fra barnevernet. De så på spillingen som hoveddelen av problemet hans:

"Det var vanskeligste tiden i livet mitt tror jeg. Og ikke kunne fokusere på hverken skole eller aktiviteter eller hobby. Ikke ha en ting å gjøre." (Mathias)

For Mathias var dataspill en kilde til glede og smertehåndtering:

"Det de (red. adm. Barnevernet) ikke ser er at videospill gjør meg glad i motsetning å sitte stille og bare ha de smertene du da får med den sykdommen." (Mathias)

(...)

"videospill distraherer deg fra fysisk smerte. Som det rett og slett ikke finnes noen annen løsning på annet enn paracet ikke sant." (Mathias)

For Amalie har spillingen mange funksjoner knyttet til fritiden. Den er mer enn en hobby. Det er underholdning, noe hun gjør for å koble av og kose seg, og hun beskriver at hun får brukt hjernen. Hun trekker også inn at det har vært en viktig følgesvenn som gir mye selskap og glede når hun er alene.

"Ah, det, det er det som er litt fælt da, jeg sier jo at det er en hobby og på en måte degraderer det til at det skal ha en liten rolle, men det har en større rolle enn det jeg legger opp til. Det er jo liksom, det er det timene går til om dagen. Det er ingen som ser på tv, jeg ser hvert fall ikke på tv lenger. Når jeg kommer hjem fra en lang dag fra. skolen setter jeg meg ned med et spill og slapper av og koser meg. Det er underholdning for å koble av samtidig, avhengig av hva man spiller, så kan man få brukt hjernen enda mer. Det er en følgesvenn da. For min del, jeg har spilt mest sånn solo spill, for min del har det vært en sikker lekekamerat etter skolen. Om jeg ikke hadde noen venner som hadde lyst til å finne på noe den dagen om vi ikke skulle på ferie og jeg måtte være alene hjemme omtrent i byen, så gjorde ikke det noe, jeg hadde liksom alltid noe å gjøre. Der merker jeg forskjell. Jeg har en yngre søster og, hun er 10 år yngre enn meg. Og hun spiller ingen ting. Og hun holder på å dæve hvis det er en ferie hvor hun ikke skal noe. Greier liksom ikke å aktivisere seg selv som jeg har hatt mye glede av da." (Amalie)

Hun beskriver at hun leter etter spill hun kan drømme seg bort i med muligheter for avstikkere i historien og med rom for utforskning. Hun beskriver hvordan hun kan være kreativ i spillverdenen;

"*Jeg kommer fra en ganske kreativ familie hvor alle er flinke til å sy og male, tegne og lage ting. Men jeg har ikke fått mye av de genene og ting, men derimot er jeg flink til å lage hus i sims, det synes jeg er kjempegøy, da får jeg brukt litt av tiden min til å lage ting som ikke nødvendigvis må sammenlignes med andre, hvor jeg bare kan kose meg og nyte fruit of my loims og nyte det jeg sjøl har laget." (Amalie)*

For Fredrik er gaming både jobb og hobby. I hjembyen til Fredrik har kommunen satset på dataspill som et tilbud til barn og unge. Her jobber Fredrik med å tilby dataspillaktivitet til barn og unge i samarbeid med kommunen:

"*Jeg jobber innenfor gamingkultur, så jeg både jobber med det og driver med det som en hobby hvor jeg spiller vanlig eller så streamer jeg på Twitch." (Fredrik)*

Selv om Fredrik har det som en jobb, spiller dataspill en stor rolle i livet hans:

"Det er jo min store lidenskap og det er jo igjen sånn jeg holder meg underholdt. Det er jo, min viktigste hobby. Jeg har, hvordan skal jeg si det, jeg føler kontra tv-serier og film, så er det så mange opplevelser som kun kan både presenteres og gjennomføres i spill." (Fredrik)

For Fredrik gir spill ham gode opplevelser:

"Det er så mange fantastiske opplevelser og historier jeg har fått via det, at det er bare noe jeg ikke kan være foruten, rett og slett. Selvfølgelig hvis jeg ikke har internett og ikke tilgang på spill, så dør jeg ikke, og det er plenty andre ting jeg kan gjøre som å gå ut eller se på tv, eller dra og spille brettspill med kompiser liksom. Alle har jo sin hobby som er deres førstevalg de går til. Man kan jo si at spill er mitt førstevalg." (Fredrik)

For Fredrik byr spill på engasjerende, emosjonelle og spennende øyeblikk.

"*Føler du at du noen gang har sett en film og tenker wow, dette var fantastisk? Det er sånn det er for meg med spill. Det er de historiene jeg opplever i det, en opplevelse, noen ganger kan det være noe som er så trist at jeg gråter og det er rørende eller bare vakkert, mens andre ganger er pulsen i 170 og jeg er svett og jeg sitter på tuppen av stolen og venter på det neste som skal skje, det er hele opplevelsen." (Fredrik)*

5.4.2 Konkurranse og sosialisering

Alle dataspill har et element av konkurranse i seg, enten det er at du spiller mot dataspillet (player versus computer) eller mot andre spillere (player versus player). Felles for de mest populære spillene det konkurreres i er at man spiller mot andre mennesker verden over. Dette skiller disse spillene fra blant annet RPG (role-playing games) og indie spill, hvor man ofte

spiller alene mot dataspillet. Noen av informantene spiller ulike esport baserte spill som League of Legends (Riot Games, 2009), Counter Strike (Valve, 2012) og Fortnite (Epic Games, 2017).

Theodor forteller om hvordan han får utløp for sitt konkurranseinstinkt og hvordan konkurranse er en viktig del av livet hans. Han deltar aktivt i e-sport og trener nå andre e-sportsutøvere. Theodor beskriver også i sitatet hvordan denne siden ved han driver han videre til å bli bedre:

"Jeg er en veldig kompetitiv type. Skal jeg gjøre noe så vil jeg bli veldig god på det. Så hvis jeg har en dårlig runde for jeg spilte dårlig da blir jeg sur. Før så vil jo denne selv aggresjonen være en drivkraften for å ønske å bli bedre. Blir jo bedre av å gjøre feil og av å lære av sine feil. Spesielt innenfor dataspill." (Theodor)

Theodor går videre og beskriver deretter hvordan han identifiserer seg som annerledes enn andre spillere. Mens de andre spillerne kan legge årsaken utenfor seg selv dersom de mislykkes, tar Theodor ansvaret og nederlaget innover seg. Vi forstår utsagnet dit hen at nederlaget motiverer Theodor til å spille videre og han beskriver seg selv som fragmentert dersom han ikke lykkes i spillet. Han må spille videre for å føle seg som en hel person igjen:

"Det blir en spiral som går nedover og jeg ser det er mange spillere som blir sure på seg selv eller at de blir uheldige av noe utenfor deres kontroll. Enten at de spilte dårlig eller at de gjorde noe feil. Mange vil jo ikke tilstå sine egne feil, så da skylder de på noen eller noe annet om det er spillet eller andre spillere. Men oftest ikke på seg selv. Da ser man denne negative spiralen hos andre, de bryter seg ned inntil de blir heldige nok til å oppnå noe fint de kan quote on quote gå rundt og være stolt over da. Mens hos meg, jeg ville bare prøve å spille mer inntil jeg på en måte fikk redda meg sjæl, rydda meg sjæl opp igjen, samla meg sjæl til å spille bra igjen da."(….) "hvis jeg spilte bra, hadde gode runder, og det hadde jeg for det meste, så var jeg på en måte den vanlige meg da." (Theodor)

Ida er tidligere profesjonell e-sport utøver. Hun har prestert på det høyeste nivået i sitt spill og har hatt det som en jobb. Hun beskriver det som kan minne om en toppidrettstilværelse vi kan kjenne igjen fra andre idretter, med mange reisedager for å spille turneringer, trening mange timer om dagen og et jag etter å hele tiden prestere på topp. Ida forteller at hun også får utløp for konkurranseinstinktet og hun liker at hun kan måle hvor god hun er blitt:

"Jeg tror det var det at jeg kunne se forbedringer. Jeg hadde mange mennesker rundt meg som ville hjelpe meg med å bli bedre i starten. Du må spille mer death match hvis du vil aime bedre på folk, eller så kom det kanskje en for å få bedre movements må du spille det her.

Folk viste meg granater og sånn og så tenkte jeg at dette er et spill som passer meg fordi jeg kan blir bedre i det. Og når jeg blir bedre vil jeg bli enda bedre." (Ida)

Målet om å bli bedre er ikke bare knyttet til det øverste nivået i e-sport verdenen, men er noe som går igjen uansett nivå. Strukturen i de e-sport baserte spillene legger opp til at spilleren kan se sin rangering og måle sin progresjon. Magne forteller at han også er glad i å konkurrere og forsøker å bli best i enkelte spill:

"Men nå som jeg har sett muligheter i spill, nå som jeg generelt, nå spiller jeg mer sånn competitive, konkurransepregede spill, så tar jeg gamingen mer seriøst da. Og nå som jeg er i gaming avdelingen som jeg er da, så har jeg tatt det mer til en hobby da, det er noe jeg er flink på. Akkurat nå spiller jeg ganske mye strategispill, det er et som kalles League of Legends. Det er et team spill hvor du spiller fem mot fem. Det er strategibasert. Det kan alltid få deg til å bli bedre og bedre og bedre og sånn. Det stopper ikke et sted. Det er om å gjøre å bli best da. Det er det som gjør at jeg kommer tilbake til det." (Magne)

Gjennom å konkurrere mot andre og spille på et lag, kommer informantene i kontakt med andre spillere som ikke nødvendigvis bor i nærheten av de. Det er ikke bare de store MMORPG spillene som World of Warcraft (Bizzard, 2004) som fungerer som en sosialiseringsarena. Informantene forteller om hvordan de konkurransebaserte spillene også fungerer som en sosial møteplass. Ida forteller så videre at hun også tiltrekkes av de sosiale elementene av spillingen. Ida tar også opp fordommer i samfunnet som hun ikke kjenner seg igjen i:

"Jeg føler at gaming har vært redningen for meg fordi jeg ikke visste hva jeg ville og så begynte jeg å tjene penger på det. Så begynte jeg å kunne gjøre de tingene jeg liker, som å reise og treffe mennesker. Jeg er veldig sosial. Man tror at gaming er usosialt fordi man sitter inne, men du kan ha sinnsykt mange venner over nettet. Jeg synes at gaming er en veldig fin ting, fordi man til daglig treffer mennesker som tenker at jeg ikke vil være venn fordi man ser sånn og sånn ut. I e-sport verdenen dømmer man ikke folk for hvordan de ser ut, men for den de er." (Ida)

Magne er også interessert i e-sport. For noen år tilbake i tid startet en idrettsklubb i nabolaget der han bor et e-sport lag. De hadde ikke kunnskap om e-sport og søkte hjelp av dataspillere som kunne bidra med erfaring og kompetanse. Magne meldte seg inn i klubben og bidrar i den daglige driften av klubbens e-sportsatsning. Han beskriver hvordan laget gir han en følelse av å være del av et større sosialt fellesskap, som gir samhold og positive opplevelser:

"En grunn til at jeg ble med da det først ble startet opp var at du kunne bli en del av noe. Og den følelsen når vi hadde samlet alle sammen og spille sammen. Vi kan gjøre noe seriøst og vi kan lage en idrett ut av det. Da har vi på en måte en sånn sterkere mening. Det føles så mye bedre når vi kan møtes og vi slipper å sitte alene på hver sin skjerm. Vi vet at det ikke bare er deg som er sånn og at vi alle er like og at vi alle liker å spille sammen. At vi kan skape noe stort sammen. Det er det jeg liker med klubben." (Magne)

Idrettslaget har inkludert e-sport som en likeverdig aktivitet på samme linje med de andre idrettene de tilbyr. Ikke bare er e-sport-spillet Magne spiller på nett en måte å sosialisere seg på, men her får dataspillet enda en ny dimensjon ved at man møtes fysisk for å spille sammen på nett. Magne forteller at han er sosial på nett og at det er en viktig faktor for han:

"*Når jeg kommer hjem eller sitter ned foran pcen så logger jeg generelt på Discord, så går jeg inn på kanalene hvor de andre pleier å gå, og venter på at noen andre logger seg på eller sender meg melding på om jeg har lyst til å spille. Og så prøver jeg å avtale at kanskje vi kan gå ut for det er ikke alltid så bra å sitte inne, dra på kino eller noe sånt det er alltid noe fin film eller noe." (Magne)*

"*Men gaming generelt er et ganske fint møtepunkt for da kan vi bare droppe innom og bare snakke generelt, det er bare så mye enklere enn å treffes." (Magne)*

Heidi spiller ikke et konkurransebasert spill og det er heller ikke en flerspiller funksjon i spillet. Likevel beskriver Heidi spillingen som en gøyal hobby der hun er sosial:

"Og jeg har liksom aldri spilt sånn super mye unntatt kanskje noen perioder. Men det har vært en veldig gøy hobby som jeg også har gjort med søstrene mine og litt venner og sånn. Spille Sims med venner var noe vi gjorde. Dro til venner og spilte Sims. Så fikk du lov til å se på og kjede seg mens den andre spilte." (Heidi)

Heidi tenker på det å spille med andre ville vært bra og en fin måte å være sosial med andre på under corona restriksjonene:

"...for det er liksom en måte å kunne være veldig sosial uten å gå ut, det hadde vært spesielt digg nå, men det gjør det så mye enklere å henge med folk en halvtime eller time, og er du for sliten så bare logger du av på en måte. Så det, sånn teoretisk hadde det hjulpet meg veldig. Hvis man, altså, ja, det hadde vært hyggelig på en måte." (Heidi)

Mathias forteller interessen har ført til valg av jobb og i tillegg så beskriver han at spillingen har gitt han et sosialt nettverk/liv.

"Det (spillinteressen) har jo gitt meg jobb og hele pakka. Et sosialt nettverk. Jeg har søkt jobb på et aktivitetshus. Den jobben er også gaming relatert som spill instruktør, jeg bruker erfaringen jeg har i diverse populære spill og instruerer andre folk i bruk av det. Hvordan de kan bruke det spillet til å ha det gøy på fritiden da. Det skal ikke være escapism. Du skal fokusere på skole og også bruke det på fritiden som en hobby. Det er veldig viktig. Å ha noe å jobbe med. Jeg bruker også videospill som en jobb og jeg bruker jobben sosialt. Men for meg personlig er det ikke knyttet til videospill. Men jeg får det sosiale aspektet fra dataspill og jobb." (Mathias)

Dataspill har i tillegg gitt Mathias noe å prate med andre om.

"*Det er ikke så viktig å kunne game, så lenge jeg kan snakke om det. Det er hele poenget å være sosial. Ja, ved å prate om hva jeg har funnet og utforsket og opplevd i virtuelle storylines. Det gir meg temaer å snakke om. Om eventyr jeg har opplevd." (Mathias)*

Mathias beskriver at han hadde hatt lite å snakke om ellers dersom han ikke kunne snakke om spill.

"Jeg spiller singleplayer spill, men snakker om spillet og hva jeg gjør med folk over sosiale medier da. Ofte sender jeg screenshots og forteller hva jeg jobber med, hva jeg gjør og hva jeg prøver å oppnå. Og så samarbeider vi om det ikke sant." (Mathias)

Mathias beskriver videre at det er enklere å være sosial via nettet enn "offline".

"Det er mye kjappere og få en samtale, og starte den. Det er fordi du alltid kan være i store grupper fulle av folk og du kan alltid utnytte det, de er alltid med på det. Å få følelsen av å aldri være alene." (Mathias)

Dersom han ikke hadde hatt nett beskriver Mathias at det kan bli ensomt;

"Hvis du skulle vært i en skog uten internett helt alene og det er mørk føler man seg ensom ganske fort, men hvis du har internett på telefonen vet du at du kan ringe folk å få hjelp." (Mathias)

Fredrik forteller at han fant et viktig sosialt nettverk med likesinnede gjennom gaming og andre felles interesser da han slet med å få venner som ungdom.

"*Jeg slet litt med venner i ungdomsskolen og i videregående tiden, og jeg likte liksom, det var jo ikke bare gaming jeg likte cosplay og anime fra Japan og jeg dro på messer sørpå og møtte mange der med samme interesse og ja mye forskjellig av slike ting. Og når jeg da fant folk med samme interesser spilte jeg mye online med en gjeng. Jeg har en kompisgjeng nå som*

er litt spredd over hele landet og vi har alle sammen spilt sammen i rundt ti år. Det var vel der vi holdt sammen." (Fredrik)

(...)

"Det er min måte å være sosial på. Jeg spiller fortsatt med den samme gjengen. Jeg drar fortsatt på LAN (dataspilltreff) og arrangerer LAN også, for det er så sosialt." (Fredrik)

For informantene er dataspillet en måte å etablere kontakt med andre på. Uansett om det er et konkurransebasert spill eller et simulatorspill bruker informantene dataspillet som en portal til sosial kontakt.

5.4.3 Spill som en måte å koble seg på hverandre

Fredrik vokste opp med spilling og beskriver at å spille var noe han gjorde sammen med familiemedlemmer og at dette er viktige barndomsminner.

"Da jeg var 5 år så fikk jeg Nintendo 63 og da var det selvfølgelig Mario 64 som gjaldt, kort tid etter det fikk jeg Zelda Corina of time. Det spilte jeg og bestemor sammen. Hun kunne ikke engelsk så godt så hun satt med en liten ordbok mens vi satt og spilte. Hun oversatt hvert eneste ord mens vi spilte og vi gikk gjennom spillet sammen. Det er et av de beste barndomsminnene mine, en av de tingene jeg holder mest kjært. At vi to hadde de opplevelsene sammen og det førte til at Zelda er min favorittserie til dags dato." (Fredrik)

Fredrik snakker også i voksen alder om spill med bestemor som spiller selv. Han beskriver i intervjuet hvordan spill både sammen med familiemedlemmer og jevnaldrende var en stor del av fritidsinteressen hans fra han var barn. Han beskriver hvordan både spill og eventyr stimulerte hans fantasi allerede som barn og at det er viktig for ham nå også som voksen når han spiller.

"Min favoritt sjanger er spill med en god historie. I tillegg til spill er jeg kjempeglad i å få lest et eventyr. Jeg klarte alltid å fantasere og leve meg inn i historien og engasjere meg i den. Jeg kunne høre en historie, hvis jeg synes den var bra nok, sikkert hundre ganger. Det gjorde at jeg fikk en sterk tilknytning til historien i spill. Det kan hende at spillet er dårlig, men hvis det forteller en bra historie kan det hende at jeg liker det for det." (Fredrik)

5.5 Escapism

"Det er ingen som ville kalt fotball som en form for escapism, selv om du bare konsentrerer deg om fotball og drømmer deg bort i fotballverdenen." (Amalie)

En av de tingene vi la merke til under gjennomlesning av transkriberingene var måten informantene omtalte sin interesse på. Det er sjelden man hører andre interesser som ski, lesing eller sjakk bli omtalt i en lignende psykologiserende språkdrakt. Et av begrepene som skilte seg ut i så måte var escapism, eller flukt på norsk. Som vi skal se i det følgende kapittelet har informantene ulike oppfatninger av escapism og hva det betyr for den enkelte. For noen av informantene er det en flukt i ordets rette forstand, mens for andre igjen er det en del av en løsningsstrategi på en utfordrende situasjon.

Flere av informantene reflekterer over hvorfor det er slik at escapism blir knyttet opp mot dataspill. Fredrik forteller at escapism-begrepet er en del av en større filosofisk diskusjon og at escapism aktualiseres når det kommer til dataspill fordi vi i vårt samfunn snakker om et skille mellom den *vanlige verden* på den ene siden og *dataspillverdenen* på den andre siden. Dette skillet er det flere informanter som snakker om. Ida har spilt dataspill siden hun ble introdusert for det på ungdomsklubben der hun vokste opp. Det er nå en stund siden, men hun har hele tiden vært interessert i gaming. På et tidspunkt var det også hennes jobb, som e-sport utøver. Ida forteller at hun opplever å ha tilgang til to ulike verdener. For Ida er disse verdenene likeverdige og like ekte. De gir henne et utvidet handlingsrom. Når hun opplever negative ting i den vanlige verdenen, kan hun dra til gaming verdenen og motsatt. For Ida er denne tilgangen positiv.

"Jeg synes hvertfall det er veldig fint fordi det gir meg mer space til at jeg kan få litt avstand til den ene verdenen hvis jeg behøver det. Jeg får tid til å tenke over mine valg. Og jeg kan tenke "Ok, var det verdt å si det der?" Jeg får tid til å gå litt dypt inn i meg selv. Jeg kan gå i pc verdenen og legge det vekk for en liten periode og så prøver vi å fokusere på noe annet og så kan du komme tilbake til problemet senere, men da med en løsning på hvordan du skal gå videre." (Ida)

Hun fortsetter:

"*Jeg kan forstå hva folk mener med escapism, men jeg kan hoppe fra den ene verdenen til den andre hvis jeg synes noe er vanskelig i den ene verdenen." (Ida)*

Denne måten å bruke escapism på er felles for flere av informantene. Problemene informantene snakker om varierer i alvorlighetsgrad. Noen forteller om krangling med sine foreldre om spilling, mens en annen har brukt escapism for å unnslippe smerte i forbindelse med kronisk sykdom. Informantene forteller om ulike opplevelser og situasjoner som medfører stress og ubehag. Truls forteller om hvordan han kan komme hjem etter en *drittdag* og sette seg ned foran PCen. Han forteller at det er lett å glemme tid og sted når man fordyper seg i dataspillet.

"Jeg mener at det er ganske så bra for folk å ha noe annet å komme til når man er fed up og har fått litt nok. Ofte så er det kanskje akkurat det man trenger, å komme litt unna alt det andre for å komme tilbake med sånn fresh tankegang da. Og se ting fra et nytt perspektiv." (Truls)

Informantene opplever at deres omgivelser strever med å ta inn over seg kompleksiteten ved dataspill. De forteller om krangling knyttet til tid brukt på spill og på innhold i spill. De opplever å få negative reaksjoner på at de velger dataspill fremfor andre aktiviteter og interesser man tidligere har hatt. Amalie forteller om hvordan dataspilling som escapism kan være med på å prege folks syn på dataspill.

"Jeg tror det (escapism) er et farlig begrep hvis det ikke blir satt i en kontekst. For en aktivitet som allerede møter en del stigma, så tror jeg fort det kan bli et sleng begrep som kan brukes i en negativ kontekst, med det at man ikke vil eller ønsker å face sitt ekte liv, ekte problemer, utfordringer og ting som man liksom skal gjøre, og det kan godt hende det at det er en måte å rømme fra virkeligheten på og gå inn i en fantasiverden hvor alt er bra og kult og spennende, men det er vel ikke nødvendigvis negativt tenker jeg." (Amalie)

Stigmatisering av dataspill og synet på dataspilling som en flukt fra hverdagens krav er det flere som kjenner igjen. Magne forteller om hvordan han opplever at hans nærmeste omgivelser ser på hans interesse.

"Gaming er det eneste du har, og så blir du ned-snakka for å på en måte drive med det, når du gjør det eneste du kan for å unnslippe realiteten som gjør så vondt. Det er et stort problem, det er jo liksom det da, hva skal den unge gameren gjøre da, han har ikke noe annet igjen." (Magne)

Magne forteller om hvordan han opplevde å ikke finne en interesse han var god på i den vanlige verden. Han prøvde ulike aktiviteter uten å finne noe som passet han. I dataspill verdenen åpnet

det seg noen muligheter for han. Det var her han opplevde mestring og fant tilhørighet med andre som delte hans interesse for spill. På denne arenaen er det også lettere for han å være sosial med andre. Magnes flukt innebærer for han en del positive faktorer i tillegg til å unnslippe stressorer som forringer hans livskvalitet.

Magne: "*Så er det jo den typiske tingen da, at folk tror at gaming kommer først og så skaper det problemer, men jeg har opplevd at det er andre problemer først og så går det til gaming. Gaming kan ganske ofte brukes for å unnslippe realiteten da, og hvorfor skulle en såkalt unnslippe realiteten? Jo fordi man har noen problemer."*

Intervjuer: *"Ja."*

Magne: *"Det er gjerne noen grunner til at man sitter foran en pc. Jeg vil jo gjerne sitte foran en pc for jeg føler nå at de eneste jeg kan snakke med er vennene mine da, for noen ganger har jeg litt problemer med å snakke med min egen familie. Dette er mine egne problemer da, men dette kan jo andre oppleve og da."*

Magne opplever at dataspillverdenen gir han mulighet til å oppleve mestring. Flukten inn i den virtuelle spillverdenen har en positiv innvirkning på hans selvbilde.

"Ofte i spill føler man seg verdsatt når du gjør positive ting og hvis du da leve deg inn i en annen karakters verden kan det jo være litt sånn at du føler at det er jeg som gjør det her og det er jeg som får til det her. Og da kan man oppleve seg som mer verdsatt." (Magne)

Escapism trenger ikke kun være knyttet til dataspill. Det er andre digitale plattformer hvor escapism, som en mulighet, er tilstede. Flere informanter trekker frem sosiale medier som et eksempel og forteller om hvorledes escapism bør kobles opp til denne plattformen og ikke bare til dataspill.

"*Hvis jeg skal si min personlige mening, så vil jeg si at sosiale medier har en mye større og giftigere form for escapism enn spill har. Det går jo litt på det at alle sånne store Instagram stjerner og sånn, viser frem sine perfekte liv og bare positive ting online. Det er få som virkelig deler hele livet sitt." (Fredrik)*

På samme vis som dataspill gi muligheten for å tre inn i en ny karakter og utforske en ny verden, tilbyr sosiale medier akkurat det samme. Fredrik forteller om hvordan man kan få et avbrekk fra hverdagen og tre inn i en annen verden i sosiale medier.

6.0 Drøfting

Dataspill vekker mange ulike følelser hos både voksne og barn. Hjelpeapparatet må i økende grad forholde seg til digitale problemstillinger og utfordringer. Målet med denne oppgaven er å få tak i informantenes erfaringsnære kunnskap om dataspill. I gjennomgang av tidligere forskning er det tre ting som blir tydelig for oss. Det ene er mangelen på signifikante funn når det kommer til korrelasjon mellom dataspilling og psykisk uhelse (Hygen et. al., 2020). Det andre er det faktum at det finnes lite eksplorerende forskning med utgangspunkt i fenomenet dataspill (Van Rooij & Kardefelt-Winther, 2017). Til slutt legger vi merke til, gjennom litteratursøk, at det er få studier som tar utgangspunkt i dataspillinteresserte unge menneskers perspektiv på dataspill. Dette åpner opp muligheten slik vi ser det, for at det er andre perspektiv, andre muligheter, for å forstå hva dette handler om som kan være like gyldige som den kunnskapen fag- og forskningsfeltet besitter i dag.

Dette bringer oss tilbake til metaforen til Ekeland (2016) om kart og terreng. Vi mener, basert på tidligere forskning at vi har lokalisert et av disse mørke områdene på kartet. Ut fra vår problemstilling ønsker vi å få frem informantenes meninger:

Hvordan oppfatter ungdommer sin bruk av dataspill og hvordan kan hjelpere bedre forstå ungdommers bruk av dataspill?

Vi vil i dette kapittelet drøfte våre funn i lys av teori og tidligere forskning. Vi har delt kapittelet opp i tre bolker.

6.1 Begrepet gamer

Ut fra resultatdelen kan vi se at det kommer et noe ulikt svar på spørsmålet hva en *gamer* er. Det er allikevel en generell konsensus at *gameren* på et eller annet vis investerer tid og ressurser i spilling, på en eller annen form for digital plattform. Her trekkes det frem alt fra mobil til bruk av data. Ungdommene er ikke så opptatt av tid, men heller at dette er en interesse som den enkelte trives med. Vi ser i forskning og samfunnsdiskurs at dataspill blir omtalt som en tidstyv.

Det finnes mange kanaler der dette blir diskutert, blant annet gjennom media og podkaster der foreldre rådgis om hvordan regulere ungdommens bruk av spill (Montgomery 2019).

Der svarene blir særlig interessante, er i måten flere av informantene forsøker å legge noe avstand mellom seg og begrepet *gamer*. I intervjuene er det flere som nøler og bruker mye tid på å besvare spørsmålet. Det er også flere av informantene som har et behov for å nyansere beskrivelsen av egen identitet og forsikre oss om at de er opptatt av flere andre ting. Truls og Even sammenlikner gaming med både fotball og lesing av bøker, at det bare er en av mange aktiviteter unge i dag kan fordype seg i. Vi syntes det var rart fordi spørsmålet dreier seg om gaming og vi har undret oss om dette temaet underveis. Dersom vi hadde intervjuet ungdom om fotballspilling, hadde vi da fått de samme type svarene? Ville fotballspillerne vært opptatt av å tone ned interessen og forsikre oss om at de også har andre interesser? Informanten Amalie trekker også frem at det er et kjønnet begrep hvor det å være jente og gamer kan by på brudd med stereotypien rundt hvem og hva en gamer er. I tillegg opplever hun at hun innad i miljøet må være god på dataspill, som jente, for å defineres inn i begrepet. Slik sett er det ikke så stor forskjell på gaming og eksempelvis fotball, hvor jenter også opplever vansker med å få anerkjennelse som likestilt utøver (Persson, et al., 2020).

Dette er spekulasjon, men vi har tolket ungdommen slik at det er noe komplisert med begrepet *gamer*. Vi antar at det er en måte å beskytte seg selv fra eget og omverdens dømmende blikk, selv om det naturligvis er korrekt slik Truls trekker frem, at en identitet har mange fasetter, opplever vi det allikevel som et underlig fenomen som går igjen i svarene vi har fått. Goffman (1963) beskriver hvordan et mennesket står i spenn mellom *tilsynelatende* og *faktisk* sosial identitet. Vi mener at vi aner konturer i denne delen av funnene våre som peker mot Goffman sin stemplingsteori og vi forstår dette stigma slik at det hører hjemme i Goffmans andre kategori som omhandler mennesker med karakterbrister og dersom Goffman har rett, så betyr det at *gamere* søker sammen i grupper der de blir akseptert på tross av sin annerledeshet (Goffman, 1963; Goffman, 1986). Vi tenker at i dette tilfellet treffer Goffman rimelig godt med sin prediksjon. De som spiller trekker sammen der de finner likesinnede som deler deres interesser.

Flere av beskrivelsene som ungdommene trekker frem om *gamere* og hvordan de selv bruker spill, blir også anvendt som kriterier i dataspillavhengighetsdiagnosen. Kriterier er blant annet bruk av tid, opptatthet av spill, mislykkede forsøk på å kontrollere deltakelsen, at det brukes

som en flukt, kilde til konflikt i familien mm (Pallesen, et. al. 2015). Ungdommene i studien opplever ikke spillingen som en problemstilling, heller som en regulering, fritidsinteresse, aktivitet for for å utsette ting en har mindre lyst til å gjøre (bruker begrepet *prokrastinering*), en arena for mestring, sosialt samvær og interesse. De bekrefter dermed det Kardefelt-Winther (2017) argumenterer med, at ved å se på dataspill i et avhengighetsperspektiv, vil man miste vesentlige aspekter av dataspillingen som dekker viktige behov ungdommene ikke får dekket i den analoge verden. Det vil derfor bli en utfordring og mulig stigmatiserende å patologisere aktiviteten og de som spiller mye.

Det er for mange stigmatiserende å ha eller leve med en psykiatrisk lidelse (Årseth & Johannessen, 2013), som dataspillavhengighetsdiagnosen defineres som (WHO, 2018). I arbeidet med diagnostisering vil det bli en vurdering av symptomtrykk og kontekst forøvrig, hvorvidt dataspillatferden faller innenfor diagnosen eller ikke. Definisjonsmakten legges således på utsiden av individet. Vi erkjenner naturligvis at arbeidet med diagnoser tilfaller eksperter og at de får definisjonsmakten, og på et overordnet nivå i samfunnet så må det nødvendigvis være slik. Vi ønsker heller ikke trekke frem drøftning rundt kritikken av diagnosen og de sprikende resultatene i forskningsfeltet i denne oppgaven (Bean, 2018; Kardefelt-Winther, 2017). Det er likevel et poeng at diagnoser er med på å skape noen normative føringer i samfunnet som igjen vil påvirke unge mennesker (Aarseth et al, 2017). Ekeland skriver at psykiatrien sitt bidrag til å forstå det psykisk liv i det postmoderne har i all hovedsak handlet om å utvikle nye diagnostiske kategorier og slik sett sett bort fra at sykdom er normative spørsmål (Ekeland, 2014). Psykiatrien, gjennom sin definisjonsmakt, er med på å flytte grensene mellom hva som er sykt og friskt, normalt/unormalt, danner således nye inn og utgrupper (Goffman, 1963). Ekeland (2014) skriver også at forskning på diagnoser er med på å sykeliggjøre normal variasjon i samfunnet.

I de funnene vi har fått tenker vi at Ekeland har et poeng i at utarbeidelsen av denne diagnosen kan være med å forsterke inntrykket av stigma i samfunnet knyttet til dataspilling. Diagnose er viktig av flere grunner, først og fremst for å at personen skal få tilgang på rollen som syk. Dette gir plikter til helsepersonell og rettigheter til den syke. Den syke får fritak fra arbeid, sykepenger og tilgang på behandling. Men like viktig er den symbolske legitimeringen som er retten til å lide i samfunnets øyne (Ekeland, 2014). Diagnoser blir således et tveegget sverd. Ekeland (2014) skriver at det er knyttet en viss *gjenkjenning* fra samfunnets side til diagnoser. Dette er

samfunnets måte å anerkjenne den syke på. Samfunnet ser at individet lider og denne lidelsen blir gyldiggjort når individet blir tildelt en diagnose. Men det blir derimot vanskelig å snakke om en slik anerkjennelse hvis individet som har fått diagnosen opplever at den er feil eller ikke treffer. Her ser vi et potensiale for at hjelper og pasient skiller lag, hva angår samarbeid.

Gaming kan forstås som en atferd som er avvikende. Hvis vi tar utgangspunkt i Goffman sin stemplingsteori er det ikke urimelig å tenke at den pågående diagnosedebatten, skrekkeksempler i presse, samt diskursen på samfunnsnivå påvirker hvordan de unge og familiene oppfatter atferden. Vi får flere slike beskrivelser i neste punkt om anerkjennelse.

6.2 Anerkjennelse i våre funn drøftet ut fra Honneths teorier

6.2.1 Medias dekning- Mellom sosial verdsetting og stigma

Medias dekning av dataspill som potensielt skadelig er en beskrivelse som informantene ikke kjenner seg igjen i, eller opplever er relevant for deres spillatferd. Noen av informantene erkjenner likevel at enkelte de kjenner kan passe inn i beskrivelsen "problemspilling", men de knytter det opp til at folk har dårlige perioder i livet, eller ikke har blitt fulgt opp og fått grenser hjemme. De trekker heller inn at de selv kan bruke spillingen som støtte, trøst eller en kilde til å skape emosjonell balanse ved konflikter, eller når andre aspekter i livet er vanskelig. De beskriver viktigheten av å utforske hvorfor ungdom spiller så mye. Fredrik problematiserer i kapittel 5.2 at det blir en utfordring når media skaper et nyansert og dels tabloid bilde av selve aktiviteten spilling, eller definerer spesifikke spill i seg selv som skadelig. Media har en viktig informasjonsrolle og skal gjøre informasjon tilgjengelig for allmennheten, særlig i jobben med å formidle forskning og nyheter innenfor viktige samfunnstema. Når medier i liten grad av ulike årsaker gir lite rom for nyanseringer i korte innlegg og nyhetssaker, kan det påvirke den generelle befolkningens oppfatning av spill. Bean (2018) beskriver at mediedekningen har tendert mot å forsterke fordommer mot spillere som beskriver dem som introverte, lett påvirkelige og ensomme. Spill har også blitt fremstilt som som en treningsarena for voldshendelser som 22.juli og skoleskytinger i USA (Bean, 2018; Markey & Ferguson, 2017; Karlsen & Jørgensen, 2014). Når media fungerer dithen at det dekker et stort informasjonsbehov hos pårørende til spillende ungdom, eller hjelpere i hjelpeapparatet, er det ikke rart at mange blir skremt når media utelater viktig kontekst for å nyansere. Når

eksempelvis Fredriks bestemor leser i VG at World og Warcraft sammenlignes med heroin, eller media fokuserer på risikoen for å bli ensom, lett påvirkelig og introvert når du spiller, er det lett å forstå at en omsorgsperson vil skåne barn og ungdom med å hindre dem tilgang med strenge grenser. Få omsorgspersoner vil oppfordre barn til å delta på aktiviteter som vil være til skade, sosialt stigmatiserende og isolerende.

Fredrik trekker frem at med fremveksten av muligheten for å tjene penger på e-sport, youtube og twitch, har også medias dekning endret seg i retning av aksept og anerkjennelse.
Flere av informantene i vår studie har jobb og inntekt på bakgrunn av egen spillerfaring. Ida har tjent penger på å drive med e-sport og er usikker på hvilke andre jobbmuligheter hun ville hatt uten e-sporten. Magne jobber som frivillig og driver et e-sport lag for ungdom. Mathias veileder ungdom på et ungdomssenter i sunn bruk av nettbasert aktivitet og Fredrik jobber innen gamingkultur. Informantene viser således at deres kompetanse gir muligheter i samfunnet som Honneth (2008) vil kalle den solidariske dimensjonen. De bidrar til fellesskapet ut fra egen kapasitet. Når det er en mulig karrierevei og du kan være en bidragsyter gjennom å betale skatt og tjene penger forstår vi Honneth dit hen at holdninger potensielt vil endre seg. Ferdighetene anses som i større grad samfunnsnyttige og er med å videreutvikle samfunnet (Honneth, 2008). Aktiviteten får en endret status og de sosiale normene flyttes igjen. Dette kan stemme med den økende mediedekningen i tradisjonelt media som podcasts, film og tv-dokumentarer knyttet opp mot gamingkulturen.

6.2.2 Spill og de nære relasjonene - Kjærlighetsdimensjonen

Felles for alle intervjuene er at ungdommene beskriver de nære relasjonene som særdeles viktige, også de som beskriver mer konfliktfylte relasjoner. Ungdommene har gitt oss mange ulike beskrivelser av hvordan dataspillingen blir møtt og forstått av de nære relasjonene. Vi har historier der dialogen rundt spillingen beskrives som særdeles konfliktfylt. Foreldre og hjelpere forsøker å korrigere ungdommen ut i fra noen tanker om hva som er viktig, sunt og riktig for ungdommene å gjøre. Flere beskriver at de voksne som korrigerer ikke får innsyn i, eller tar initiativ til å forstå hva spillingen betyr for den enkelte, dette funnet sammenfaller med tidligere forskning (Przybylski & Weinstein, 2019).

I kapittel 5.2.2. beskriver Theodor en distansert og konfliktfylt relasjon til mor hvor relasjonen mangler grunnleggende respekt, mens Magne forteller at foreldrene i liten grad engasjerer seg

i noe av det han foretar seg. I intervjuene er det ulikt i hvor stor grad pårørende engasjerer seg i og forholder seg til ungdommens spillinteresse. Her finner vi hele skalaen fra aksept og felles deltagelse til skepsis, stille neglekt og full konflikt. Det er også ytterst få som beskriver at fritidsinteressen deres blir fulgt opp av de ulikes pårørende, eller blir anerkjent som en ressurs eller positivt trekk ved ungdommen. Magne trekker også frem at ved andre aktiviteter som eksempelvis fotball, stiller foreldre opp for å se på, mens i ved spilling er det mindre utbredt. Han beskriver at gamere kan føle at det de driver med dermed er automatisk dårligere og etterspør en dialog og interesse fra foreldrenes side for å forstå barnet sitt og dermed også spillingen på en mer positiv måte. Han ønsker at foreldrene skal interessere seg i det han gjør og ikke agere på fordommer de har knyttet til aktiviteten fra tidligere. I de historiene i datamateriale der de nære relasjonene viser støtte og interesse for ungdommenes spillinteresse, ser vi at de pårørende klarer å skape mindre grad av konflikter og får andre muligheter for samarbeid og sameksistens med ungdommene sine.

Fredrik løfter frem historier der bestemor velger å ta et steg inn i hans verden og delta i spillingen. Til tross for begrensede engelskkunnskaper og spillerfaring setter hun seg inn i Fredriks spillinteresse og forsøker å hjelpe ham i å forstå fenomenet dataspill. Hun setter av tid og prioriterer å lære mer om Fredriks interesse og fascinasjon som i utgangspunktet er avvikende fra hennes egen verden. Et gjennomgående tema og et funn i vårt materiale er at denne formen for interaksjon skaper en relasjon der ungdommen er trygg på at omsorgspersonen liker å være sammen med dem, liker å bruke tid sammen med dem og liker dem som person. Å like hverandre skaper en grunnleggende trygghet, tillit og danner grunnlaget for relasjon (Horvath, 2001). Videre ser vi at disse omsorgspersonene, som har tilnærmet seg dataspillingen på en slik måte, har klart å manøvrere seg inn i en posisjon med mer påvirkningskraft overfor ungdommen. Det er beskrivelser i historiene der pårørende inviterer til et samarbeide med ungdommen for å finne løsninger som passer begge parter i hverdagen rundt ungdommens spillinteresse. Enkelte av spillene krever at spilleren er logget på i en viss periode, ofte er mange andre spillere avhengig av at ungdommen gjennomfører spilløkten og de kan derfor ikke bare slå av eller sette spillet på pause. Det kan virke for oss som at forståelsen rundt nettopp denne manglende muligheten for å sette spillet på pause og at det blir tatt på alvor fra de nære omsorgspersonene, er med på å gi samarbeidet andre utfall. Således har omsorgspersonen en påvirkningskraft, kan grensesette og hjelpe å korrigere der ungdommen har behov for det.

Disse funnene sammenfaller med tidligere forskning som viser at foreldre med egen erfaring med dataspill har lettere for å finne gode løsninger for grensesetting rundt spill som ikke skaper et høyt konfliktnivå (Przybylski & Weinstein, 2019). Bestemoren til Fredrik har ikke egen erfaring med spill fra tidligere, men skaffer seg denne erfaringen og kunnskapen gjennom interaksjon med sitt barnebarn.

Ser vi funnene om anerkjennelse i intervjuene våre i lys av Honneths anerkjennelsesteori er betingelser for utvikling og dannelsen av selvtillit nettopp gode nære relasjoner. Ser vi på hva Honneth (2008) beskriver om den private sfære, kjærlighet, vil disse beskrivelsene gi mening. Vi forstår historiene som at informantene beskriver hvordan de blir erkjent og anerkjent. Ordet kjærlighet brukes ikke av våre informanter, men de beskriver likevel relasjoner som viser til en gjensidighet i relasjonen. Honneth (2008) lener seg på Winnicott som viste gjennom sin tilknytningsteori hvor viktig nettopp omsorgspersonens tilgjengelighet og hengivenhet er. Vi oppfatter at disse sitatene beskriver dette på en god måte. Det er viktig, betydningsfullt og potensielt endrende, å bli likt av noen ungdommen selv liker og respekterer. Honneth (2008) mener at ungdommen gjennom disse gode relasjonene får hjelp til å danne de igangsettende prosessene som skal til for å bygge god selvtillit, eller en tro på seg selv og egne evner.

Vi tolker de funnene vi har gjort, at de informantene vi har intervjuet knytter positive erfaringer og minne i livet opp mot de gode relasjoner de har hatt tilgang på. Med Honneth som bakteppe og med disse eksemplene ser vi at anerkjennelse av den andre kan brukes som en invitasjon til samarbeid, det gir en mulighet for å påvirke, korrigere og skape endring.

Det finnes ikke et endelig svar på om anerkjennelse vil føre til endring, men vi mener vi kan se en tendens i materialet at anerkjennelse kan være en viktig del av prosessen. Når vi spør ungdommen om hva de tenker er viktig for oss hjelpere å tenke på i møte med ungdom som spiller mye data trekker de selv frem behovet for voksne personer som er romslige, omsorgsfulle og ikke nødvendigvis så opptatt av spillingen. De beskriver den ideell hjelper som en som ikke er opptatt av å inneha en ekspert posisjon. Vi tolker det som et ønske om å møte en hjelper som vi forstår som tillitsskapende og relasjons søkende. Vi tolker alle disse utspillene som et ønske for å ha en relativt flat maktstruktur mellom hjelper og ungdom og et ønske om å bli anerkjent og fravær av opplevd krenkelser, eller en subjekt-subjekt relasjon. Griper vi tilbake

til Honneths teori så kan vi forstå dette som et behov for anerkjennelse også fra hjelpere (Honneth, 2008).

Videre ser vi ut fra de historiene at i de familiene der det ikke er åpenhet eller anerkjennelse knyttet til atferden dataspill, går pårørende glipp av viktige muligheter og viktig informasjon til samhandling med egne barn. I historiene til Amalie under punkt 5.2.2 beskriver hun hvordan hun toner ned hvor mye hun spiller til sine nærmeste, også Ida forteller at det er vanskelig å snakke om spilling med faren. Ida opplever ikke å få anerkjennelse av sin far som ikke ser poenget i å snakke sammen om dataspill. Ungdommen forteller ikke om de ulike aktivitetene de deltar på i frykt for at de skal oppleve å bli snakket ned av sine nære omsorgspersoner. De unge misser da sjanser til å gi pårørende en mulighet til å delta i deres verden, men som flere av de unge også forteller, så ønsker de ikke fortelle dette til pårørende fordi de er redd for å bli snakket ned.

6.2.3 Anerkjennelse og hjelpeapparatet

Før vi går løs på neste del av drøftingen så må vi anerkjenne at hjelpeinstanser som barnevernet har en utrolig viktig og vanskelig jobb når barn og unge ikke har det bra og tar valg som potensielt kan få store konsekvenser for dem. Dette er et stort samfunnsoppdrag som skal utføres med begrensede midler. Vi har også den luksus å kunne se på denne historien i et retrospektivt lys og barnevernet har ikke fått uttale seg.

I Mathias sin fortelling om barnevernet ser vi noen paralleller til det Honneth (2008) beskriver som fravær av anerkjennelse, eller *ringeakt*. I den profesjonelle rollen må hjelper kunne veksle mellom å objektivisere og danne subjekt relasjon. I objektiviseringen av den andre vil registrering av atferd være en essensiell del av de deskriptive vurderingen som hører til den profesjonelle rollen. I dette tilfelle spiller vedkommende, heller enn å reise på skolen. Den profesjonelle må i den situasjonen gjøre en risikovurdering av ungdommens situasjon. Faren med å droppe ut av skolen kan være at ungdommen på sikt ikke vil kunne delta i samfunnet som om likeverdig borger, noe som ifølge Honneth kan gjøre det vanskelig for personen å oppnå anerkjennelse i den solidariske dimensjonen (Honneth, 2008). Samtidig må den profesjonelle også gjøre seg noen oppfatninger om de bakenforliggende årsakene til spill atferden og hva spillingen bidrar med. Det stilles altså krav til hjelperen at den må forholde seg til den andre som et subjekt. Hjelper må også foreta noen normative vurderinger i forhold til de tiltak som

iverksettes. Når tiltak settes opp må det alltid gjennomføres etiske vurderinger. De etiske vurderingene bygges på deskriptive og normative vurderingene. I tillegg til dette må hjelpere forsøke å vurdere mulige bivirkninger av tiltaket den setter opp. Hvis hjelper skal kartlegge mulige bivirkninger av tiltaket må hjelper også sette seg inn i og forstå dataspillets funksjon for ungdommen. Vi ser for oss at dette kunne vært gjort gjennom samtaler med Mathias.

Når barnevernet i dette tilfelle velger å benytte seg av tvang står de i fare for å påføre Mathis de krenkelser som Paulrud-utvalget advarer mot. Paulrud-utvalget konkluderte i 2011 med at det foreligger en rekke psykiske og fysiske skadevirkninger ved bruk av tvang, blant annet reduserer mulighet for seinere deltagelse i sosialt liv på grunn av stigma, tap av tilgang til egne mestringsressurser, tap av verdighet og autonomi (NOU 2011:9). Slik Mathias beskriver historien tolker vi det dit hen at barnevernet gjør en vanskelig situasjon enda vanskeligere ved å frata Mathias hans løsningsstrategi. Hvorvidt løsningsstrategien er god i det lange løp bør være gjenstand for diskusjon og videre dialog, men hjelper må også være i stand til å tenke at den unge har tanker om og kan si noen om hva som er riktig for en selv, samt hvilke løsningsstrategier som fungerer. I tillegg ser vi i dette eksempelet at kommunikasjonen slutter å invitere til samarbeid, hvor hjelper dikterer tiltak og brukermedvirkning blir etterhvert i prosessen fraværende.

Vi tenker at den profesjonelle rolle sondrer mellom det Honneth kaller for kjærlighetsdimensjonen og den rettslige dimensjonen (Honneth, 2008). Vi skal være forsiktig med å bruke ordet kjærlighet. I norsk sammenheng brukes begrepet for å beskrive relasjoner av mer privat karakter, men vi mener allikevel at den profesjonelle rollen tilhører, eller tilstøter begrepet nære relasjoner og vi tenker at Honneths beskrivelser av konsekvensene eller, *ringakt* vil være presise i denne diskusjonen. Honneth (2008) skriver hvordan grenseoverskridelser, eller erfaringen av *ringakt,* uansett hvordan de ulike legitimeringssystemer forsøker å rettferdiggjøre dem, ledsages av et dramatisk sammenbrudd i tilliten til den sosiale verdens pålitelighet og og dermed et fall i egen selvsikkerhet (Honneth, 2008).

Honneth (2008) skriver videre hvordan krenkelser vekker behovet for å gjenopprette egenverd og individet vil således gjøre motstand og søke seg til relasjoner og grupper som gir individet anerkjennelse. Således står hjelper i fare for at den som trenger hjelp distanserer seg fra hjelperen, konfliktene økes, nekter å samarbeide og ungdommen trekker seg lenger inn i

spillverden. Der oppnår Mathias erkjennelse og anerkjennelse som han ellers ikke har tilgang på i det umiddelbare miljø. Når ungdommen allerede har et trygt, spennende og stimulerende miljø online med sosiale relasjoner og opplevelser av mestring tenker vi motivasjonen for å bytte miljø i utgangspunktet kan være lav. Det som skjer i den analoge verden beskrives som forvirrende, vanskelig, håpløs, smertefullt og dels preget av trusler og tvang. Derfor blir forståelsen av ungdommens spillatferd essensiell for å kunne hjelpe Mathias til bedre fungering i den analoge verden. Onlineverden fyller noen behov ungdommen ikke får erfare i det analoge livet, som sammenfaller med Kardefelt-Winthers (2017) beskrivelse av overdreven dataspilling som en form for kompensasjon for mangler i det virkelige liv. Konfliktene tilspisser seg dess mer hjelpetiltaket ikke tar opp i seg dette og ikke setter i gang tiltak for å dekke behovene informanten trenger.

Griper vi fatt i Honneth igjen, skriver han at anerkjennelse oppstår også i den rettslige dimensjon (Honneth, 2008). Når mennesker blir akseptert og aksepterer andre som fullverdige mennesker med alle rettigheter og plikter dette medfører. Begrepet selvrespekt er mulig gevinst av en rettslig anerkjennelse. Mens kjærlighets dimensjonen skaper grunnlaget for at menneske kan stole på eget impulsbehov, skaper rettslig anerkjennelse en bevissthet i individet om selvrespekt fordi individet respekteres av andre, deltar i samfunnet på lik linje med andre og således oppnår selvaktelse.

Vi anklager med dette ingen kollegaer for å gjøre noe i ond tro, men det kan se ut som at fenomenet dataspill kan skape en usikkerhet hos hjelperne. Det kan være vanskelig å anerkjenne den andre når du selv sitter og kjenner på en avmaktsfølelse i møte med fenomenet dataspill. Vi hjelpere må kunne tåle å ikke være gode på noe, eller kunne alt. Her kan, slik vi ser det, hjelpere bruker dette som en maktforskyvning, hvor man kan snu rollene på hodet og tåle å være dårlige på noe som hjelper. Hjelpere forstår ikke problemet, dataspilling, men tenker at dataspill er forbundet med fare. I en avhengighetsdiskurs er det lett å tenke at man må avstå fra det man er avhengig av. For mye er farlig. Det blir vanskelig for hjelperen å bruke dataspillingen som en relasjonsbyggende aktivitet eller samtaleemne, fordi man i et slikt perspektiv kan gjøre ting vondt verre og vise sin egen tilkortkommenhet. Forskningsfeltet har forsket på fare ved dataspilling i 40 år uten å finne en link, likevel blir dataspilling fortsatt møtt som fare (Aarseth, et. al. 2017). Muligheten for å bruke dataspill som relasjonsbyggende faktor blir da liggende ubrukt.

Språket informantene bruker om sin fritidsaktivitet er dels patologiserende. Vi ser at informantene i flere av intervjuene omtaler spillingen som blant annet en flukt, prokrastinering, en aktivitet de ikke kan dele med andre i frykt for hva andre kan tenke om dem. Meads (2005) beskrivelser av hvordan selvet blir til er en mulig forklaring på hva informantene erfarer. Gjennom interaksjonen med nære og den generaliserte andre treffer informantene samfunnets normer om dataspilling som igjen reflekteres via de beskrivelsene de henger på seg selv og hvilken språkdrakt de kler seg i og oppfattelsen av seg selv blir til i et vekslesforhold mellom individet og miljøet rundt. Informantene internaliserer samfunnets normer og de beskriver interessen som noe som ligger på utsiden av disse normene, noe som den *generaliserte andre* ikke ennå fullt ut aksepterer. Disse beskrivelsene ligger tett opp til Goffman sin teori om stigma (Goffman, 1963).

6.3 Spilles Funksjon

I denne delen av drøftingen skal vi se nærmere på hvilken funksjon spillingen har for informantene når de spiller. Vi tenker at dette danner en viktig del av det kartet som hjelpere og pårørende bør være klar over når de diskuterer og vurderer dette fenomenet (Ekeland, forelesning, 2016).

Informantene oppgir mange ulike årsaker til at de spille. Og de beskriver hvordan de får utløp for ulike sider av seg selv som kreativitet, konkurranseinstinkt, nysgjerrighet, emosjonsregulering, mulighet for sosialisering, forebygging av ensomhet og mestringsopplevelser. Mange beskriver en frihet fra noen av de sosiale normene som ellers er en del av samfunnet. Ida trekker frem at man på nett får venner etter hvordan man er og oppfører seg, og ikke ut fra utseende og andre objektive parametere. Subjektet blir viktig da man ikke har tilgang til de objektive parameterne å orientere seg ut fra. Man har har også en frihet i å kunne være en versjon av seg selv på nett der man i større grad kan konstruere en versjon av seg selv slik du ønsker å fremstå (Kowert & Kaye, 2018).

Goffman (1963) skriver hvordan et stigma knyttet til en person kan dekke over andre sider av personen. Flere av de vi har intervjuet forteller om utenforskap. På nett kan informantene finne et fellesskap der de kan uttrykte sider ved seg selv som det ikke er de samme rammene for i den

analoge verden. Dersom vi griper tilbake til Honneth sin forståelse av mangel på anerkjennelse som en viktig motivasjonsfaktor for å agere, kan vi forstå informantenes atferd og hvorfor flere velger denne formen for sosial interaksjon (Honneth, 2008).

6.3.1 Spill, aktivitet som kan gi glede og kontakt med egne emosjoner

En åpenbar grunn til at informantene våre velger å bruke mye tid på dataspill er at det er gøy. Teodor i kapittel 5.4 beskriver at det er en viktig del av livet og en stor kilde til glede. Heidi finne mye mestring gjennom å løse utfordringer i spillene hun spiller og hun lærer seg å jobbe med oppgaver over tid. Amalie beskriver hvordan hun får utløp for sin kreative side i spillverden og Fredrik dyrker og lever seg inn i de spennende fantasireiser. Dataspill er laget for å fenge spilleren. Det finnes et stort utvalg dataspill og sjansen for at du finner et spill som dekker din interesse er stor. Felles for dataspillinteressen i materialet er at spilleren liker det de holder på med og har en aktiv rolle når de spiller. Dette stemmer overens med beskrivelser i faglitteraturen hvor dataspill som aktivitet blir som en *lean-forward* aktivitet, versus tv-titting som er mer en *lean-back* aktivitet hvor seeren er en passiv mottager av underholdningen. Informantene trekker frem dette som et vesentlig poeng. De beskriver at de møter holdninger fra utenforstående som tolker dataspillingen som at ungdommen *bare sitter der og er inaktiv*, mens opplevelsen for spilleren er en helt annen. Fredrik beskriver i kapittel 4.5.4 hvordan han kan leve seg inn i spill og bli emosjonelt aktivert og engasjert. Han få utløp for stressregulering og mange av følelsene sine gjennom spillene. Denne aktive rollen åpner opp for en del muligheter som vi som hjelpere skal se nærmere på. Det åpner også opp for en bredere forståelse av hvilken betydning dataspill har for den enkelte spiller, utover at det *bare* er underholdning.

Vi lever i en tid hvor vi ønsker at barna våre skal være robuste mennesker som i stor grad kan takle psykisk stress og press selv. Vi ønsker at de skal sette ord på hvordan de har det og snakke om det som er vanskelig. For å skape et klima som muliggjør denne samtalen må man være i stand til å nærme seg den andre på en slik måte at den unge har lyst til å snakke. At man har lyst til å åpne seg opp om det som er vanskelig og utfordrende. Det er her anerkjennelse blir sentralt. Vi ser at det er en stor sjans for at disse samtalene ikke finner sted hvis man velger å fokusere på dataspill ut fra antagelsen om at det potensielt er helseskadelig eller i verste fall farlig. Det å anerkjenne dataspillets positive funksjoner blir viktig i møte med ungdommer som spiller. Ut fra Honneths perspektiv om anerkjennelse handler dette også om å anerkjenne ungdommens uttrykk både for dem selv og de behov de har (Honneth, 2008). Vi ser gjennom

datamaterialet at når informantene fritt får beskrive egen spillinteresse reflektere de om hvilke aspekter spillene tilfører hverdagen deres, men også ting de savner i det analoge liv.

6.3.2. Spill som sosial arena

Amalie beskriver hvordan en gamer fremstilles, som en som sitter og spiller for seg selv. Hun har en oppfattelse av at samfunnet tenker det er galt at hun ønsker å sitte å spille alene. Det er en forventing om at hun skal være sosial i den analoge verden. Slik vi forstår dette sier Amalie at det å være sosial i den digitale verden er underordnet sosial kontakt/aktiviteter i den analoge verden. Hun beskriver en hierarkisk tilnærming til hvilken sosial væremåte som er riktig. Amalie blir således utenfor dersom hun ikke har de samme behovene for sosial kontakt. Når det er sagt trekker alle informantene frem spill som en sosial aktivitet. De beskriver hvordan spill blir kilde til sosialt nettverk, forebygger ensomhet, hvordan du kan være blant mange venner bare ved å skru på PC-en. Dette er gjenkjennbart fra forskningen til Faltin Karlsen om dataspill som sosialiseringsarenaer (Karlsen, 2013). For Mathias blir det et tema å snakke med andre om når han synes det er vanskelig å finne på tema i small talk. Det blir en måte å nærme seg andre på. For Mathias blir spillingen veldig viktig for ham når han er syk og har mye smerter og han ikke orker å oppsøke sosiale arenaer i den analoge verden. Selv om Mathias i perioder har slitt med å gå på skolen har han gjennom spillingen tilegnet seg kunnskap som har gitt mulighet for jobb. Han har også funnet sitt sosiale nettverk via nettet og via spillinteressen.

Magne trekker frem hvordan han via e-sportlaget skaper et sosialt fellesskap med ungdommene digitalt og analogt og opplever at han har skapt noe meningsfylt for seg selv og andre. Selv om han ikke får aksept for spillaktiviteten hjemme, viser han likevel stolthet over det han har fått til. Det er gjennomført flere studier som slår fast at motivasjon for å spille handler nettopp om at spilleren søker seg til et sosialt fellesskap der den kan knytte relasjoner til andre spillere, være en del av en gruppe og samarbeide med andre (Yee, 2007; Karlsen, 2013). De sosiale ferdighetene ungdommene i vår studie utvikler på nett tar ungdommene også med seg videre i det analoge livet. Flere av ungdommene nevner at de har tilegnet seg viktig språk- og fagkunnskaper via spill og ikke minst ledelses- og samarbeidsegenskaper.

Underveis i oppgaveskrivingen har vi undret oss over hvorfor vi bekymrer oss slik for de unges digitale sosialisering? Kan vi si at de ikke blir like flinke til å være sosiale, eller mister de noen kommunikative evner? Vi har iløpet av denne masteroppgaven vært klinikere under Covid-19

pandemien og vi ser hvordan sosial isolering påvirker, men også hvordan de digitale plattformene gir muligheter for å jobbe, være sosial, ha treffpunkter og den digitale lekeplassen har blitt viktig for barn og unge. Kan det være slik at dette handler om en generasjonskløft?

Voksengenerasjonen vokste opp med andre sosiale rammer og krav enn dagens barn og ungdom. I løpet av de siste 30 årene har det være en forrykende teknologisk utvikling. Særlig har sosiale nettverk hatt stor betydning for de unges perspektiv på sosialt samvær. Utviklingen av disse sosiale nettverkene har gitt unge i dag nye måter å være sammen på og nettverkene oppfyller mange av de samme behovene som det fysiske samværet tilbyr (Larsen, 2010). Marlene C. Larsen (2010) finner i sitt doktorgradsprosjekt at de fremsatte dikotomiene mellom online/offline, ekte/uekte, virkelig/uvirkelig ikke gir særlig mening når det gjelder vennskap og sosialt samvær på nett. Motsetningen mellom å være online/offline dels er oppløst for de unge. De unges perspektiv er nødvendig for å forstå utviklingen, for å samarbeide og ha dialog. Samfunnet må erkjenne at det har oppstått en ny form for sosialt liv som utfordrer de mer tradisjonelle sosiale formene. Vi mener ikke med dette å avfeie alle spørsmål om det sosiale livet på nett ikke har noen negative sider ved seg. Det vet vi at det er (Gentile et. al., 2011). Men det er allikevel slik at de foreldrene som vokser opp i dag, som har egen erfaring med å spille og derigjennom får helt andre tanker om den digitale sosialiseringen og hvordan denne kan reguleres på mer rasjonelle måter (Przybylski & Weinstein, 2019).

6.3.3 Spill som flukt

Informantene har forskjellige beskrivelser av hva de legger i begrepet *escapism,* eller flukt og i hvilken grad de bruker spill til å flykte fra hverdagen og krav. Informantene beskriver flukten som alt fra nyttige pauser i hverdagen, løsningsstrategier i en vanskelig livssituasjon, en distraksjon fra smerter, men også som prokrastinering fra krav og konflikter. Dette stemmer godt overens med funn hos Tuan (2000) og Calleja (2010).

Flere informanter beskriver at flukten inn i lystbetonte spill gir energi til å gjøre noe annet etterpå. Mathias sammenligner verden, dersom han hadde vært uten nett, som å være ensom i en mørk skog, men med internett på telefonen kunne man ringe noen etter hjelp. Ida forteller om at hun lever i to ulike verdener gjennom- en analog og en virtuell gjennom e-sporten. Hun bruker analoge pauser fra den virtuelle verden og virtuelle pauser fra den analoge. Begrepet

flukt blir også trukket inn i diagnosekriteriene (American Psychiatric Association ,2013). Det som DSM-manualen ikke tar høyde for er at den analoge verden også blir brukt som en flukt fra den digitale verden og således snur informantene logikken på hode. Dette er et aspekt av fluktbegrepet som er nytt. Vi ser hvordan informantene veksler mellom digital/analog og vi forstår dette som et utvisking av grensene mellom de to, noe som underbygges av Larsen (2010). Dikotomien mellom virkelig/uvirkelig blir vanskeligere å opprettholde. Problemene og erfaringene i den digitale verden er helt virkelige/reelle for informantene. Virkeligheten til mange av disse ungdommene er både virtuelt og analog og skillene er ikke lenger åpenbare.

7.0 KONKLUSJON

Vi har gjennom denne studien sett på hvordan ungdommene som spiller oppfatter sin bruk av dataspill. Vi vil i konklusjonen trekke inn trådene mot siste del i problemstillingen: Hvordan kan hjelpere bedre forstå ungdommers bruk av dataspill.

7.1 Hvordan kan vi hjelpere møte det ukjente?

Vi tror hjelpere i møte med mørke flekker på kartet må være klar over at de sitter overfor en potensiell kjentmann. En turguide. Informantene våre er kunnskapsrike unge mennesker. De viser gjennom intervjuene at de gjør gode refleksjoner om sin egen situasjon. De klarer å se seg selv utenfra, se seg selv i samhandling med andre og se seg selv i en større kontekst. Ved å møte disse unge menneskene med anerkjennelse kan de guide oss gjennom terreng som er ukjente for oss og hjelpe til med å gjøre mørke flekker på kartet kjent. Vi hjelpere trenger ikke slik vi ser det være gode på dataspill, men et anerkjennende perspektiv kan legge til rette og invitere til en samtale som åpner opp og som ikke lukker. For å si det med "Theodor" sine ord; at dersom begge ser på hverandre som en "clueless idiot" er det lite respekt å spore hos begge og du får en "jævla rakkar som vil krangle på det".

Dette er ikke nye funn innen relasjonsforskning, det er tiden, tidsånden og således interessen til de unge som har endret seg. Hva slags kunnskap er nyttig i møte med ukjente fenomen? Vi kommer tilbake til relasjonell kunnskap. Anerkjenne den andre først og fremst. I så måte mener vi at både pårørende og hjelpere har mye å lære av Fredrik sin bestemor som til tross for mange

hinder allikevel bruker tid på å delta i hans verden. Fredrik beskriver dette som gode minner. Det åpner opp for et samspill som muliggjør en helt annen stillingstaken til det som er vanskelig og utfordrende. Dataspill døgnet rundt er ikke bra, slik sett utgjør det ingen forskjell fra annen aktivitet som hindrer de unge fra å leve gode liv. Men det er noe helt annet å se på det på denne måten enn å se på det som helseskadelig og avhengighetsskapende. Vi tenker at de spørsmålene som bør stilles ikke først og fremst handler om tid og abstinenser fordi dette vil ta fokus vekk fra subjektet. Spørsmål knyttet til menig, behov og innhold er avgjørende for å forståelsen av den andre. Det vil nødvendigvis også være viktig å spørre hva de spiller, hvorfor de spiller og hvilke utfordringer de møter i spillene, i tillegg til spørsmål som sover du, spiser du, er det konfliktfylt hjemme eller på skolen. Hjelper bør skaffe seg innsyn i ungdommenes behov og hvilke behov som dekkes gjennom spillingen. Funnene våre viser at spillene dekker viktige behov som kreativitet, underholdning, mestring, læring, sosiale relasjoner og for mange forebygger de isolasjon og gir muligheter til mange som ellers ville hatt et mer begrenset sosialt liv. Spillkunnskapen gir også flere av våre informanter muligheter for sosial status og jobb.

Når hjelpeapparatet tar fra Mathias internett tar de også fra han hans muligheter for å være sosial, regulere ned emosjoner, smerteregulering og en viktig kilde til mestring og glede. Setter vi saken i et slikt lys ser vi at barnevernets tiltaket inneholder stor grad av straff og tvang fordi Mathias har så mye egen fungering knyttet opp i bruk av PC. Dette må tas med i betraktningen når tiltak utarbeides. I dette tilfellet fikk tiltaket store negative bivirkninger for Mathias.

Vi aner at denne utforskningen og relasjonsdannelsen er prosesser som nødvendigvis må gå over tid og at det således er et spørsmål om ressurser og hvor god tid hjelpere har. Vi stiller spørsmål ved om det er nok ressurser i hjelpetiltakene både kunnskaps-, holdnings- og tiltak messig for å kunne håndtere utfordringene vi ser flere av ungdommene våre står i. Vet pårørende og hjelpere nok til å gi adekvat hjelp? Vet vi nok om hva krenkelser og fører til på lang og kort sikt? Er hjelpeapparatet bevisst på og klare over, uansett hvor gode argumentene er, at krenkelser og tvang fester seg i kroppen og spiller inn på videre helse og utvikling?

7.2 Videre forskning

Det har vært utrolig spennende å jobbe med dette prosjektet. Oppgaven har åpnet opp øynene våre for nye temaer vi mener det er interessant å se nærmere på. I oppgaven har vi fokusert på informantenes oppfatning av sin bruk av dataspill. Dette erfaringsnære perspektivet er etterspurt i forskningen generelt. Ut fra dette ser vi det ville vært interessant å snakke med de som befinner

seg rundt disse unge menneskene, både foreldre og hjelpere. Vi ser nødvendigheten av å rette blikket innover, på oss hjelpere. Det ville vært interessant å se på hvor vi hjelpere henter informasjon om dataspill og hva hjelpernes oppfattelse av ungdommers bruk av dataspill er.

I forlengelse av Przybylski og Weinstein (2019) sin studie hadde det vært spennende å se om egen erfaring med dataspill fra hjelperens side har noe å si for møtet med dataspillinteressert ungdommer vi hjelpere kommer i kontakt med. Vi har også drøftet oss frem til at det hadde vært interessant å få rikere beskrivelser fra ungdom som hjelpeapparatet mener har problemer med spilling eller en avhengighet til spilling. Et slikt kvalitativt studie kan lage grunnlag for en større kvantitativt undersøkelser. Det gir et utgangspunkt for videre samarbeid. Vi ser en at det er flere skoler og behandlingsinstitusjoner som tilbyr spill som en del av læring og behandling og som ser på spilling som en ressurs. Vi ser med stor interesse på den videre utviklingen av disse tiltakene.

Litteratur

Aarsand, P. (2018) The micro-politics of time in young people's talk about gaming. I Sörensen, E. (2018) *Cultures of computer game concerns.* DOI: https://doi.org/10.14361/9783839439340.

Aarseth E., Bean, A.M. & Boonen H.(2017). *Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal*. Journal of Behavioral Addiction. 6(3):267–270.

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596

Anderson, C., & Bushman, B. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. Psychological Science, 12(5), 353-359.

Anderson, C., Carnagey, N., Flanagan, M., Benjamin Jr, A., Eubanks, J. & Valentine, J. (2004). *Violent Video Games: Specific Effects of Violent Content on Aggressive Thoughts and Behavior*. Advances in Experimental Social Psychology. 36.

Arriaga, P., Esteves, F., Carneiro, P. and Monteiro, M.B. (2006). *Violent computer games and their effects on state hostility and Physiological arousal*. Aggr. Behav., 32: 358-371.

Aurora, F. (2019). *Stigma*. Hentet 17. mai 2021 fra https://snl.no/stigma

Bakken, A. (2019). *Ungdata 2019. Nasjonale resultater.* NOVA Rapport 9/19

Bányai, Griffiths, Király & Demetrovics, (2019). *The psychology of esports: a systematic review*. Journal of Gambling studies, Jun;35(2):351-365. doi: 10.1007/s10899-018-9763-1.

Bean, A., (2018). *Working with video gamers and games in therapy.* Routledge.

Bean, A. M., Nielsen, R. K. L., van Rooij, A. J., & Ferguson, C. J. (2017). *Video game addiction: The push to pathologize video games*. *Professional Psychology: Research and Practice, 48*(5), 378-389.

Blizzard (2004). *World of Warcraft.*

Blå Kors. (2020). Gaming til bekymring og begeistring. Hentet fra: https://www.blakors.no/fagside/gaming-og-dataspilling/

Braun, V., & Clarke, V. (2006). *Using thematic analysis in psychology*. *Qualitative Research in Psychology, 3*(2), 77–101.

Calleja, G. (2010). *Digital Games and Escapism*. Games and Culture, 5(4), 335–353.

Cashmore, E., Cleland, J., & Dixon, K. (2018). *Screenagers*. Springer.

Chang, S., Hsieh, G. & Lin, S. (2018). *The mediation effects of gaming motives between game involvement and problematic Internet use: Escapism, advancement and socializing*. Computers & Education, Vol.122, 43-53.

Drummond, A., James, D. S. & Shaun, S. G. (2018) *The infamous relationship between violent video game use and aggression: uncharted moderators and small effects make it a far cry from certain.*I Ferguson, C. J. (2018) *Video game influences on aggression, cognition and attention*. Springer.

Ekeland, T.J. (2014). *Psykiatridiagnoser ein kunnskapskritikk*. Tidsskrift for Norsk Psykologforening. Vol. 51, 9, 715-722.

Etchells, P. J., Gage, S. H., Rutherford, A. D., & Munafò, M. R. (2016). *Prospective Investigation of Video Game Use in Children and Subsequent Conduct Disorder and Depression Using Data from the Avon Longitudinal Study of Parents and Children*. PloS one, 11(1), e0147732.

Epic Games (2017). *Fortnite: Battle Royal*.

ESA (2020). *Essential Facts About the Video Game Industry.* Hentet fra: https://www.prnewswire.com/news-releases/new-survey-2020-essential-facts-about-the-video-game-industry-301093972.html

Falkum, E., Hytten, K. & Olavsen, B. (2011). *Anerkjennelsens psykologi*. Hentet fra https://psykologtidsskriftet.no/fagartikkel/2011/11/anerkjennelsens-psykologi

Gentile, D., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D. & Khoo, A. (2011) *Pathological video game use among youths: A two-yearlongitudinal study*. Pediatrics, 127(2), 319-329.

Goffman, E. (1986). *Stigma : notes on the management of spoiled identity.* New York, Simon & Schuster.

Goffman, E. (1963). *Vore rollespil i hverdagen*. København, Hans Reitzels Forl. i samarbejde med Pax.

Hamari, J. & Sjøblom, M (2016). *What is eSports and why do people watch it?* Internet Research, 27(2), 211-232.

Honneth, A. (2008) *Kamp om anerkjennelse*. Pax forlag.

Horvath, A. O., (2001). The Alliance. Psychotherapy: Theory, Research, Practice, Training 38(4): 365-372. https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0033-3204.38.4.365

Hygen, B. W., Skalicka, V., Stenseng, F., Belsky, J., Steinsbekk, S., & Wichstrøm, L., (2020) *The co-occurrence between symptoms of internet gaming disorder and psychiatric disorders in childhood and adolescence: prospective relations or common causes?* The Journal of Child Psychology and Psychiatry, 2020. https://doi.org/10.1111/jcpp.13289

Imsen, G. (2005). *Elevenes verden; Innføring i pedagogisk psykologi*. Oslo: Universitetsforlaget.

Johannessen, A., Tufte, P. & Christoffersen, L. (2016) *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode.* (5. utg.) Abstrakt Forlag.

Jensen, P. & Ulleberg, I. (2019). *Mellom ordene: Kommunikasjon i profesjonell praksis (2. utg.)*. Gyldendal forlag.

Kardefelt-Winther, D. (2013). *A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use*. Computers in human behavoir. 31: 351-354.

Kardefelt-Winther, D. (2017) *Conceptualizing Internet use disorders: Addiction or coping process?*. Psychiatry Clinical Neuroscience, 71: 459-466.

Karlsen, Faltin (2013). *A world of excesses: Online games and excessive playing*. Routledge.

Karlsen, F. & Jørgensen, K. (2014). *Mediepanikk eller medieskepsis? En analyse av dataspilldebatten etter 22. juli*. Norsk medietidsskrift. 21. 42-62.

Karterud, S., Wilberg, T. & Urnes, Ø. (2010). *Personlighetspsykiatri*. Oslo: Gyldendal

Kaye, L., Kowert, R. & Quinn, S. (2017). *The role of social identity and online social capital on psychosocial outcomes in MMO players*. Computers in Human Behavior, Vol. 74, 215-223,

King, D. & Delfabbro, P. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment, and prevention*. (1. utg.) Academic Press.

Kneer, J., Glock, S., Beskes, S. & Bente, G. (2012). *Are Digital Games Perceived as Fun or Danger? Supporting and Suppressing Different Game-Related Concepts*. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. 15.

Kowert, R. & Kaye, L. (2018). *Video Games Are Not Socially Isolating*. I Ferguson, C. (2018). *Video Game Influences on Aggression, Cognition, and Attention*. Springer International Publishing.

Kowert, R., Festl, R. & Quandt, T. (2014). *Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers.* Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. 17:3, 141-146.

Kvale, S. & Brinkmann, S. (2017) *Det kvalitative forskningsintervju*. Gyldendal akademisk. Oslo.

Kuss, D., Dunn, T., Wölfling, K., Müller, K., Hedzelek, M., Marcinkowski, J. (2016). *Excessive Internet use and psychopathology: The role of coping*. Clinical Neuropsychiatry. 14.

Krossbakken E, Pallesen S, Mentzoni R. A, King D.L., Molde H, Finserås T. R. & Torsheim T. A (2018) *Cross-Lagged Study of Developmental Trajectories of Video Game Engagement*, Addiction, and Mental Health. Front Psychol.

Kulturdepartementet (2019). *Spillerom. Dataspillstrategi 2020-2022*. Hentet fra: https://www.regjeringen.no/contentassets/42ac0925a3124828a2012ccb3f9e80c9/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022.pdf 14 juni 2020.

Larsen, M. C. (2010). Når venskabet går online. *Ungdomsskolen*, *9*, 14-16.

Loch, A. & Rössler, W. (2017). *Who Is Contributing?*. I Gaebel, W., Rössler, W. & Sartorius, N. (2017) *The stigma of mental illness: end of the story?* Springer.

Lov om pasient- og brukerrettigheter (1999). Lov om pasient- og brukerrettigheter, pasient- og brukerrettighetsloven.(LOV-1999-07-02-63). Hentet fra: https://lovdata.no/dokument/NL/lov/1999-07-02-63

Malterud, K. (2017). *Kvalitative forskningsmetoder for medisin og helsefag* (3. utg.) Universitetsforlaget.

Markey, P. & Ferguson, C.J. (2017). *Moral Combat*. BenBella Books.

Mead, G.H. (2005). *Sindet, selvet og samfundet*. København: Akademisk forlag

Medietilsynet (2020) *Barn og medier 2020. En kartlegging av 9-18-åringers digitale medievaner.* Oktober 2020.

Mentzoni RA, Brunborg GS, Molde H, Myrseth H, Skouverøe KJ, Hetland J, Pallesen S. (2011) *Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health*. Cyberpsychol Behav Soc Netw. 2011 Oct;14(10):591-6.

Mihara S, & Higuchi S. (2017) *Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature*. Psychiatry Clin Neurosci. 2017 Jul;71(7):425-444. https://doi.org/10.1111/pcn.12532

Montgomery, H. (2019). *Foreldrekoden: Hva gjør vi når barna flykter inn i dataspill*? Hentet fra:https://podcasts.apple.com/no/podcast/gaming-hva-gj%C3%B8r-vi-n%C3%A5r-barna-flykter-inn-i-dataspill/id1459249042?i=1000437292001

Muller KW, Janikian M, Dreier M, Wolfing K, Beutel ME, Tzavara C, et al. (2015) *Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates*. Eur Child Adolesc Psychiatry. 2015;24(5):565–74.

Muriel, D. & Crawford, G. (2018). *Video Games As Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Routledge.

Nielsen, R.K. (2018). *The genealogy of video game addiction*. I Enevold, J., Thorhauge, A.M., & Gregersen, A. (2018). *What's the problem in problem gaming?* Gøteborg: Nordicom.

NOU 2011:9. (2011). *Økt selvbestemmelse og rettssikkerhet. Balansegangen mellom selvbestemmelsesrett og omsorgsansvar i psykisk helsevern*. Oslo: helse-og omsorgsdepartementet.

Pallesen, S., Molde, H., Mentzoni, R., Hanss, D., Morken, A. (2016). *Omfang av Penge- og Dataspillproblemer i Norge 2015*.

Pallesen, S., Molde, H., Bjørvatn, B., Mentzoni, R., Hanss, D. & Huang, K. (2015). *Behandling av dataspillavhengighet*. Tidsskrift for Norsk psykologforening, Vol 52, 6, 470-478.

Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Torsheim, T., Erevik, E. K., Molde, H., Morken, A. M. (2020) *Omfang av penge- og dataspillproblemer i Norge 2019*. Bergen: Institutt for samfunnspsykologi. Hentet fra: https://lottstift.no/content/uploads/2020/05/Omfang_av_penge-og_dataspillproblemer_i_Norge_2019.pdf

Persson, M., et al. (2020). *Fotball som kjønnet mulighetsrom.* Tidsskrift for kjønnsforskning 44(3): 231-245. https://doi.org/10.18261/issn.1891-1781-2020-03-05

Petry, N.M., Rehbein, F., Gentile, D.A., Lemmens, J.S., Rumpf, H-J., Mößle, T., Bischof, G.,

Tao, R., Fung, D.S., Borges, G., Auriacombe, M., ,González Ibánez, A.,Tam,P., O'Brien, C.P. (2014). *An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach*. Addiction 109(9):1399–1406. DOI: 10.1111/add.12457

Przybylski, A., Rigby, C. & Ryan, R. (2010). *A Motivational Model of Video Game Engagement*. Review of General Psychology. 14 (2). 154-166. https://doi.org/10.1037%2Fa0019440

Przybylski, A., Weinstein, N., & Murayama, K. (2017). *Open scientific practices are the way forward for internet gaming disorder research: A response to Potenza et al.* American Journal of Psychiatry, 174(5), 487. DOI: 10.1176/appi.ajp.2017.16121346r

Przybylski, A. & Weinstein, N. (2019). *Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report.* Royal Society open science. 6: 171474. https://doi.org/10.1098/rsos.171474

Riot Games (2009). *League of Legends*.

Schibbye, A. L. (2009). *Relasjoneret - dialektisk perspektiv på eksistensiell og psykodynamisk psykoterapi*. (2. Utg.). Universitetsforlaget.

Skre, I. (2020). *Donald Woods Winnicott*. Hentet 17. mai 2021 fra https://snl.no/Donald_Woods_Winnicott

Svartdal, F. (2020). *Sosialpsykologi.* Hentet 17. mai 2021 fra https://snl.no/sosialpsykologi

Tuan, Y. F. (2000). *Escapism*. (4. utg.) The Johns Hopkins University Press.

Twenge, J. M. (2017). *IGen: why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy-- and completely unprepared for adulthood*. New York, NY: Atria Books.

Valve Corperation (2012). *Counter Strike Global Offensive.*

Van Rooij, A. & Kardefelt-Winther, D. (2017) *Lost in chaos: Flawed litterature should not generate new disorders.* Journal of behavioral addictions, 6(2), 128–132. DOI: 10.1556/2006.6.2017.015

Van Rooij, A. J., Ferguson, C. J., Colder Carras, M., Kardefelt-Winther, D., Shi, J., Aarseth, E., Bean, A. M., Bergmark, K. H., Brus, A., Coulson, M., Deleuze, J., Dullur, P., Dunkels, E., Edman, J., Elson, M., Etchells, P. J., Fiskaali, A., Granic, I., Jansz, J., Karlsen, F., Kaye, L. K., Kirsh, B., Lieberoth, A., Markey, P., Mills, K. L., Nielsen, R. K. L., Orben, A., Poulsen, A., Prause, N., Prax, P., Quandt, T., Schimmenti, A.,

Starcevic, V., Stutman, G., Turner, N. E., van Looy, J., & Przybylski, A. K. (2018). *A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution*, *Journal of Behavioral Addictions*, *7*(1), 1-9. DOI: 10.1556/2006.7.2018.19

Van Rooij, A.J., Schoenmakers, T.M., Vermulst, A.A., Van Den Eijnden, R.J. and Van De Mheen, D. (2011). *Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers*. Addiction, 106: 205-212. DOI: 10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x

Verhoeven, J. (1985). *Goffman's Frame Analysis and Modern Micro-Sociological Paradigms*.

I Helle, H.J.. & Eisenstadt, S. (1985). *Micro-Sociological Theory: Perspectives on Sociological Theory*. Vol. 2, 71–100.

Wallenius, H., Mosveen, E., Newth, M. & Røed, R. (2016). *Her spiller Trine Skei Grande Pokémon Go under høring om Forsvaret*. VG. Hentet fra https://www.vg.no/nyheter/innenriks/i/123Wq/her-spiller-trine-skei-grande-pokemon-go-under-hoeringen-om-forsvaret.

World Health Organization (2018). *International statistical classification of diseases and related health problems* (11th ed.). https://icd.who.int/

Wood, R. (2008). *Problems with the concept of video game "addiction": Some case study examples.* International journal of mental health and addiction 6 (2), 169-178. https://doi.org/10.1007/s11469-007-9118-0

Yee, N. (2006). *Motivations of play in online games*. Journal of CyberPsychology and Behavior, 9, 772-775. http://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772

Årseth, Anne Lene & Johannessen, Berit. (2013). Opplevelsene av å få og leve med en psykiatrisk diagnose. Tidsskrift for psykisk helsearbeid, 10(1), 25-35. DOI:10.18261/ISSN1504-3010-2013-01-04 E

Vedlegg 1

Dokumentasjon for bidrag til arbeidet når to studenter skriver masteroppgave sammen

Tittel på masteroppgaven: Dataspill – sykt gøy eller bare (p)sykt?

Navn på student 1: Henrik Samuelsen

Navn på student 2: Lars Aarvåg-Amundsen

Beskrivelse av eget bidrag til monografi eller artikkel 30 stp.	
Kandidat: 100	Kandidat: 101

Sammen har vi forberedt intervjuer gjennom diskusjon og veiledning kommet frem til en felles intervjuguide. Vi intervjuet cirka halvparten av informantene hver. Vi jobbet hver for oss også samarbeidet vi i analysen av intervjuene. Vi oppgaven er skrevet som et felles prosjekt der begge har vært likeverdige og deltatt i alle deler av oppgaven.	Sammen har vi forberedt intervjuer gjennom diskusjon og veiledning kommet frem til en felles intervjuguide. Vi intervjuet cirka halvparten av informantene hver. Vi jobbet hver for oss også samarbeidet vi i analysen av intervjuene. Vi oppgaven er skrevet som et felles prosjekt der begge har vært likeverdige og deltatt i alle deler av oppgaven.

Beskrivelse av samarbeidet:

Vi har hatt et tett og nært samarbeid gjennom arbeidet med denne oppgaven. Covid-19 pandemien medførte at samarbeidet oss imellom så å si har vært heldigitalt over telefonsamtaler og på teams. Vi fant tidlig i prosessen ut at det ville være lurt å jobbe med prosjektet i Google Document på grunn av samskrive funksjonen. Denne funksjonen har gjort det mulig for oss å følge hverandre i det vi har skrevet ulike deler av teksten. Dokumentet har således vært et levende dokument hvor vi har skrevet og redigert fortløpende. I Google Document har man også en chattefunksjon vi har benyttet flittig.

Vi ser for oss at arbeidet med oppgaven ville profitert av at vi kunne ha møttes fysisk for å jobbe sammen.

Sted og dato: 18.05.2021

Signatur: Lars Aarvåg-Amundsen og Henrik Samuelsen

NSD NORSK SENTER FOR FORSKNINGSDATA

Meldeskjema 767103

Sist oppdatert

09.12.2019

Hvilke personopplysninger skal du behandle?

- Lydopptak av personer

Type opplysninger

Skal du behandle særlige kategorier personopplysninger eller personopplysninger om straffedommer eller lovovertredelser?

- Helseopplysninger

Prosjektinformasjon

Prosjekttittel

Dataspill og psykisk helsearbeid

Prosjektbeskrivelse

Vi ønsker med denne masteroppgaven å belyse hvordan ulike grupper har ulike innfallsvinkler og perspektiv på dataspillavhengighet. Formålet med prosjektet er å få ny kunnskap som kan bidra til å utdype perspektivet på ungdom som trekker seg tilbake sosialt og spiller dataspill. Vi ønsker også med denne oppgaven å tilføre ny kunnskap i håp om å bedre tjenestetilbudet for denne gruppen.

Begrunn behovet for å behandle personopplysningene

Personopplysningene vi skal samle inn er begrenset, slik at det ikke er nødvendig å samle inn navn og andre opplysninger som kan spore vedkommende.

Ekstern finansiering

Type prosjekt

Studentprosjekt, masterstudium

Kontaktinformasjon, student

Henrik Samuelsen, henriksam83@gmail.com, tlf: 41321686

Behandlingsansvar

Behandlingsansvarlig institusjon

OsloMet – storbyuniversitetet / Fakultet for helsevitenskap / Institutt for sykepleie og helsefremmende arbeid

Prosjektansvarlig (vitenskapelig ansatt/veileder eller stipendiat)

Camilla Hansen, Camilla.Hansen@oslomet.no, tlf: 67236375

Skal behandlingsansvaret deles med andre institusjoner (felles behandlingsansvarlige)?

Nei

Utvalg 1

Beskriv utvalget

Ungdom som har vært i kontakt med hjelpeapparatet knyttet til bekymringer rundt dataspilling.

Rekruttering eller trekking av utvalget

Utvalget rekrutteres via en tredjepart som vil kontakte potensielle deltagere. Tredjeparten er fagpersoner som møter ungdom som har utfordringer knyttet til dataspilling.

Alder

18 - 25

Inngår det voksne (18 år +) i utvalget som ikke kan samtykke selv?

Nei

Personopplysninger for utvalg 1

- Lydopptak av personer
- Helseopplysninger

Hvordan samler du inn data fra utvalg 1?

Gruppeintervju

Grunnlag for å behandle alminnelige kategorier av personopplysninger

Samtykke (art. 6 nr. 1 bokstav a)

Grunnlag for å behandle særlige kategorier av personopplysninger

Uttrykkelig samtykke (art. 9 nr. 2 bokstav a)

Redegjør for valget av behandlingsgrunnlag

Informasjon for utvalg 1

Informerer du utvalget om behandlingen av opplysningene?

Ja

Hvordan?

Skriftlig informasjon (papir eller elektronisk)

Utvalg 2

Beskriv utvalget

Fagpersoner i hjelpeapparatet som møter ungdom hvor det er knyttet bekymring til deres dataspilling.

Rekruttering eller trekking av utvalget

Deltagere rekrutteres av en tredjepart som distribuerer invitasjonen på sin arbeidsplass.

Alder

25 - 100

Inngår det voksne (18 år +) i utvalget som ikke kan samtykke selv?

Nei

Personopplysninger for utvalg 2

- Lydopptak av personer

Hvordan samler du inn data fra utvalg 2?

Personlig intervju

Grunnlag for å behandle alminnelige kategorier av personopplysninger

Samtykke (art. 6 nr. 1 bokstav a)

Informasjon for utvalg 2

Informerer du utvalget om behandlingen av opplysningene?

Ja

Hvordan?

Skriftlig informasjon (papir eller elektronisk)

Tredjepersoner

Skal du behandle personopplysninger om tredjepersoner?

Nei

Dokumentasjon

Hvordan dokumenteres samtykkene?

- Manuelt (papir)

Hvordan kan samtykket trekkes tilbake?

Samtykket kan trekkes muntlig eller via sms eller epost.

Hvordan kan de registrerte få innsyn, rettet eller slettet opplysninger om seg selv?

Deltagere kan få innsyn ved å kontakte studentene. Dette kan skje muntlig eller via sms og epost. Deltagerne får tilbud om å lese gjennom oppgaven før publisering. Her vil det være mulig å komme med en tilbakemeding til studentene hvis de er uenige i innholdet som omhandler dem selv.

Totalt antall registrerte i prosjektet

1-99

Tillatelser

Skal du innhente følgende godkjenninger eller tillatelser for prosjektet?

Behandling

Hvor behandles opplysningene?

- Maskinvare tilhørende behandlingsansvarlig institusjon
- Mobile enheter tilhørende behandlingsansvarlig institusjon

Hvem behandler/har tilgang til opplysningene?

- Prosjektansvarlig
- Student (studentprosjekt)

Tilgjengeliggjøres opplysningene utenfor EU/EØS til en tredjestat eller internasjonal organisasjon?

Nei

Sikkerhet

Oppbevares personopplysningene atskilt fra øvrige data (koblingsnøkkel)?

Ja

Hvilke tekniske og fysiske tiltak sikrer personopplysningene?

- Opplysningene anonymiseres fortløpende
- Opplysningene krypteres under forsendelse
- opplysningene krypteres under lagring
- Adgangsbegrensning

Varighet

Prosjektperiode

01.08.2019 - 30.06.2020

Skal data med personopplysninger oppbevares utover prosjektperioden?

Nei, alle data slettes innen prosjektslutt

Vil de registrerte kunne identifiseres (direkte eller indirekte) i oppgave/avhandling/øvrige publikasjoner fra prosjektet?

Nei

Tilleggsopplysninger

Vil du delta i et forskningsprosjektet
om ungdommers erfaringer med dataspill og dataspillavhengighet?

Dette er et spørsmål til deg om å delta i et forskningsprosjekt om ungdommers erfaringer med dataspill og dataspillavhengighet. Formålet med prosjektet er å få økt kunnskap om hvordan ungdommer/unge voksne som spiller mye dataspill beskriver hva spillingen betyr for dem og hvordan dette utarter seg i opplevelse av identitet, interesser og hvordan spillingen utarter seg. Vi er interessert i å vite hva gaming betyr for deg. I dette skrivet gir vi deg informasjon om målene for prosjektet og hva deltakelse vil innebære for deg.

Formål

Dette forskningsprosjektet er en masteroppgave på mastergradstudiet i Psykisk helsearbeid ved Oslo Met. Prosjektet ønsker vi å gjennomføre for å få ny kunnskap som kan bidra til å utdype og belyse nye perspektiver på ungdom som trekker seg tilbake sosialt og spiller dataspill. Vi ønsker også med denne oppgaven å tilføre ny kunnskap i håp om å bedre tjenestetilbudet for denne gruppen. Vi vil gjøre intervjuer med 6-8 ungdommer.

Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

Oslo Met- storbyuniversitetet er ansvarlig for prosjektet under veiledning av Camilla Hansen.

Hvorfor får du spørsmål om å delta?

Du får spørsmål om å delta grunnet dine erfaringer som er relevante for vårt forskningsprosjekt om dataspilling. Vi ønsker å høre dine beskrivelser av dine opplevelser. Du bestemmer selvsagt hva du ønsker å svare på og hva du ønsker å fortelle.

Hva innebærer det for deg å delta?

Hvis du velger å delta i prosjektet, innebærer det at:

- *Du deltar på et intervju som varer ca. 1-1,5 time. Intervjuet vil bli utført på et sted som føles trygt for deg. Pga helsedirektoratets smittevernregler ifht Covid-19 så vil intervjuene bli gjennomført intervjuer via sikre internettløsninger, eksempelvis skype, discord eller lignede. Det er opp til deg om du ønsker å bruke kamera funksjonen under intervjuet.*
- *Du kan være anonym og trenger ikke å oppgi personopplysningene dine.*
- *Spørsmålene i intervjuet vil handle om dine erfaringer med dataspilling.*
- *Vi tar lydopptak og notater fra intervjuet. Lydopptakene vil bli slettet etter at studien er ferdig høsten 2020. Lydopptaket vil bli skrevet ned og anonymisert slik at du ikke vil kunne*

identifiseres i noe skriftlig materiale etter forskningsperioden er over. Anonymiserte sitater vil bli brukt og gjengitt i publisert utgave i form av en masteroppgave og muligens en artikkel.

- *Det vil være en student med på intervjuene. I tillegg til studentene så vil også veileder ha tilgang på de nedskrevne og anonymiserte intervjuene.*

Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke samtykke tilbake uten å oppgi noen grunn. Alle opplysninger om deg vil da bli slettet. Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller senere velger å trekke deg. Det vil ikke påvirke tilbudet du får ved eventuelle hjelpetiltak du har behov for.

Ditt personvern – hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger

Vi vil bare bruke opplysningene om deg til formålene vi har fortalt om i dette skrivet. Vi behandler opplysningene konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket.

- *Det er kun studentene og veileder i forskningsprosjektet som vil ha tilgang til lydopptakene gjort under intervjuene*
- *Dersom du oppgir navn og kontaktopplysningene dine vil vi erstatte disse med en kode som lagres på egen navneliste adskilt fra øvrige data og lydfilene vil bli oppbevart innelåst og slettet etter at forskningsperioden er over høsten 2020.*
- *Du velger selv hva du ønsker å fortelle eller svare på av spørsmålene i studien. Som helsepersonell er vi underlagt taushetsplikt og forskningsprosjektet vil ivareta ditt personvern.*
- *De som skal utføre og analysere intervjuene er masterstudenter ved Oslo Met-storbyuniversitetet og heter Lars Aavåg-Amundsen og Henrik Samuelsen. Studentene er under veiledning av Camilla Hansen.*
- *Kun anonymiserte sitater vil bli brukt og gjengitt i publisert utgave i form av en masteroppgave.*

Hva skjer med opplysningene dine når vi avslutter forskningsprosjektet?

Prosjektet skal etter planen avsluttes 20. september 2020. Da vil personopplysninger og lydopptak destrueres.

Dine rettigheter

Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til:

- innsyn i hvilke personopplysninger som er registrert om deg,
- å få rettet personopplysninger om deg,
- få slettet personopplysninger om deg,
- få utlevert en kopi av dine personopplysninger (dataportabilitet), og
- å sende klage til personvernombudet eller Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger.

Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?
Vi behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke. Ditt telefonnummer/kontaktinformasjon via nettet vil oppbevares kryptert og slettet etter vi har vært i kontakt. Du vil få tildelt et informantnummer når du snakker med oss som du oppgir dersom du har spørsmål, eller ønsker å trekke intervjuet ditt fra studien.

På oppdrag fra Oslo Met- Storbyuniversitetet har NSD – Norsk senter for forskningsdata AS vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

Hvis du ønsker å delta i prosjektet:
Ta kontakt med Henrik Samuelsen (97 32 95 99) ved å sende en tekstmelding hvor du skriver: «*Jeg vil delta i prosjektet»*, så avtaler vi et digitalt intervju.

Hvor kan jeg finne ut mer?
Hvis du har spørsmål til studien, ønsker å delta i studien eller ønsker å benytte deg av dine rettigheter om å trekke deg i etterkant av intervju, ta kontakt med:

- Veileder Camilla Hansen på epost: camiha@oslomet.no
- Studentene i prosjektet Henrik Samuelsen på telefon: 97 32 95 99 , eller Lars Aavåg-Amundsen på telefon: 95 83 78 93
- NSD – Norsk senter for forskningsdata AS, på e-post (personvernombudet@nsd.no) eller telefon: 55 58 21 17.

Med vennlig hilsen

Camilla Hansen
Prosjektansvarlig

Lars Aavåg-Amundsen og Henrik Samuelsen
Studenter

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om prosjektet *Vold i nære relasjoner mot menn med minoritetsbakgrunn*, og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til:

- ☐ å delta på intervju
- ☐

Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet, ca. 30.juni 2019

(Signert av prosjektdeltaker med navn, dato)

RISIKO- OG SÅRBARHETSANALYSE FOR FORSKNINGSPROSJEKT VED OSLOMET

Fyll ut arkene 1) Risikovurdering og 2) Oppsummering_Prioritering.
Se på arkfanen "Veileder" for ytterligere informasjon.

Forskningsprosjekt - tittel:	Dataspill - sykt gøy eller bare (p)sykt?
Prosjektleder:	Camilla Hansen
Prosjektnr NSD (hvis aktuelt):	767103
Prosjektnr REK (hvis aktuelt)	
Prosjektnr i UBW (Agresso) (hvis aktuelt):	[Tall]
Prosjektets formål (kort beskrivelse):	Tema for oppgaven er hvordan ungdommer oppfatter egen
Antall registrerte informanter :	9
Kategorier av registrerte informanter (f.eks. studenter, medlemmer i et medlemsregister, pasienter)	Dataspillinteresserte unge mennesker.
Beskriv hvordan eventuelle koblingsnøkler lagres:	Det brukes ikke kobblingsnøkler i prosjektet.
Antall prosjektmedarbeidere i forskningsprosjektet?	2

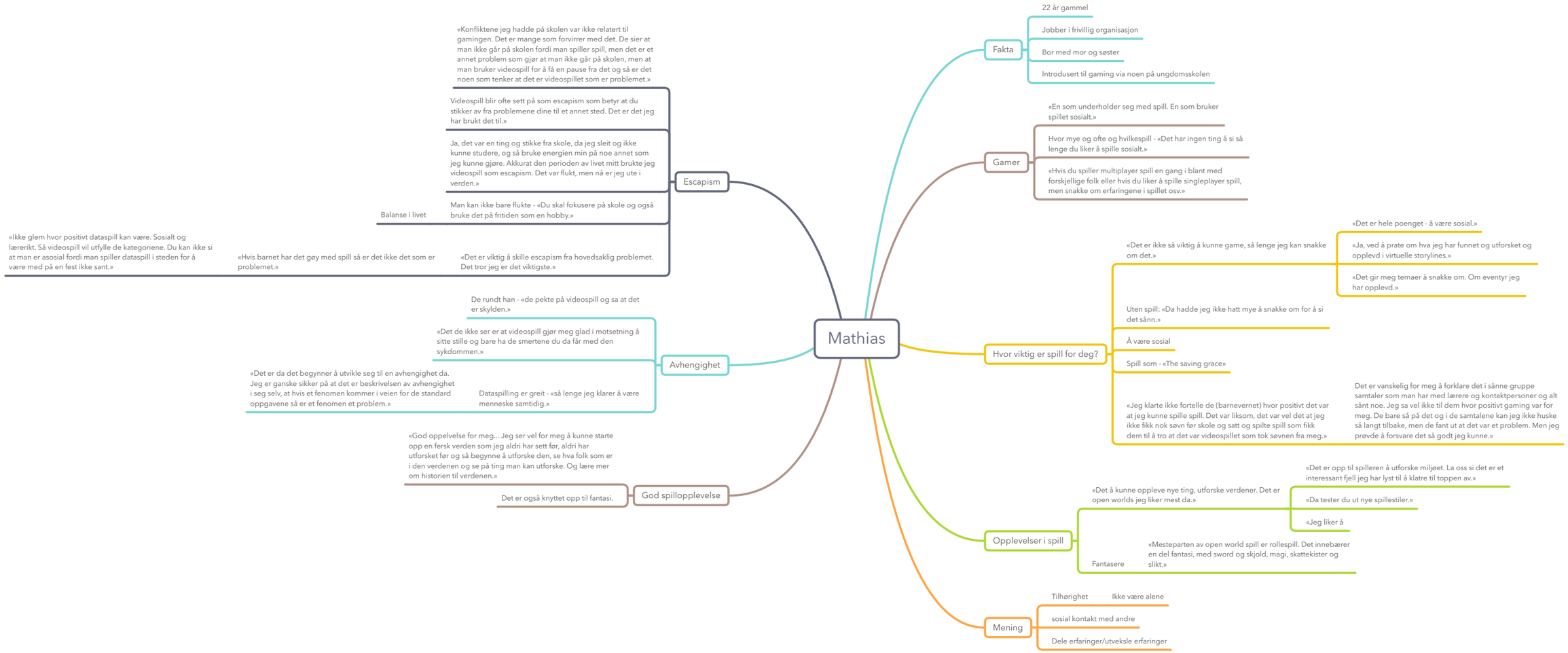
Dokumentet skal lagres i arkivsystemet P360. Slik gjør du det:
1) Trykk på 360° øverst på høyre side i menylinja, etter at du har fylt ut skjemaet.
2) Logg på P360.
3) Trykk: Lagre som nytt dokument i P360. Det åpnes et vindu/sak i P360. Velg "Notat uten oppfølging".
4) Fyll ut saksnummer som gjeld ditt fakultet/sentra og tittel på dokumentet. (Se egen bruksanvisning).
5) Trykk "Fullfør".

Saksnr i P360:
HV: 18/12622
LUI: 18/10490
SAM: 18/11207
SPS: 18/11221
SVA: 18/11208
TKD: 18/09703

Nr.	Kategorier	Underkategorier	Hendelse	Beskrivelse/verdivurdering	Risikoelement	Eksisterende tiltak	Risikonivå			Nye tiltak
							S	K	Risiko	
	Vurder kun hendelser og risikoelement som er reelle og relevante for dette prosjektet. Bruk nedtrekksmeny (drop down). Du kan velge samme kategori på flere linjer.	Benytt nedtrekksmeny (drop down).	**Hva kan skje?**	**Hva er den uønskede hendelsen? Hvilke tap oppstår? Hvilken betydning for prosjektet?**	**Brudd på KIT (K = Konfidensialitet, I = Integritet, T = Tilgjengelighet).** Se på arkfanen "Veileder" for ytterligere informasjon. *Fyll ut kolonnene til høyre, om eksisterende tiltak, risikonivå og nye tiltak, basert på de risikoelementene som er aktuelle, slik det er gjort i eksempelet*	**Hva kan hindre det i å skje? Hvordan kan det oppdages?** Spesifiser allerede eksisterende tiltak.	**Sannsynlighet og konsekvens på en skala fra 1 til 4. 1 = Lav/liten, 4 = Svært høy.** Risiko generes automatisk som resultat av sannsynlighet og konsekvens.			**Beskriv forslag til nye tiltak.** De kan deles opp i organisatoriske, menneskelige og teknologiske sikringstiltak.
1	**Datainnsamling**	**Lydopptak**	Mister diktafon.	Uvedkommende får tilgang på opplysninger om informanter. Alle intervjudata som er lagret på diktafon mistes. Betydning for prosjektet avhenger av hvor mye informasjon som er lagret på diktafonen.	**Konfidensialitet** (At informasjon ikke blir kjent for uvedkommende)	Intervjuene foregikk i studentenes hjem via internett og diktafon ble oppbevart i låsbart skap. Overlevering av lydopptak ble foretatt med oppmøte mellom studentene og en av studentene transkriberte matrialet og slettet lydfilen i etterkant.	1	1	2	Ikke aktuelt pr d.d. da alle lydfiler er slettet. Kunne på et tidligere stadie i prosjektet vurdert å kryptere diktafon eller vurdert å bruke mobilapp.
					Integritet (At informasjon ikke blir endret utilsiktet eller av uvedkommende)	Oppbevare diktafon innelåst i boks. Oppbevare nøkkel adskilt fra boksen. Passordbeskyttet lagring på data.	1	1	2	Ikke aktuelt pr d.d. da alle lydfiler er slettet. Se for øvrig kommentar på konfidesialitet og tilgjengelighet.
					Tilgjengelighet (At informasjon er tilgjengelig ved behov)	Lydfilene tilgjengelig på passordbeskyttet data inntil sletting.	1	1	2	lydfiler er slettet. Dersom det skjedde tidligere i prosjektet, måtte nytt intervju

2	**Mellomlagring**	**Konvertering/kryptering**	Mister/glemmer passord	Mister viktig data til prosjektet, andre kan få tilgang til datamaterialet	Konfidensialitet	Kun studentene i prosjektet har tilgang til passord.	2	1	3	Benytte passord man ikke andre kjenner til.
					Integritet	Kun studentene i prosjektet har tilgang til passord.	2	1	3	Benytte passord man ikke andre kjenner til.
					Tilgjengelighet	Alle data oppbevares	1	1	2	Begge studenter har tilgang til
3	**Analyse**	**Transkribering**	Sensitive data ikke anonymiseres i teksten	Sensitiv informasjon kan komme på avveiet og informanter kan bli indentifisert	Konfidensialitet	Transkriberes uten sensitive data. Navn og steder anonymiseres i transkriberingen.	2	2	4	Gjennomføre transkriberingen raskt etter intervjuene, slik at sensitive data kun oppbevares kort tid.
					Integritet	Kun studentene i prosjektet har tilgang til passord. Gjennomføre transkriberingen selv.	2	2	4	Gjennomføre transkriberingen raskt etter intervjuene, slik at sensitive data kun oppbevares kort tid.
					Tilgjengelighet	Lydfilene er kun tilgjengelig lokalt på passordbeskyttet data uten nettverkstilgang. Tekstfiler uten sensitive data oppbevares i på to kryterte minnepinner.	1	2	3	Se kommentarer på konfidensialitet og integritet.
4	**Teknisk**	**Minnepenn/Ekstern disk**	Miste minnepenn/tyveri	Sensitiv informasjon kan komme på avveiet og informanter kan bli indentifisert	Konfidensialitet	*Ingen kodenøkkel anvendes. Overføre informasjon fra diktafon til annen passordbeskyttet lagringsenhet etter hvert intervju. Begge studentene har filene, slik at det ikke er nødvendig å sende de elektronisk. Lydfilene slettes straks etter transkriberingen var fullført.*	1	2	3	Ikke aktuelt pr d.d. når det gjelder lydfiler, da alle lydfiler er slettet. Kunne på et tidligere stadie i prosjektet vurdert å kryptere diktafon eller vurdert å bruke mobilapp. Gjennomførte transkriberingen raskt etter intervjuene, slik at sensitive data kun oppbevares kort tid.
					Integritet	Oppbevare diktafon innelåst i boks. Oppbevare nøkkel adskilt fra boksen. Passordbeskyttet lagring på data. Kryptering på minnepinne.	1	2	3	Ikke aktuelt pr d.d. da alle lydfiler er slettet.
					Tilgjengelighet	[Tekst]			0	[Tekst]

5	**Avslutning**	**Slette**	At sensitivt data ikke destrueres	Oppgaven fyller da ikke kravene til datalagring og det vil få konsekvenser for informantene som har gitt samtykke til å delta	Konfidensialitet	Slette sensitive data straks etter transkribering. Slette arbeidsdokumenter straks etter bestått eksamen. Makulere eventuelle utskrifter straks de er ferdig jobbet med.	2	2	4	Ikke aktuelt pr d.d. når det gjelder lydfiler, da alle lydfiler er slettet. Færrest mulig utskrifter, til tross for at de ikke innehar sensitiv informasjon.
					Integritet	Kun studentene i prosjektet har tilgang til passord.	1	2	3	Ikke aktuelt per d.d. da vi ikke benytter kodenøkkel, og alle lydfiler og dermed all sensitiv informasjon er slettet. Benytte passord man ikke andre kjenner til.
					Tilgjengelighet	Lydfilene er kun tilgjengelig lokalt på passordbeskyttet data uten nettverkstilgang. Tekstfiler uten sensitive data oppbevares i passordbeskyttet sky.	1	2	3	Ikke aktuelt pr d.d. når det gjelder lydfiler, da alle lydfiler er slettet. Færrest mulig utskrifter, til tross for at de ikke innehar sensitiv informasjon.
6					Konfidensialitet	[Tekst]			0	[Tekst]
					Integritet	[Tekst]			0	[Tekst]
					Tilgjengelighet	[Tekst]			0	[Tekst]
7					Konfidensialitet	[Tekst]			0	[Tekst]
					Integritet	[Tekst]			0	[Tekst]
					Tilgjengelighet	[Tekst]			0	[Tekst]
8					Konfidensialitet	[Tekst]			0	[Tekst]
					Integritet	[Tekst]			0	[Tekst]
					Tilgjengelighet	[Tekst]			0	[Tekst]
9					Konfidensialitet	[Tekst]			0	[Tekst]
					Integritet	[Tekst]			0	[Tekst]
					Tilgjengelighet	[Tekst]			0	[Tekst]


Mathias
Fakta
22 år gammel
Jobber i frivillig organisasjon
Bor med mor og søster
Introdusert til gaming via noen på ungdomsskolen
Gamer
«En som underholder seg med spill. En som bruker spillet sosialt.»
Hvor mye og ofte og hvilkespill - «Det har ingen ting å si så lenge du liker å spille sosialt.»
«Hvis du spiller multiplayer spill en gang i blant med forskjellige folk eller hvis du liker å spille singleplayer spill, men snakke om erfaringene i spillet osv.»
Hvor viktig er spill for deg?
«Det er ikke så viktig å kunne game, så lenge jeg kan snakke om det.»
«Det er hele poenget - å være sosial.»
«Ja, ved å prate om hva jeg har funnet og utforsket og opplevd i virtuelle storylines.»
«Det gir meg temaer å snakke om. Om eventyr jeg har opplevd.»
Uten spill: «Da hadde jeg ikke hatt mye å snakke om for å si det sånn.»
Å være sosial
Spill som - «The saving grace»
«Jeg klarte ikke fortelle de (barnevernet) hvor positivt det var at jeg kunne spille spill. Det var liksom, det var vel det at jeg ikke fikk nok søvn før skole og satt og spilte spill som fikk dem til å tro at det var videospillet som tok søvnen fra meg.»
Det er vanskelig for meg å forklare det i sånne gruppe samtaler som man har med lærere og kontaktpersoner og alt sånt noe. Jeg sa vel ikke til dem hvor positivt gaming var for meg. De bare så på det og i de samtalene kan jeg ikke huske så langt tilbake, men de fant ut at det var et problem. Men jeg prøvde å forsvare det så godt jeg kunne.»
Opplevelser i spill
«Det å kunne oppleve nye ting, utforske verdener. Det er open worlds jeg liker mest da.»
«Det er opp til spilleren å utforske miljøet. La oss si det er et interessant fjell jeg har lyst til å klatre til toppen av.»
«Da tester du ut nye spillestiler.»
«Jeg liker å
Fantasere
«Mesteparten av open world spill er rollespill. Det innebærer en del fantasi, med sword og skjold, magi, skattekister og slikt.»
Mening
Tilhørighet
Ikke være alene
sosial kontakt med andre
Dele erfaringer/utveksle erfaringer
Escapism
«Konfliktene jeg hadde på skolen var ikke relatert til gamingen. Det er mange som forvirrer med det. De sier at man ikke går på skolen fordi man spiller spill, men det er et annet problem som gjør at man ikke går på skolen, men at man bruker videospill for å få en pause fra det og så er det noen som tenker at det er videospillet som er problemet.»
Videospill blir ofte sett på som escapism som betyr at du stikker av fra problemene dine til et annet sted. Det er det jeg har brukt det til.»
Ja, det var en ting og stikke fra skole, da jeg sleit og ikke kunne studere, og så bruke energien min på noe annet som jeg kunne gjøre. Akkurat den perioden av livet mitt brukte jeg videospill som escapism. Det var flukt, men nå er jeg ute i verden.»
Man kan ikke bare flukte - «Du skal fokusere på skole og også bruke det på fritiden som en hobby.»
Balanse i livet
«Ikke glem hvor positivt dataspill kan være. Sosialt og lærerikt. Så videospill vil utfylle de kategoriene. Du kan ikke si at man er asosial fordi man spiller dataspill i steden for å være med på en fest ikke sant.»
«Hvis barnet har det gøy med spill så er det ikke det som er problemet.»
«Det er viktig å skille escapism fra hovedsaklig problemet. Det tror jeg er det viktigste.»
Avhengighet
De rundt han - «de pekte på videospill og sa at det er skylden.»
«Det de ikke ser er at videospill gjør meg glad i motsetning å sitte stille og bare ha de smertene du da får med den sykdommen.»
«Det er da det begynner å utvikle seg til en avhengighet da. Jeg er ganske sikker på at det er beskrivelsen av avhengighet i seg selv, at hvis et fenomen kommer i veien for de standard oppgavene så er et fenomen et problem.»
Dataspilling er greit - «så lenge jeg klarer å være menneske samtidig.»
God spillopplevelse
«God oppelvelse for meg... Jeg ser vel for meg å kunne starte opp en fersk verden som jeg aldri har sett før, aldri har utforsket før og så begynne å utforske den, se hva folk som er i den verdenen og se på ting man kan utforske. Og lære mer om historien til verdenen.»
Det er også knyttet opp til fantasi.

Truls

Identitet

Hm, for meg er det en hobby egentlig. Eh, rollevis så er det det jeg driver med. Jeg har ikke så veldig mye annet jeg holder på med egentlig, så mye fritid blir dedikert til gaming da. det er det jeg er interessert i. og hvert fall nå i det siste har jeg merket at når jeg har dedikert mer tid på et spill ser jeg kraftig utvikling og forbedring og det er veldig gøy. Ja.

Det er en del av identiteten min

Min egen identitet er, ja, det er jo noe jeg holder på med på fritiden, jeg tenker ofte på gaming, måter å bli bedre på, strategier, og i forhold til min rolle som trener, så driver jeg ofte å tenker på hva disse spillerne min skal gjøre under neste trening og litt, men for min egen identitet så ville jeg ikke sagt at gaming definerer meg, at det er grunnlaget for min egen person, det er mer til meg enn bare gaming.

Gamer

Det er vel egentlig når man finner ut at fritid utenom når du gamer, så tenker du på gaming, eller tenker på måter å bli bedre eller gaming relaterte ting som interesserer deg. Ofte er du glad i helter i Dota eller sånt noe. Hvis man finner ut at man ser på Dota på nett for å bli bedre, bare tenker på gaming generelt ville jeg sagt at du er nok en gamer da.

Det er mye uvisst om gaming d, det er jo en fritidsaktivitet. Du ville ikke sagt om en fotballspiller at det er hele hans identitet, han har jo andre tanker og meninger og kan sikker masse rart. Det blir litt feil å korte ned hele identiteten til bare å gjelde gaming. At du spiller video spill på fritida.

Escapism

Det er mange ganger man har kommet hjem og hatt en drittdag, ett eller annet har skjedd. Det skjer jo hele tiden at man har dårlige dager. Man kommer hjem og begynner å spille og så er man helt involvert i det man holder på med. Man fokuserer helt og holdent på det man holder på med. Tenker ikke på åssen dagen har vært eller ett eller nnet. Og det er veldig lett å bli opplsukt av det og ikke tnke på alt det andre som har vært kjipt.

Det er vel det at, hvert fall det spillet jeg spiller, prøver jeg å prestere det beste, man bruker jo spillet som en måte å fokusere på da, komme litt unna virkeligheten og ha noe annet man kan holde på med enn alt det som skjedde den dagen. Det blir liksom en flukt fra den virkelige verden da, til gaming verdenen

Nei, jeg mener at det er ganske så bra for folk å ha noe annet å komme til når man er fed up og har fått litt nok. Og eh, ofte så er det kanskje akkurat det man trenger, å komme litt unna alt det andre for å komme tilabake med sånn fresh tankegang da. Og se ting fra et nytt perspektiv

Hjelperollen

Det jeg egentlig ville sagt er jo at man bør sette seg inn i hvordan ungdommen har det. Komme seg inn i deres sko. Hvis man ikke ønsker å game selv kan man prøve å gjenskape den samme følelsen med noe annet som hjelperen kjenner fra før. Ja, det er som alt annet, man må sette seg i deres sko. Se det fra den pesonen stt perspektiv og hvordan de hadde følt det hvis de var ungdommen. Antageligvis er man litt eldre da enn ungdommen så man har jo en del mer erfaring man kan bidra med. Ofte vil man trekke noen konklusjoner der basert på erfaring

Man kan sammenligne ungdom som gamer med adre ungdom som har det dårlig, man har det jo ikke tipp topp hele tiden. Som regel er det ikke nødvendigvis at det er en korelasjon med at man gamer og at man har det vondt eller hva enn, men man bør prøve å lete andre steder enn gaming, ikke utelukke at det kan skape problemer, men ikke foksuer på det. Ikke se på det sånn at det er hobbyen deres som tar de ned

Usunn gaming

Hvis man blir for obsessive, det er det eneste man tenker på, man begynner å droppe ut av skolen, eller ikke finner på noe med folk g bare sitter hjemme og bare spiller hva enn, da tenker jeg at, man har det sikkert kjempe bra akkurat da, men long term, har man det ganske dårlig, og hvis man ikke er på en sosial arena som skole eller esport lag eller annen idrett for eksempel, jeg har flere venner som ikke går på skole ikke har jobb, jeg har jobb forresten, blir helt utelukket sosialt da, bare sitter hjemme og spiller, da tenker jeg at det ikke er sunt da for den personen.

Det aller første som jeg tenkte er at det er helt gærent, men etter hvert så tenkte jeg litt over det så tenkte jeg at det stemmer nok det, det er nok mange som sliter og er litt for opptatt av gaming enn det som er sunt.

Dataspillavhengighet

Ikke løsning, men det er bedre enn å sitte på ræva og ikke gjøre noe eller begynne med narkotika og kriminalitet. Det er bedre at han sitter hjemme og gamer enn at han holder på med noe sånt. Ut over det, dersom det ikke er det som skaper problemene vil jeg si at det å ha gaming som en arnea hvor du kan komme litt unna alt du sliter med eller hva enn, er nok bra. Jeg synes det burde finnes en grense da mellom hva som er lurt og hva som ikke er lurt

God gamingopplevelse

En god spillopplevelse er ikke nødvendigvis en hvor jeg vinner, eh, som sagt, jeg spiller mye competetivt, enten det er vin eller tap. Jeg har hatt mange kvelder hvor jeg har hatt tap etter tap, men jeg synes det er gøy å spille. Enten fordi man har bra spill hvor man gjør det bra, du og laget ditt er koordinerte og det fungerer som det burde, men var bare litt uheldig eller hva enn. Andre er jo hvis man sitter med venner, spiller og har det gøy, snakker sammen, vitser og har det moro da. Så føler jeg at det er vel så greit det egentlig så lenge man har det gøy egentlig. Hobby vis når det slutter å være gøy, så, ja er det ikke så veldig gøy lenger egentlig. Da kunne man like gjerne gjort noe annet egentlig.

Fremtiden

Sånn generelt vil jeg si at gaming kommer til å bli mer av, nå som esport har kommet og det blir flere arenaer. Jeg håper jo at det vil bli en bedre opplevelse for alle oss som er involvert.

Det håper jeg. Det er fortsatt veldig mange som sitter hjemme og ikke har noe å drive med. Ikke spiller fotball eller noe. Og ikke er opplyst om satsningen vår på esport eller andre ordninger hvor man har mer samlinger og sammenhold da bak gaming enn det som allerede er

19 år

Bor utenfor Oslo

Bor sammen med mor, stefar og søsken

Spiller competetivt

Dota 2

PUBG

CS

Konkurrere i spill

Alltid noe å gjøre

Tilhørighet

Jeg vet jo allerede fra spillelaget der at noen ikke har en tradisjonell idrett eller kampsport eller en sånn hobby som du drar til tre gnager i uken eller noe sånt, så virker det som at man ikke har en hobby som man holder på med, men når man er med på et sånt lag når man er i en sånn klubb da, så får livet mening da, jeg tror det er veldig greit for alle sammen at de har den tilhørigheten at de spiller på lag da. Jeg merker på hvordan de spiller at de er mye bedre på å samarbeide nå enn de første tre gangene de spilte sammen liksom.

Vennskap

Jeg har flere venner som jeg gamer med og som jeg møter face to face. Jeg går på skole med et par av dem , men jeg har også en del som jeg sjeldent møter face to face, som ikke er med i e-sport greia vår, men som jeg fortsatt snakker med fra tid til annen og har det gøy. Ellers på skolen min da har jeg mange venner som jeg ikke snakker med på gaming platform, men mer på andre ting som sosiale medier og på skolen og sånt. Så jeg vil ikke si at gmaing forhindrer meg fra å skape venner. Man finner andre ting man har til felles og kan snakke om. Men på en annen hånd tillater det meg å møte andre folk som jeg ikke ville møtt ellers.

Mening

Jeg vet jo allerede fra spillelaget der at noen ikke har en tradisjonell idrett eller kampsport eller en sånn hobby som du drar til tre gnager i uken eller noe sånt, så virker det som at man ikke har en hobby som man holder på med, men når man er med på et sånt lag når man er i en sånn klubb da, så får livet mening da, jeg tror det er veldig greit for alle sammen at de har den tilhørigheten at de spiller på lag da. Jeg merker på hvordan de spiller at de er mye bedre på å samarbeide nå enn de første tre gangene de spilte sammen liksom

Det er vel bare, det er du sikkert klar over fra før av da, de positive aspektene du får av gaming da, som du kan anvende i det dagligdagse liv. Hvert fall for meg med utallige games i Dota2 med folk du aldri har møtt før, så vidt snakker et par setninger engelsk, det å samarbeide er noe jeg har blitt mye bedre på gjennom spill. En annen er erfaring som leder. Jeg merker at jeg er veldig god på å lede ut fra den erfaringen jeg har hatt, med å alltid ta ansvar da og være den som caller shots og bestemmer, jeg har blitt den samme i virkeligheten og på jobben.

Stigma

Folks syn på gaming

Sånn i Norge, nå var det jo en kar på 16 år som vant noen millioner i Fortnite turnering. Jeg tror den overskriften i avisa fikk mange til å liksom skjønne da at det er litt mer enn å bare sitte inne på rommet.

Foreldre

Mh, de er ikke veldig positive. De ønsker nok heller at man bruker tid på noe annet, ja. Hvilke foreldre er det som ikke ønsker at barna deres bruker mye fritid på å bli bedre på skolen? Utenom det så tror jeg de vet at det er det jeg synes er gøy og at det er derfor jeg driver med, ikke at jeg ikke har noe bedre å gjøre. Og når det kommer til e-sport delen er de litt mer engasjert og interessert. Når vi har vært og spilt kamp spør de alltid hvordan det har gått og sånn. De er ikke helt on board, det tror jeg ikke de blir med det første, men helt klart mer positive enn andre foreldre.

Amalie

Fakta

- 24 år
- Bor sammen med kjæreste
- Fulltidsstuden på universitetet
- introdusert til spill via søsken

Gamer

- «jeg har aldri klasifisert meg som en jente som gamer fordi jeg bare spilte SIMS»
- «Jeg føler det er litt vanskelig, det er tydelig kjønnsdeling der. Jeg føler du kan være nedten hva som helst hvis du er en gutt. Så kan du være gamer uansett. Hvis du bare spiller FIFA så kan du godt være en gamer, men jeg føler det er litt tøffere krav kanskje for å kvalifisere som gamer hvis du er jente. Kanskje delvis på grunn av fordommer jeg har da, men kanskje også på grunn av fordommer jeg har møtt. Det er ikke bra nok hvis jeg ikke spiller minst ett eller to større spill eller, ja, ett eller annet som er kjent som flere spiller.»
- «En gamer er en som spiller tvspill da eller dataspill da, det har jp egentlig ikke noe å si hvilken konsoll man spiller på, men en som spiller spill.»
- «Jeg tror ikke man må spille et visst antall timer for at man skal telles som en gamer.»
- «Er det en gamer så fremstilles det som en person som er litt utenfor normen, en som er asosial. Det er første punkt, det er asosialt. At man bare sitter for seg selv og spiller. Da går man også inn i det med utgangspunkt i at det er gærent å ikke være kjempesosialt. Noe jeg ikke nødvendigvis er enog i at det å være veldig super sosial person er den riktige måten å være på.»

Viktigheten av gaming

- «Jeg sier jo at det er en hobby og på en måte degraderer det til at det skal ha en liten rolle, men det har en større rolle enn det jeg legger opp til. Det er jo liksom, det er det time e går til om dagen.»
- «Det er underholdning for å koble av, samtidig, avhengig av va man spiller, så kan man få brukt hjernen enda mer. Det er en følgesvenn da.
- «Jeg synes det blir redusert til å være så lite når det kan være så mye.»
- «Det er ikke innafor å si «åh, jeg hadde en sånn sykt bra helg, jeg satt 8 timer om dagen og spilte spill det var dødskult!» Det går ikke.»

Stigma

- «Er det en gamer så fremstilles det som en person som er litt utenfor normen, en som er asosial. Det er første punkt, det er asosialt. At man bare sitter for seg selv og spiller. Da går man også inn i det med utgangspunkt i at det er gærent å ikke være kjempesosialt. Noe jeg ikke nødvendigvis er enog i at det å være veldig super sosial person er den riktige måten å være på.»
- «Jeg føler hvert fall mye av stigma er knyttet til det sosiale, at man fort blir merket som en asosial person hvis man sitter og spiller for seg selv, men det tas da sjelden med i betraktningen at man kan jo spille online og prate med venner samtidig, selv hvis man ikke spiller samme spillet kan man fortsatt sitte og prate en helaften sammen, bare over. nettet liksom.»
- «Jeg synes det blir redusert til å være så lite når det kan være så mye.»

Mening

- «Jeg synes det blir redusert til å være så lite når det kan være så mye.»
- «Det er så mange ulike sider av det. Det kan gjøres på så mange forskjellige måter. Du kan gjøre det med folk, du kan ha venner på besøk og alle tar med sitt oppsett og sitte og spille sammen en helg, man kan gjøre det sammen over nett eller for den saks skyld gjøre det alene og, det er så mange ulike funksjoner. Det er så versatile å drive med, det blir fort redusert til en enkelt altivitet som i tillegg da ikke er god.»
- Gaming som sosial arena

God spillopplevelse

- «Jeg leter vel etter noe jeg kan drømme meg skikkelig bort i.»
- «Jeg tror det jeg har flest dokumenterte timer i nå er Witcher 3, det er liksom et av mine all time favorittspill nå. Det er fordi det er en godt konstruert story, det er et en-mannsspill, det er så mye, jeg elsker sånne spill som er uendelig store, når du starter med det så tenker du, å nei, dette kan jeg aldri bli ferdig med, jeg kan aldri få med meg alle bitene. Og sakte, steg for steg, får du. ed degalt, detaljer og sånn, det synes jeg er kult.»
- ... «hvor du har rom til å utforske selv, ta det i ditt eget tempo, du kan kanskje kjøre gjennom enkelte partier av spillet fort og gærdi, og komme deg videre til neste quest, mens andre ganger lan du ta små avstikkere og kanskje utforske bare for å se oi, hva finnes her mon tro, er det noen kule landområder her, er det noen spennende fiender her?»
- «og gjerne om det finnes noen puzzles også som gjør at man kan få brynet seg litt på det. Det setter jeg pris på.»

Escapism

- «Jeg leter vel etter noe jeg kan drømme meg skikkelig bort i.»
- «For en aktivotet som allerede møter en del stigma, så tror jeg fort det kan bli et slemgbegrep som lan brukes i en megativ kontekst, med det at man ikke vil eller ønsker å facesitt ekte liv, ekte problemer, utfordringer og ting som man liksom skal gjøre, og det kan godt hende det at det er en måte å rømme fra virkeligheten på og gå inn i en fantasiverden hvor alt er bra og kult og spennende, men det er vel ikke nødvendigvis negativt tenker jeg.»
- «Jeg tror det er et farlig begrep hvis det ikke blir brukt og satt i en kontekst.
- «Det er ingen som ville kalt fotball som en form for escapism, selv om du bare konsentrerer deg om fotball og drømmer deg bort i fotballverdenen.»
- «Jeg tror det er lurt å kunne finne tingog sette noe på pause.»

Kjønnsperspektiv

- «Jeg har vært heldig, jeg har bare møtt forståelse og sånn hjemme hos familie og alt mulig og jeg tror det også delvis er fordi jeg er jente. Selv om jeg kan bruke 8 timer en helg på å spille, si feks Witcher da, så synes ikke familien min at det er ille, men når fetteren min bruker 8 timer på å spille World of Warcraft, så er det en familiesaksom må tas opp på neste familiemiddag.»
- «Han blir dømt hardere enn meg, mens hun, ja hun, jeg vet ikke, jeg tror jeg blir litt sånn diskriminert av egen familie.»
- «Jeg føler jeg har vært heldig som har fått gå litt under radaren.»

Spill som løsning

- «Ja det tror jeg. Hvert fall den kreative biten, eller ja egentlig begge.

Samfunnsperspektiv

- «Det er jo forholdsvis en ny greie det her med gaming. Det er kanskje det som er problemet at gaming har fått utvikle seg ganske fort og gærdi, uten at vi har hatt et språk for det ved siden av.»
- Gemerasjonsskifte
- «Negative tankestrømmene som hert fall jeg føler ligger ute i samfunnet»

Anerkjennelse

- «Manglende vilje til å forstå og prøve å sette seg inn i det.»
- «Det burde ikke handle så mye om hvilken aktivitet de unge eller voksne barna driver på med, men at man skal ønske å engasjere seg i livene deres og at man skal ha noe som er positivt for dem.»
- «Man går kanskje glipp av noe med å ikke få den opplevelsen av å ikke ha den støtten fra foreldre da.»
- «Foreldre burde ønske å engasjere seg mye i ungenes liv uansett hva de driver med.»
- «Oppdra foreldre til å ha mer nysgjerrighet.»

Problematisk spilling

- «Altså du har et ansvar i å finne ut hvorfor han ikke stiller opp på skolen, men hvis jeg skulle gjette vil jeg tippe at det går dypere enn at han er interessert i dataspill for tiden.»
- «Livet går opp og ned hele tiden, man vil Lltid på ulike tidspunkt ramle borti en interesse uten at det er et symptom på noe, men det at han ikke er på skolen er jo et symptom på at ett eller annet ikke er helt bra. Men jeg tror ikke nødvendigvis det har noe med spillinga. Det har jo å gjøre med gutten som person, som et individ. Lanskje har han litt vanskelig med å fonne seg til rette i klassen sin, kanskje synes han det er vanskelig å stå opp. aungdom nå til dags har så,ange følelser. Det er ikke så lett åværeungdom»

Fredrik

Fakta

- 27 år
- Bor i Nord-Norge
- Introdusert til gaming via andre

Mening

Det spilte jeg og bestemor sammen. Hun kunne ikke engelsk så godt så hun satt med en liten ordbok mens vi satt og spilte. Hun oversatt hvert eneste ord mens vi spilte og vi gikk gjennom spillet sammen. Det er et av de beste barndomsminnene mine, en av de tingene jeg holder mest kjært. At vi to hadde de opplevelsene sammen og det første til at Zelda er min favoritt serie til dags dat

Det er så mange fantastiske opplevelser og historier jeg har fått via det, at det er bare noe jeg ikke kan være foruten, rett og slett.

Det er min måte å være sosial på. Jeg spiller fortsatt med den samme gjengen. Jeg drar fortsatt på lan og arrangerer lan også, for det er så sosialt. Det er mange som tror at The Gathering at de unge bare sitter og ser på en skjerm i fire dager i strekk, men det er jo ikke i nærheten, man snakker sammen og gjør masse greier som ikke er foran en skjerm. Spå lan var vel min store sånn der, et sted man samles og gjør masse forskjellige ting over en helg.

Det kan vel sammenlignes litt med for eksempel hvis du ser en film som virkelig berører deg, som du for eksempel en historie oms virkelig setter spor i deg, det kan være noe rørenes eller noe som representerer en opplevelse du selv har opplevd som virkelig har gått inn på deg. Føler du at du noen gang har sett en film og tenker wow dette var fantastisk?

Det er sånn det er for meg med spill. Det er de historiene jeg opplever i det, en opplevelse, noen ganger kan det være noe som er så trist at jeg gråter og det er rørende eller bare vakkert, mens andre ganger er pulsen i 170 og jeg er svett og jeg sitter på tuppen av stolen og venter på det neste som skal skje, det er hele opplevelsen

Jeg liker veldig godt å spille multiplayer online spill også, men for min del hvis jeg måtte velge singleplayer eller multiplayer tror jeg at jeg ville gått for singleplayer for jeg har opplevd så mange fantastiske historier i det som ikke kan sammenlignes med film eller serier eller bøker for den slags skyld

Det kan jo være det at man ikke har det så greit enten med karriere eller hjemme eller med skole, det eneste tiden man føler at man har det bra er når man er i spill, for eksempel, hvis man spiller da Fortnite eller League of Legends, man spiller med venner, man er flink og vinner, man har samhold og ler sammen og har det gøy sammen, hvis du kun kan ha det gøy på den måten blir det veldig lett å kun gjøre det hvis man ikke har noen andre gleder i hverdagen. Det går jo litt på veldig mange faktorer, men selvfølgelig, ja, ja.

He he he. Nei det er et godt spørsmål. Jeg husker det uttrykket ble veldig spredd da jeg kom i tenårene, det var jo de som satt og spilte WoW og CS og dro på LAN og virkelig brant for det. Men i disse dager er det hvem som helst, så lenge man liker spill som en hobby. Jeg vil, jeg skal ikke være en av de elitist folkene som mener at for eksempel du må være veldig, veldig investert for å være en gamer. Men gamer er et løst uttrykk, hvis du liker spill i det hele tatt er du en gamer. Men hvis du bare spiller spill som Candy Crush og en time i uken, så er du ikke en gamer, du bare spiller et spill liksom. Det er vel bare folk som brenner for flere aspekter av spill kulturen og bruker mye tid på det.

Gamer

. Da jeg var tenåring var jo gamere nerdene, mens i dag spiller alle sammen, når jeg jobber med gaming møter jeg gjerne ungdomsskoleelever og der hører jeg at, i mine dager var det jo bare gutter som spilte, mens i dag er det nesten like mye spilling hos jentene som hos guttene.

Ja. Som sagt før i tiden var det bare nerdene som satt og spilte, men siden mobilspill har tatt sånn over og gjort det lettere for alle å hive seg på. For eksempel når jeg spilte Counterstrike og Battlefield måtte du ha en bra pc og spesielt etter hvert som pc spill ble en ting og høyere grafikk og sånt var fokuset var det jo veldig sånn at du måtte kjøpe en ny pc annen hvert år for å holde tritt med det. Det var en barriere. Mens i dag er det tilgjengelig for hvem som helst. Og at veldig mange store spill la oss ta fortnite for eksempel det har vært gratis, og League of Legends har vært gratis, de skal kunne spilles fra en lavkapasitet pc til en stor gaming rigg.

Tilhørighet/fellesskap

Ja jeg spiller med tanke på det med jobben min og så spiller jeg når jeg er hjemme. Det går på det at jeg slet litt med venner i ungdomsskolen og i videregående tiden, og jeg likte liksom, det var jo ikke bare gaming jeg likte cosplay og anime fra Japan og jeg dro på messer sørpå og møtte mange der med samme interesse og ja mye forskjellig av slike ting. Og når jeg da fant folk med samme interesser spilte jeg mye online med en gjeng. Jeg har en kompisgjeng nå som er litt spredd over hele landet og vi har alle sammen spilt sammen i rundet ti år. Det var vel der vi holdt sammen. Mange er på min alder også.

Det er min måte å være sosial på. Jeg spiller fortsatt med den samme gjengen. Jeg drar fortsatt på lan og arrangerer lan også, for det er så sosialt. Det er mange som tror at The Gathering at de unge bare sitter og ser på en skjerm i fire dager i strekk, men det er jo ikke i nærheten, man snakker sammen og gjør masse greier som ikke er foran en skjerm. Spå lan var vel min store sånn der, et sted man samles og gjør masse forskjellige ting over en helg.

Som sagt, jeg hadde ikke så mange venner på ungdomsskolen og da var det fint å ha venner som jeg kunne le sammen med og oppleve ting sammen på nett. og at jeg ble med i Tromsø lan crew og var med å arrangere det i ti år, det var en kjempefin opplevelse, det å arrangere lan er jo veldig mye arbeid som veldig mange ikke vet om. Det hjalp meg å finne min sosiale sirkel og det jeg liker å holde på med. Jeg var aldri interessert i sport eller å stå på ski selv om jeg er halvt, farssiden min er fra Australia, jeg har alltid skyldt på de genene for at jeg ikke liker noe i det hele tatt som har med vinter å gjøre. Du kan si at bare spill har vært min greie rett og slett. Det har vært noe jeg har funnet så positivt, det har vært å være sosial, konkurranser opplevelser som har berørt meg på det personlige planet og jeg jobber med det, og ja, det har blitt en stor del av min identitet.

Stigma

Jeg husker at det var et par gutter i ungdomsskolen at deres foreldre var slappe i forhold til hvordan, ja det var også en ting, de satt oppe på natta og spilte. Satt de oppe til to om natten var jo det kjempekult. Jeg gikk alltid å la meg og fulgte leggetid. Det var også frustrerende at noen av de tingene av det som ble skrevet i avisa i mitt nærmiljø, men dem ble jo ikke straffet for det, men jeg er også glad for at min bestemor brydde seg. Men der og da var jo det selvfølgelig urettferdig og frustrerende. Jeg skjønner jo godt hvorfor hun hadde de meningene og tok de beslutningene, men selvfølgelig det er jo ikke et sunt syn å ha på det å kaste alt under samme paraply

Selvfølgelig hvis jeg ikke har internett og ikke tilgang på spill, så dør jeg ikke, og det er plenty andre ting jeg kan gjøre som å gå ut eller se på tv, eller dra og spille brettspill med kompiser liksom

Jeg vil si litt samme som jeg sa i sted, de som har veldig store påstander om gaming spesielt negative, de vet ikke så mye om det, la oss si en mor, sønnen hennes er avhengig, han skulker skolen han, han henger ikke med venner, han går ikke ut av huset og la oss si ikke en gang snakke med folk online, eller ikke deltar i hverdagen på noen måte, og det er alt hun vet om spilling, selvfølgelig da forstår jeg at det kommer sånne uttalelser, de kaller seg eksperter, men i realiteten så vet de ikke om de positive aspektene, ved at deres personlige erfaringer blir så påvirket av det, blir det hele definisjonen for dem

Og da, i tillegg da hvis du har en kid som bare spiller helt vanlig og kanskje ikke gjør så mye ut av det heller, de fortsatt lever et normalt liv og har det som en hobby, og foreldre leser om de ekstremtilfellene i media er det lett å få en sånn redsel sånn oi jeg vil jo ikke at dette skal skje med min sønn eller datter, da kan det være veldig lett å kun gå for de veldig ekstreme negative tilfellene. Media de printer jo det fordi det gir klikk.

Subtopic Så det går jo litt på det at mange foreldre kjenner jo kun til skytespill. Alt de torr er at det er skytespill hvor meningen er å skyte noen og blodet splatter her og der, mens dem som sitter og spiller det ser på det som et sportspill, de har et mål, de må bekjempe motstanderen, de må ha strategi, det er sport rett og slett, men det ser ikke foreldrene. Eller spill som er eventyr som for å analysere det fra et utenfra perseptiv så er det nesten det samme som å se på en serie.

Mye av e-sport gir jo mye av de samme aspektene som å spille fotball. Det lærer deg koordinasjon og taktikk og lagspill og kommunikasjon og det er mye av de tingene som hvis bare la oss si media fokuserte på det så hadde det vært mye lettere å ha forståelse for det. Vi mennesker er skeptiske til det vi ikke kjenner så godt. Man er redd for det ukjente. Det man ikke kan noe om. Igjen da, hvis foreldre bare ser at barna blir avhengighet og at det er et tidsfordriv, når de bare får den informasjonen er det med på å skape fordommer.

Dert er jo litt surrealistisk, men altså det er jo det samme som at for eksempel bestemor var bekymret for visse ting og at jeg brukte mye tid foran datamaskinen, det var jo gjerne det at på ungdomsskolen og videregående, ungdomsskolen særdelen, jeg kom hjem gjorde lekser3 og så hoppet jeg på pc og satt der til jeg måtte legge meg. Og når man gjør det i noen år blir man bekymret og det var litt sånn krangling og det der. Hun har jobbet i helsevesenet og gav meg en utfordring, hvis jeg kunne gå fem uker uten å spille og uten å være på internett, foruten om det jeg trengte til lekser, så skulle hun slutte å krangle om det og slutte å sette spørsmål ved avhengighet og sånn. Jeg gikk med på det. Det var null problem. Jeg kunne gå ut, jeg kunne sykle jeg kunne lese i en bok. Eller se på tv, simpelthen. Det går mer på det at jeg synes spill er den beste typen underholdning for meg. Derfor velger jeg det fremfor andre media. Men det går på det at jeg kan fortsatt konsumere den andre media, men jeg vil like spill hakket bedre. Jeg gjorde det, jeg var fem uker uten og etter det hadde vi en fin sånn prat hvor hun sa ok, jeg tror du kan være bevisst på å ha det som en sunn hobby. Jeg tror jeg var femten eller seksten når vi hadde den praten. Etter det har hun vært veldig positiv til at jeg har det som en hobby og at jeg jobber med det.

Jeg husker at det var et par gutter i ungdomsskolen at deres foreldre var slappe i forhold til hvordan, ja det var også en ting, de satt oppe på natta og spilte. Satt de oppe til to om natten var jo det kjempekult. Jeg gikk alltid å la meg og fulgte leggetid. Det var også frustrerende at noen av de tingene av det som ble skrevet i avisa i mitt nærmiljø, men dem ble jo ikke straffet for det, men jeg er også glad for at min bestemor brydde seg. Men der og da var jo det selvfølgelig urettferdig og frustrerende. Jeg skjønner jo godt hvorfor hun hadde de meningene og tok de beslutningene, men selvfølgelig det er jo ikke et sunt syn å ha på det å kaste alt under samme paraply

Trygg voksen

Når jeg ser rundt på andre 27 åringer har de sluttet å game for nesten ti år siden, fordi synet hos mange var vels egentlig at gaming var noe man brukte tid på i ungdomstiden og det blir ikke sett ned på men mange mener at det er litt barnslig

Men jeg mener at slik som i Norge henger vi litt bakpå når det kommer til spillkultur og aksept. Og spesielt når det kommer til øvre aldersgrupper. Og så er jeg fra Nord Norge og der er det jo ja, enda mindre. Men jeg føler at i den siste tiden, etter at e-sport ble mye snakket om og akkurat det, har det blitt større aksept for gaming, det er ikke bare tidssløseri, men det kan faktisk brukes i en sport sammenheng eller at folk kan tjene penger på det på Youtube eller Twitch og sånne ting, så har det blitt en mye større aksept for at det kan være en karriere vei og utviklingsmuligheter i det. Ikke bare at man sitter på rumpa i en stol og trykker på knapper og får ingen ting ut av det.

Samfunnets syn på gaming

Det var det mest populære spillet i hele verden, mens alt man hørte om det var det negative med det, det var spilleavhengighet, folk som ignorerte jobb skole og familie kun for å spille wow. Det gjorde jo sånn at, jeg husker det kjempegodt at jeg ikke fikk lov til å spille wow fordi bestemor leste om det i avisa. Og VG hadde 17 siders artikkel om wow og at dem sammenlignet det med heroin for barn. De avhengighetsmønstrene. Hvis man ser på det i dag, man kan jo egentlig bli avhengig av alt. Så når jeg da for tre år siden så de samme mønstrene i Fortnite at aviser bare kommenterte på spilleavhengighet, skulking av skole, arbeid og familie og så videre, det er det samme som det var for ti år siden, det eneste grunnen til at det kan brukes som et eksempel er at det blir en internasjonal sensasjon, back in the day var det wow nå er det Fortnite. Det er så mange som holder på med det at det er lett å finne ekstremhistorier. Samme med wow, de fleste av de skrekkhistoriene var fra utlandet

Jeg brukte ikke gjøre alt, jeg kan aldri huske at jeg ødela ting eller gjorde hærverk, jeg dro på skolen, jeg var ikke så veldig skoleflink, jeg dro på skolen, jeg skulket ikke skolen for å dra hjem og spille, jeg gjorde lekser og gjorde generelt det jeg fikk beskjed om å gjøre hjemme. Når jeg da fikk kommando om å ikke spille wow lenger, synes jeg det var urettferdig, men basert på et par, hva heter det, det er vanskelig å forklare uten å blir for personlig men på grunn av en del situasjoner i familien forstår jeg bekymringen til min bestemor. Du kan vel bare si at jeg aksepterte det, men jeg var egentlig aldri helt fornøyd med det.

Gamingens betydning

Jeg husker at det var et par gutter i ungdomsskolen at deres foreldre var slappe i forhold til hvordan, ja det var også en ting, de satt oppe på natta og spilte. Satt de oppe til to om natten var jo det kjempekult. Jeg gikk alltid å la meg og fulgte leggetid. Det var også frustrerende at noen av de tingene av det som ble skrevet i avisa i mitt nærmiljø, men dem ble jo ikke straffet for det, men jeg er også glad for at min bestemor brydde seg. Men der og da var jo det selvfølgelig urettferdig og frustrerende. Jeg skjønner jo godt hvorfor hun hadde de meningene og tok de beslutningene, men selvfølgelig det er jo ikke et sunt syn å ha på det å kaste alt under samme paraply

Det er jo min store lidenskap og det er jo igjen sånn jeg holder meg underholdt. Det er mange som har tv og sitter og ser på serier, de kommer hjem fra jobb, lager seg middag og sitter og ser på tv resten av kvelden. Det var det bestemor gjorde, hun satt jo og så på tv hele kvelden. Jeg satt jo gjerne og spilte på rommet mitt og sånne ting. Hun mente jo ofte at det var usunt, men hver gang jeg poengterte at hun sitter jo bare foran tv-en.

Jeg ble veldig berørt av store fantasi fortellinger som Ringenes Herre og Harry Potter og sånn. Jeg levde meg inn i det der. Ofte i spill føler man seg verdsatt når du gjør positive ting og hvis du da leve deg inn i en annen karakters verden kan det jo være litt sånn at du føler at det er jeg som gjør det her og det er jeg som får til det her. Og da kan man oppleve seg som mer verdsatt.

Nei, det er jo, min viktigste hobby. Jeg har, hvordan skal jeg si det, jeg føler kontra tversier og film, så er det så mange opplevelser som kun kan både presenteres og gjennomføres i spill.

Krysspress

La oss ta wow som et eksempel, det er jo et spill du må synke hundrevis av timer i hvis det faktisk skal være et spill, og etter hvert så begynner det som heter raiding, det er en aktivitet hvor du bruker flere timer med 39 andre spillere hvor dere må koordinere slag som krever veldig mye. Det krever samarbeid på et nivå som nesten er, ja det er vanskelig å tenke seg, det er så mye som må gjøres i riktig rekkefølge så du har de som koordinerer slagene, det krever, la oss si at jeg person er med i en raidegruppe og de raider i norsk tid kl ti om kvelden og det kan godt ta over fire timer før det er ferdig, eller på ettermiddagen rett etter jobb og det krever at de er konsentrert og hvis du da blir kalt ned til middag, du kan ikke bare sette spillet på pause. Et dårlig eksempel, men la oss sia t du har barn og hører barnet gråte i det andre rommet, og du sitter fortsatt foran pc og tenker at kona tar det, det er det farlige, det er det giftige med hele, ikke bare escapsim, men hele det som en hobby, noen ting krever at du er investert og på plassen din konstant. En annen ting, et annet eksempel fra min personlige erfaring er LOL, det var jo favoritt spillet mitt på ungdomsskolen. Det var flere ganger hvor bestemor ropte til middag og jeg ropte at jeg ikke kunne sette det på pause og da ble det selvfølgelig en del krangling, vi løste det etter en periode fordi jeg forklarte henne at det er det samme som et lagspill, la oss si at det er fotballkamp og la oss si at Ronaldo ble kalt inn til middag for mamma hadde laget middag, og da er det jo lagkameraterne som lider av det og han ville blitt streaffet for det. Og sånn er det i LOL og, du blir bannet i noen timer eller dager og hvis du ble bannet nok mistet du kontoen din. Og da mister du alt du har jobbet for i hundrevis av timer.

Det var også frustrerende at noen av de tingene av det som ble skrevet i avisa i mitt nærmiljø, men dem ble jo ikke straffet for det, men jeg er også glad for at min bestemor brydde seg.

La oss ta wow som et eksempel, det er jo et spill du må synke hundrevis av timer i hvis det faktisk skal være et spill, og etter hvert så begynner det som heter raiding, det er en aktivitet hvor du bruker flere timer med 39 andre spillere hvor dere må koordinere slag som krever veldig mye. Det krever samarbeid på et nivå som nesten er, ja det er vanskelig å tenke seg, det er så mye som må gjøres i riktig rekkefølge så du har de som koordinerer slagene, det krever, la oss si at jeg person er med i en raidegruppe og de raider i norsk tid kl ti om kvelden og det kan godt ta over fire timer før det er ferdig, eller på ettermiddagen rett etter jobb og det krever at de er konsentrert og hvis du da blir kalt ned til middag, du kan ikke bare sette spillet på pause. Et dårlig eksempel, men la oss sia t du har barn og hører barnet gråte i det andre rommet, og du sitter fortsatt foran pc og tenker at kona tar det, det er det farlige, det er det giftige med hele, ikke bare escapsim, men hele det som en hobby, noen ting krever at du er investert og på plassen din konstant. En annen ting, et annet eksempel fra min personlige erfaring er LOL, det var jo favoritt spillet mitt på ungdomsskolen. Det var flere ganger hvor bestemor ropte til middag og jeg ropte at jeg ikke kunne sette det på pause og da ble det selvfølgelig en del krangling, vi løste det etter en periode fordi jeg forklarte henne at det er det samme som et lagspill, la oss si at det er fotballkamp og la oss si at Ronaldo ble kalt inn til middag for mamma hadde laget middag, og da er det jo lagkameraterne som lider av det og han ville blitt streaffet for det. Og sånn er det i LOL og, du blir bannet i noen timer eller dager og hvis du ble bannet nok mistet du kontoen din. Og da mister du alt du har jobbet for i hundrevis av timer.

Generasjonskløft

Ja, nå skal ikke jeg leke djevelen advokat, men det handler ofte om at foreldregenerasjonen ikke vet hva ungene holder på med, eller hva som kreves av dem som spiller, og det er mange som sier trykk på pause, nå til dags spiller de fleste unge nettbaserte spill og der er det som oftest ikke pause knapp. De har kamper som tar alt fra et kvarter til en time.

INTERVJUER: Og dette har ikke foreldrene satt seg inn i?

FREDRIK: Som regel, hvert fall i de verste historiene jeg har hørt om. Men nå i disse tider, de siste tre fire årene er har det vært mye bedre enn før.

INTERVJUER: Og det tenker du kommer av?

FREDRIK: Nei det er det at spill er mye mer vanlig, det skrives mer om i media, særlig etter at han guttungen vant Fortnite turneringen med mange millioner i potten. Da ble det fort snakk om at «jeg skal skaffe e-sport trener til ungene mine og han er på e-sport lag, og han spiller tre timer om dagen etter lekser osv.» det ble en mye bedre dekning av det, spesielt i den norske mediedekningen av det. Og de kom med flere eksempler på hvordan man kan gjøre gaming til en sunn hobby. Det handler mye om hvordan du til rettelegger for seg selv og de rundt deg.

Foreldre er jo redd for at barna deres kaster bort tiden sin, men straks de hører om at det er muligheter er de litt mer positive til det

Jeg er sikker på at hvis foreldre visste at, det er nok mange av de som har barn som streamer, men hvis de visste at det kan lede til en karriere eller positive ting som veldedighet hadde det hjulpet masse, men fordi det ikke blir nevnt så mye blir det vanskelig for dem å forstå.

Så det går jo litt på det at mange foreldre kjenner jo kun til skytespill. Alt de torr er at det er skytespill hvor meningen er å skyte noen og blodet splatter her og der, mens dem som sitter og spiller det ser på det som et sportspill, de har et mål, de må bekjempe motstanderen, de må ha strategi, det er sport rett og slett, men det ser ikke foreldrene. Eller spill som er eventyr som for å analysere det fra et utenfra perseptiv så er det nesten det samme som å se på en serie.

Escapism

Når du går på ski er det du som går på ski, når du spiller fotballen er det du som spiller fotball. Mens når du spiller Super Mario spiller du han Mario. Jeg tror grunnen til at mange bruker det uttrykket om spill er at man har en avatar. Det finnes jo selvfølgelig spill hvor du kan lage deg og spille som deg. Og gjøre ditt og datt, men du sitter som regel i ro, du gjør ikke noe fysisk annet enn å klikke på noen knapper og hodet ditt er inne i spillet. Du lever gjennom den her avataren i spillet enten det er Super Mario eller en FIFA stjerne for eksempel.

Jeg tror jeg hørte det første gang da jeg gikk på videregående. Det var da spill ble mer og mer populært, det er jo først de siste fem årene det har eksplodert. Men jo mer spill fikk et fotfeste i kulturen, så ble det jo mer snakket om, ikke bare negativ, men positivt, men også som et filosofisk begrep, hvor det handler om at folk vil rømme fra virkeligheten for at det er så mye bedre verden i det digitale. Men hvis jeg skal si min personlige mening, så vil jeg si at sosiale media har en mye større og giftigere form for escapsim enn spill har. Det går jo litt på det at alle store sånn som Instagram stjerne og sånn viser sine perfekte liv og bare positive ting online. Det er få som virkelig deler hele livet sitt. Alle har ups and downs, og når folk blir eksponert for det perfekte liv og de gode dagene…

FREDRIK: Akkurat, glansbilde, da er det lett å tenke at livet mitt er jo dritt i forhold til disse folka, jeg skulle ønske at jeg var dem, det blir litt sånn. Mange prøver å bli populære på sosiale medier og likes har så mye å si og det er jo litt med det der at de prøver å leve i en slags fiktiv virkelighet av seg selv. De prøver å plassere sitt perfekte liv online for de vil bli som de andre som er mye større enn dem.
INTERVJUER: Så escapsim passer også til andre teknologiske plattformer. Det er ikke bare et begrep som bare er knyttet til gaming?
FREDRIK: Mhm. Men det er mye lettere å knytte det til gaming for da må du leve deg inn i en fiktiv karakter og verden.

Problematisk gaming

Subtopic Man må rett og slett finne ut hva det er som gjør at man ikke kan gjøre noe annet.

Subtopic Se etter hva det er som, det kan hende at de blir mobbet, det kan være en stor grunn til at man søker tilflukt på nett. det er lett i tenårene å kun velge det man er komfortabel med.
INTERVJUER: Det man får til det man synes er ålreit?
FREDRIK: Ja det man er trygg på. Det går mye på trygghetsfølelse

Heidi

Fakta

25 år

Oslo

Samboer

Jobber

Gamer

Altså det har jo ikke så veldig hyggelige eller stereotype gamer, du tenker jo på en svett fyr som spiller tolv timer om dagen hver dag. Det er jo også det jeg tenker selv om jeg kjenner mange gamere og vet at det er mye variasjon. Så det synes jeg er vanskelig å si hva det betyr uten at det bare blir slemt da. Jeg synes ikke det, jeg synes ikke det blir brukt på en bra måte tenker jeg

Ja, jeg kjenner, av mine venner da, fra skole og sånne ting, de hvis noen sier sånn hei alle sammen jeg er en gamer, det er litt teit på en måte. Ikke at de synes jeg er teit, men jeg går heller ikke rundt og sier at jeg er en gamer. Jeg ville ikke kalt meg selv det.

PÅ en måte, men jeg tror det har mye med hvilken crowd man henger med, mange av mine venner kan sikkert bli kalt nerder og er interessert i sånne ting og veldig belest og sånne ting, det er ingen som bryr seg om det. Jeg kjenner hvert fall ingen som ville shamet de for det. Men spilling blir liksom noe annet fordi mange ser ikke noe verdi i det. På samme måte som du er nerd så vet du sykt mye om fugler og vet mye om fugler, mens spilling er sånn ok du klare å skyte folk i hodet på en oc , folk tror rikke det har noe bra i seg og folk tror at det er kun det og ikke at det er noe som gir deg glede og ja, folk har litt rart inntrykk av det fordi de ikke har kjennskap til det fra sitt eget liv.

Stigma

PÅ en måte, men jeg tror det har mye med hvilken crowd man henger med, mange av mine venner kan sikkert bli kalt nerder og er interessert i sånne ting og veldig belest og sånne ting, det er ingen som bryr seg om det. Jeg kjenner hvert fall ingen som ville shamet de for det. Men spilling blir liksom noe annet fordi mange ser ikke noe verdi i det. På samme måte som du er nerd så vet du sykt mye om fugler og vet mye om fugler, mens spilling er sånn ok du klare å skyte folk i hodet på en oc , folk tror rikke det har noe bra i seg og folk tror at det er kun det og ikke at det er noe som gir deg glede og ja, folk har litt rart inntrykk av det fordi de ikke har kjennskap til det fra sitt eget liv.

Ja det tror jeg er mye av det. Du kan lese om liksom spillavhengighet og folk vet om wow og hvor mange som forsvinner inn i det spillet og blir veldig avhengige og sånne ting og det er ikke nødvendigvis pga spillet men andre ting ,em n det er spillet som får skylda. I media på en måte du leser om spilleavhengighet og sånne ting og tenker at spill er dårlig. Det blir kjappe konklusjoner. Og så har de en fetter som kun gamer og han er hvert fall ikke noe kul og da tenker de at det er sånn det ofte er.

Problematisk gaming

Hvis du tenker på spillavhengighet så tenker jeg at spill ikke aldri er problemet, men det er liksom ikke, jeg kan ikke skjønne at det er hovedproblemet. For meg, jeg spiller, hvert fall det siste året har jeg spilt veldig lite, for pcen min har ikke vært i noe god stand og jeg har ikke egne venner som spiller masse og jeg synes det er gøy å spille med folk. Og da er det å spille med vennene til min kjæreste og de er drit gode og det er kjipt å være hun ene som ikke klarer å treffe, det blir bare ikke så kult da, det tar litt tid å lære da. Og jeg orker ikke å spille så mye som jeg kanskje måtte ha gjort da for å bli så flink som de er. Bare fordi jeg prioriterer andre ting. Jo, hvor var det jeg skulle nå, jeg merker jo at jeg kan bli veldig sugd inn i det, og jeg skjønner jo at det er sikkert flere som blir dert og da stopper det ikke og så vil de bare spille og jeg kan skjønne at det kan starte sånn, men jeg vet ikke jeg, jeg tror for at det skal bli et skikkelig stort problem hvor man ikke klarer å fungere i livet sitt så tror jeg du har det ganske kjipt, ja det blir et annet liv, hvor det er det eneste stedet du kan kose deg og spiller med folk som ikke dømmer deg eller hva nå enn

Jeg tror hvis du er forferdelig deprimert og så finner du en ting du liker og en ting som gir deg masse endorfiner og nye utfordringer og alt det der. Jeg har aldri spilt wow, jeg er ikke så fan av MMOer, men det er jo en helt annen verden på en måte og du lager en helt ny person og du kan nesten leve gjennom den personen har jeg skjønt da, og det kan jo være kjempegøy men ikke hvis det blir bedre enn livet ditt i virkeligheten. Det er det inntrykket jeg har da

Escapism

Ja, bare komme seg bort fra det som er i livet ditt og ja, være et litt annet sted en tid.

Ja, det og at det er en distraksjon, eller sånn, det kan hjelpe å bare glemme da

Hvis man, jeg vet ikke, hvis man ikke har det bra eller er ensom. Så kan det være fint og bare ha noe du kan imerse deg helt i da. For spill krever, du er mye mer aktiv enn si du ser på en film eller serie, du bare sitter der og så gjør serien alt for deg, mens i spill på må løse noe eller gjøre noe vanskelig da

Kanskje du klarer det og så får du en mestringsfølelse og det er viktige følelser som du helst skal få fra det virkelige livet i tillegg, og hvis du ikke får det så skjønner jeg at det kan bli vanskelig å komme seg ut av det da.

Ja, eskapisme, for kjernen i det er at du vil ikke være i livet ditt og du går et annet sted og det er dumt, og du burde heller deale med problemene dine?

Subtopic

Mobiltelefon

jeg føler at gaming kanskje ikke er så synlig som mobil da. Alle har mobil, folk sånn vanligvis, alle bruker den liksom til så mangt da. Jeg vet at jeg sitter altfor mye på mobilen. Jeg googler ting altfor mye på redit, på sosiale medier og så videre. Og jeg burde definitivt være mindre på mobilen , jeg blir jo veldig sugd inn, kanskje til og med mer enn i spill. Men det er liksom noe alle gjør og du vet at alle gjør det. Og det føles kanskje litt mer normalt og for meg også føles det sånn jo alle gjøre det jo. Mens gaming er kanskje mer sånn, det er mange som litterally aldri har spilt wet spill i hele sitt liv unntatt Candy Crush og da tenker de det som noe annet, som en sånn fjern greie da. Kanskje det.

Hjelperollen

Det var veldig godt spørsmål, hva er viktig, hm, nei jeg tror at altså unge personer de får jo ofte inntrykk av at voksne folk de skjønner ingenting, og har veldig ovenfra ned perspektiv og kan liksom ikke, ja, skjønne at de kan forstå da, det er på en måte mitt inntrykk. Jeg har jo kjent på det veldig selv da jeg var yngre og kanskje litt fortsatt og, så jeg tror og ikke prøve for hardt å være liksom relateble, eller jeg vet ikke, men kanskje heller tvinge de til å prate litt om det og kanskje man finner noe felles, noe felles da.

Men ja, nysgjerrighet tror jeg er viktig. Ja. Nysgjerrighet.

Slutte helt å spille, nei.

Spillopplevelse

Det vet jeg ikke helt, jeg tror, sånn som jeg har Zelda da, jeg er jo litt, jeg er veldig lat og utålmodig, så jeg har måttet google løsninger og sånne ting, det er jo veldig teit, jeg merker når jeg først gjør det og ikke gjør det, og jeg sliter skikkelig med noe og så finner jeg det ut helt selv så får jeg jo en slags mestringsfølelse og det er jo bra for hjernen min tror jeg.

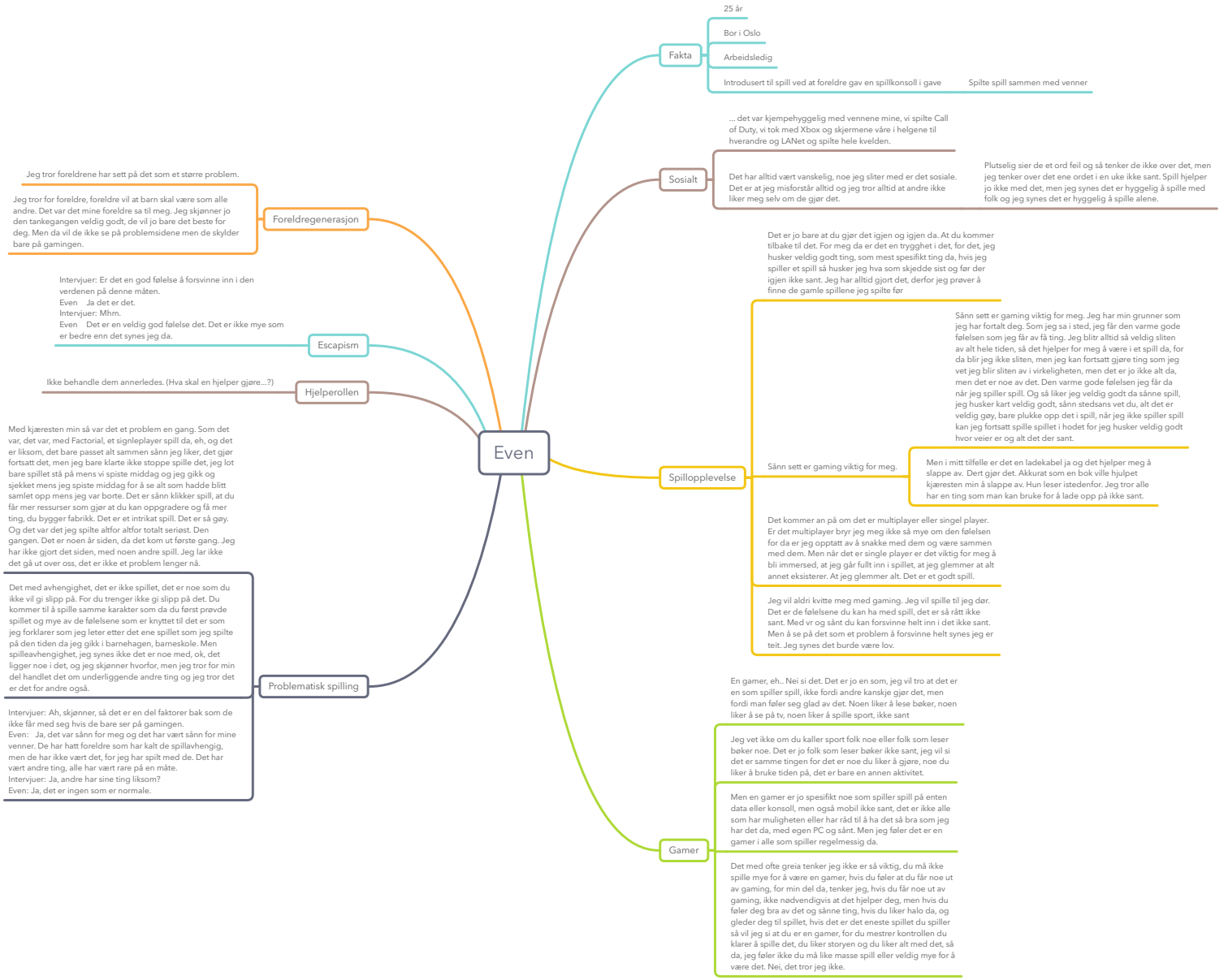
Å få det til selv og være litt, legge ned arbeidet da. Fordi jeg er litt lat person og jeg gidder ikke alltid legge ned arbeidet, jeg tenker det er bra for meg. Og så er det på en måte en fin underholdning.

Og, jeg vet ikke om det er relevant, men jeg spiller jo ikke med andre folk, jeg har jo gjort det litt, men jeg tror hvis jeg hadde hatt venner som spilte s0pill og jeg hadde kunnet spille med dem da, det tror jeg hadde gjort meg mye, eller sånn, da, det hadde vært veldig bra. Eller sånn, for det er liksom en måte å kunne være veldig sosial uten å gå ut, det hadde vært spesielt digg nå, men det gjør det så mye enklere å henge med folk en halvtime eller time, og er du for sliten så bare logger du av på en måte. Så det, sånn teoretisk hadde det hjulpet meg veldig. Hvis man, altså, ja, det hadde vært hyggelig på en måte.

Ja det må jeg si, jeg er ganske misunnelig på kjøresten, han har alltid noen å spille med. Han trenger aldri føle seg alene eller sånne ting. Kan liksom alltid bare henge masse med folk uten å måtte røre på seg

Sosial aksept

Ja, og for eksempel jeg da, jeg spiller nå og da og siste liksom, nå er ikke pcven min, den har ikke vært oppe siden jeg flytta hit i august, så jeg har ikke spilt pc spill på lenge, men spiller jo på en måte litt Zelda og Red Dead Redemption og Mario her og der, men jeg deler ikke noe om det, for jeg vet at mine venner, jeg vet jo ikke om de har noe interesse av det for ingen av de, jeg har kanskje en nær venn da som spiller mye Nintendo og sånn. Og så ut over henne så vet jeg ikke sånn, hvorfor skulle jeg delt med vennene mine, ingen bryr seg, eller sånn ja. Jeg kan ikke si at det hjelper da at ingen vet.


Even
Fakta
25 år
Bor i Oslo
Arbeidsledig
Introdusert til spill ved at foreldre gav en spillkonsoll i gave
Spilte spill sammen med venner
Sosialt
... det var kjempehyggelig med vennene mine, vi spilte Call of Duty, vi tok med Xbox og skjermene våre i helgene til hverandre og LANet og spilte hele kvelden.
Det har alltid vært vanskelig, noe jeg sliter med er det sosiale. Det er at jeg misforstår alltid og jeg tror alltid at andre ikke liker meg selv om de gjør det.
Plutselig sier de et ord feil og så tenker de ikke over det, men jeg tenker over det ene ordet i en uke ikke sant. Spill hjelper jo ikke med det, men jeg synes det er hyggelig å spille med folk og jeg synes det er hyggelig å spille alene.
Spillopplevelse
Det er jo bare at du gjør det igjen og igjen da. At du kommer tilbake til det. For meg da er det en trygghet i det, for det, jeg husker veldig godt ting, som mest spesifikt ting da, hvis jeg spiller et spill så husker jeg hva som skjedde sist og før der igjen ikke sant. Jeg har alltid gjort det, derfor jeg prøver å finne de gamle spillene jeg spilte før
Sånn sett er gaming viktig for meg.
Sånn sett er gaming viktig for meg. Jeg har min grunner som jeg har fortalt deg. Som jeg sa i sted, jeg får den varme gode følelsen som jeg får av få ting. Jeg blir alltid så veldig sliten av alt hele tiden, så det hjelper for meg å være i et spill da, for da blir jeg ikke sliten, men jeg kan fortsatt gjøre ting som jeg vet jeg blir sliten av i virkeligheten, men det er jo ikke alt da, men det er noe av det. Den varme gode følelsen jeg får da når jeg spiller spill. Og så liker jeg veldig godt da sånne spill, jeg husker kart veldig godt, sånn stedsans vet du, alt det er veldig gøy, bare plukke opp det i spill, når jeg ikke spiller spill kan jeg fortsatt spille spillet i hodet for jeg husker veldig godt hvor veier er og alt det der sant.
Men i mitt tilfelle er det en ladekabel ja og det hjelper meg å slappe av. Dert gjør det. Akkurat som en bok ville hjulpet kjæresten min å slappe av. Hun leser istedenfor. Jeg tror alle har en ting som man kan bruke for å lade opp på ikke sant.
Det kommer an på om det er multiplayer eller singel player. Er det multiplayer bryr jeg meg ikke så mye om den følelsen for da er jeg opptatt av å snakke med dem og være sammen med dem. Men når det er single player er det viktig for meg å bli immersed, at jeg går fullt inn i spillet, at jeg glemmer at alt annet eksisterer. At jeg glemmer alt. Det er et godt spill.
Jeg vil aldri kvitte meg med gaming. Jeg vil spille til jeg dør. Det er de følelsene du kan ha med spill, det er så rått ikke sant. Med vr og sånt du kan forsvinne helt inn i det ikke sant. Men å se på det som et problem å forsvinne helt synes jeg er teit. Jeg synes det burde være lov.
Gamer
En gamer, eh.. Nei si det. Det er jo en som, jeg vil tro at det er en som spiller spill, ikke fordi andre kanskje gjør det, men fordi man føler seg glad av det. Noen liker å lese bøker, noen liker å se på tv, noen liker å spille sport, ikke sant
Jeg vet ikke om du kaller sport folk noe eller folk som leser bøker noe. Det er jo folk som leser bøker ikke sant, jeg vil si det er samme tingen for det er noe du liker å gjøre, noe du liker å bruke tiden på, det er bare en annen aktivitet.
Men en gamer er jo spesifikt noe som spiller spill på enten data eller konsoll, men også mobil ikke sant, det er ikke alle som har muligheten eller har råd til å ha det så bra som jeg har det da, med egen PC og sånt. Men jeg føler det er en gamer i alle som spiller regelmessig da.
Det med ofte greia tenker jeg ikke er så viktig, du må ikke spille mye for å være en gamer, hvis du føler at du får noe ut av gaming, for min del da, tenker jeg, hvis du får noe ut av gaming, ikke nødvendigvis at det hjelper deg, men hvis du føler deg bra av det og sånne ting, hvis du liker halo da, og gleder deg til spillet, hvis det er det eneste spillet du spiller så vil jeg si at du er en gamer, for du mestrer kontrollen du klarer å spille det, du liker storyen og du liker alt med det, så da, jeg føler ikke du må like masse spill eller veldig mye for å være det. Nei, det tror jeg ikke.
Problematisk spilling
Med kjæresten min så var det et problem en gang. Som det var, det var, med Factorial, et signleplayer spill da, eh, og det er liksom, det bare passet alt sammen sånn jeg liker, det gjør fortsatt det, men jeg bare klarte ikke stoppe spille det, jeg lot bare spillet stå på mens vi spiste middag og jeg gikk og sjekket mens jeg spiste middag for å se alt som hadde blitt samlet opp mens jeg var borte. Det er sånn klikker spill, at du får mer ressurser som gjør at du kan oppgradere og få mer ting, du bygger fabrikk. Det er et intrikat spill. Det er så gøy. Og det var det jeg spilte altfor altfor totalt seriøst. Den gangen. Det er noen år siden, da det kom ut første gang. Jeg har ikke gjort det siden, med noen andre spill. Jeg lar ikke det gå ut over oss, det er ikke et problem lenger nå.
Det med avhengighet, det er ikke spillet, det er noe som du ikke vil gi slipp på. For du trenger ikke gi slipp på det. Du kommer til å spille samme karakter som da du først prøvde spillet og mye av de følelsene som er knyttet til det er som jeg forklarer som jeg leter etter det ene spillet som jeg spilte på den tiden da jeg gikk i barnehagen, barneskole. Men spilleavhengighet, jeg synes ikke det er noe med, ok, det ligger noe i det, og jeg skjønner hvorfor, men jeg tror for min del handlet det om underliggende andre ting og jeg tror det er det for andre også.
Intervjuer: Ah, skjønner, så det er en del faktorer bak som de ikke får med seg hvis de bare ser på gamingen.
Even: Ja, det var sånn for meg og det har vært sånn for mine venner. De har hatt foreldre som har kalt de spillavhengig, men de har ikke vært det, for jeg har spilt med de. Det har vært andre ting, alle har vært rare på en måte.
Intervjuer: Ja, andre har sine ting liksom?
Even: Ja, det er ingen som er normale.
Hjelperollen
Ikke behandle dem annerledes. (Hva skal en hjelper gjøre...?)
Escapism
Intervjuer: Er det en god følelse å forsvinne inn i den verdenen på denne måten.
Even Ja det er det.
Intervjuer: Mhm.
Even Det er en veldig god følelse det. Det er ikke mye som er bedre enn det synes jeg da.
Foreldregenerasjon
Jeg tror foreldrene har sett på det som et større problem.
Jeg tror for foreldre, foreldre vil at barn skal være som alle andre. Det var det mine foreldre sa til meg. Jeg skjønner jo den tankegangen veldig godt, de vil jo bare det beste for deg. Men da vil de ikke se på problemsidene men de skylder bare på gamingen.

Ida

Problematisk spilling

Intervjuer: «Hva skal gjødene i hvilken grad det skaper problemer for deg så er det på et lavt nivå?»

Ida: «Et veldig lavt nivå. Føler meg at det har holdt meg vekk fra problemer enn gitt meg problemer. Jeg kunne vært ute og gjort ugang med mine venner, dukket hjemmebrent og blitt gravid. Det kunne skjedd mye, men det gjorde ikke det. Jeg ville heller sitte hjemme og spille data.»

Sosialt

«Jeg liker å snakke mens jeg spiller. Single player, så sitter jeg også kjeder meg.»

«Jeg to at med spill så, i og med at man er så sosial som man er, sånn som i karantenetider, hvor jeg ikke kan være med de rundt meg, er det veldig fint å snakke med en venn mens vi bygger et hus eller er ute på jakt som i Conan Exlilles, for eksempel.»

Intervjuer: «Hvordan har for eksempel moren din sett på interessen din?»

Ida: «Hun synes det er fint, hun forstår ikke så mye av CS, men det er ikke så enkelt å lære det når man ikke er inn i PC eller teknologiens verden. Men hun heier på meg og hun gjør sitt beste der hun kan da, men hun skjønner ikke så mye.»

Familie

«Jeg har vært veldig heldig med min familie som har vært støttende. Men pappa har vært skeptisk. Han har satt på det punktet. Så han har vært litt sånn, ner gaming er bare sånn og sånn, men så har jeg begynt å lære han litt om det. Jeg si til ham at det var fint å lære synes at det jeg har dummet meg ut. bare er tull, da bryr du deg ikke om hvordan jeg har det. Så tenkte han litt over hva han holde sagt og at kanskje det han sa ikke var så fint sagt. Det er jo ikke sann å lære jeg har vært hjemme og vegne. Man behøver ikke stille det andre gjør, men man må hvert fall åseppere e folk tar de valgene de tar, og så kan man velge om man vil hele eller ikke, men man trenger ikke snakke det med bare forøl man har en negativ holdning om tingene.»

Aksept

Eskapism

«Jeg synes hvert fall det er veldig fint forøl det gir meg mer space til at jeg får litt avstand til den ene verdenen hvis jeg behøver det. Jeg får tid å bruke over mine valg. Og jeg kan leke bare ok, var det verdt å set det det, jeg får tid til å gå litt dypt inn meg selv istedenfor å vite konstant i den økte avhengighet. Slitter du kun og tenker på det hele tiden, å nei jeg har gjort noe dumt, eller så kan du gå i pc verdenen og legger det vekk for ikke forkaste de gode og ikke å forkjemper på noe annet og så kan du kommer tilbake til problemet senere, men da med en løsning på hvordan du skal gå videre.»

«Det er jo kanskje de årene hvor man er sårbar at kanskje ok, det er ikke så enkelt å skjønne overlever det, men gjøder seg tå å komme hjem forøl man vet at det er andre som gjeder seg tå a se deg ikke sant.»

Intervjuer: «Når du har tatt gaming til å være jobb og deltatt på konkurranser og reist rundt i verden hvordan har du blitt møtt da som gamer? Utenfor Norge?»

Ida: «Altså Norge og e-sport er veldig lite i forhold til resten av verden men det er også forøl vi ikke har de beste utøverne i verden, men det har gemelig vært veldig fint, vi ble sponset under et turnering og da snakte de oss til veldig mange turneringer for å være på dokumentarer og sånn og det var veldig fint og veldig god respons. Følk i real life er positive.»

E-sport

Intervjuer: «Hva slags plass har gaming i det norske samfunnet?»

Ida: «Jeg føler, uten å være negativ, er Norge litt trege til å ta inn nye ting, vi er skremt for nye ting, vi synes det er skummelt med forandringer. Det har blitt bedre. Ta har begynt med sendinger har det blitt større interesse, så kan jo bestemor sende meldinger «å jeg ser hen venner din Mikkel site å spille nå?»

Generasjonskløft

«Jeg føler at eldre er kritisk til ting. Hvis det er på tv er det litt enklere. La oss si at en jeg spiller med, som er en rolig og talmodig person, når hun kan forklare foreldre hvordan man spiller en runde i CS kampen, så forstår kanskje bestemoren min bedre. Også kanskje hun ser at kanskje jeg skal se en CS kamp. Istedenfor å snakke at det er sosialt og kan dette hjele mennesker du se på tv at det fyller mennesker og sånn og så kan du kommer til folk er negativ, men så får kanskje wow det var ikke så ille som man trodde.»

Tilhørighet

«Så det kan være til hjelp, absolutt. Altså hvis man føler seg ensom i det økte liv, la oss si man går på skole, spesielt de siste årene, vil jeg absolutt anbefale folk å gjøre, for det synes jeg, og og først følte mennesker, er det viktigste for alle, og hvis man er fra en liten plass, slik som jeg, og og først følte mennesker vennegruppene, er det veldig vanskelig å komme inn igjen og da er det vanner på internett som gjør at man overlever de årene. Så jeg tenker at hvis man er en sånn som kanskje er litt utenfor så er gaming egentlet på skolen og hjemme. Forøl gjøning er jo ennenheles nå enn det var før, altså før var det ikke sosiale medier, så hvis du ble mobbs ble du mobbet på skolen, men når vært på skolen på skolen og på sosiale medier når du blir mobbet på skolen og på sosiale medier når du kommer hjem. Du får aldri en break. Det er nye mer psykisk nå, så hvis man kan legge bort sosiale medier og sitte og spille et spill. Kanskje man har funnet seg en venn man kan spille FIFA. COD eller Counter Strik. som meg, det er hvert fall bedre å ha en venn over internet enn at du ikke har noen i det økte liv. Og da føler jeg at det er nye til hjelp.»

Intervjuer: «Ja, ok. Vi har to øgemlig vært innom det, men et av spørsmålene mine er har datasptil vært til hjelp for deg?»

Ida: «Ja, jeg føler at det har hjulpet meg i mange sunder, når man har vært glad og når man vært lei seg, så har det altså vært noen å gå til «Ok, jeg henter at du er der el. deg, skal vi spille» liksom, så får man tankene over på noe annet.»

Dataspillavhengighet

«Nå har jeg faktisk vært i en situasjon der det ble for mye gaming. Men jeg følte ikke det var spillavhengighet, jeg følte ikke mer det var litt mye, har hatet det, du skal prøve, så det vært tdt, men så vil du ikke være dårlig når du mister lyden, så du spiller etter at laget er ferdig, og så gjør det hver dag forøl vi ikke under-presterer og at folk skal skuffet over deg og jeg vil ikke være mennesker jeg har mange positive erfaringer med gaming. Jeg har opplevd masse ting med gaming.»

Datspillisjon i hvet

«Jeg visste ådn hva jeg ville å videregående, jeg følte at alle vennene mine synes det var artig, jeg synes det var enda mer artig å sitte inne og spille med internett venner, som senere har blitt mine beste venner. Jeg følet at gaming har vært rødnlegen for meg forøl jeg ikke visste hva jeg ville og så begynte jeg å tjene penger på det og så begynte jeg å kunne gjøre de tingene jeg liker som å reise og treffe mennesker.»

Hjelperollen

Intervjuer: «Er det med avhengighet noe du har tenkt på når det gjelder spill?

Ida: «Nei for at jeg følet ønsket avhengighet, assosierer det med at det er negativt. Jeg følet heller at jeg er mer avhengig av mobiltelefon enn av spill. For jeg må ha den hele tiden, jeg har den konstant ved siden av meg. Og så gir jeg meg selv unnskyldninger hele tiden, hva hvis peppa føller mamma må ha tak i meg, hva hvis det så forøl de slutter meg uønsket hva jeg range noen ,ikke sant, men så spekker jeg bittter og føre og sånn.»

Gamer

«Jeg har altså vært veldig stolt av å være en gamer. Selv om folk har sagt at gamere er nerder, sitter oppe hele natta og spiser chips. Sier jeg at en gamer er meg og deg og han på noen som kan ta deg med på tur ut, se en film sammen eller venner det tatstet meg. De synes det er veldig annerledes, men det har vært kult forøl de slutter meg uønsket hva jeg hadde gjort.»

«En gamer er en person som spiller spill på data.»

Intervjuer: Så det har noe med hva slags plattform du spiller på og hvor mye du gjører å gjøre?

Ida: «Kanskje ikke plattform, men hvis du bruker tid på noe du liker, jeg som spiller PC spill tenker at en gamer er litt annerledes kanskje. Jeg føler hvert fall sånn at jeg personlig tenker at hvis du bruker flere timer på et spill eller på flere noen som kan ta deg med på tur ut, se en film sammen eller venner det tatstet meg. De synes det er veldig annerledes, men det har vært kult forøl de slutter meg uønsket hva jeg hadde gjort.»

Fakta

Konkurrerer i spill

Introduksjon til spill på ungdomsklubben

Konkurrere

Intervjuer: Så i spill opplever du å møtes?

Ida: «Ja føler de en litt følelse.

Identitet

«Jeg har altså vært veldig stolt av å være en gamer. Selv om folk har sagt at gamere er nerder, sitter oppe hele natta og spiser chips. Sier jeg at en gamer er meg og deg og han på festen ute på pa. hvem som helst kan være en gamer. Mine men det har vært kult forøl de slutter meg uønsket hva jeg hadde gjort.»

«Hvis noen hadde latt fra meg gamingen tror jeg at jeg ville mistøt litt av min identitet.»

Stigma

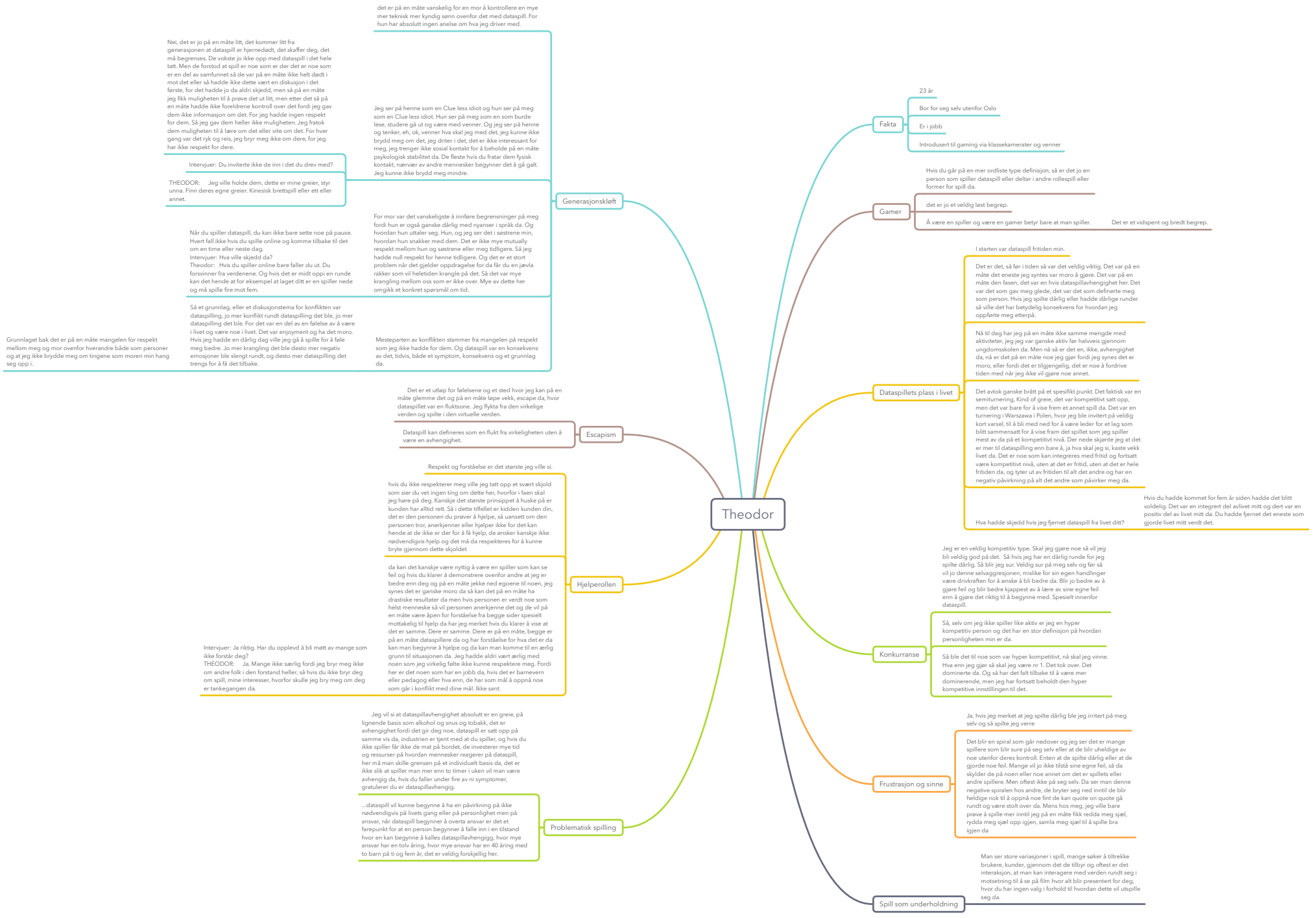
«Nei, men jeg tror at folk like forstår hvor mye penes det er i gaming, gaming er veldig fysisk. Og jeg tror folk tenker at siden det er noe sånt forøl like ute der du skal være i fysisk aktivitet så tenker folk sitt om gaming.»

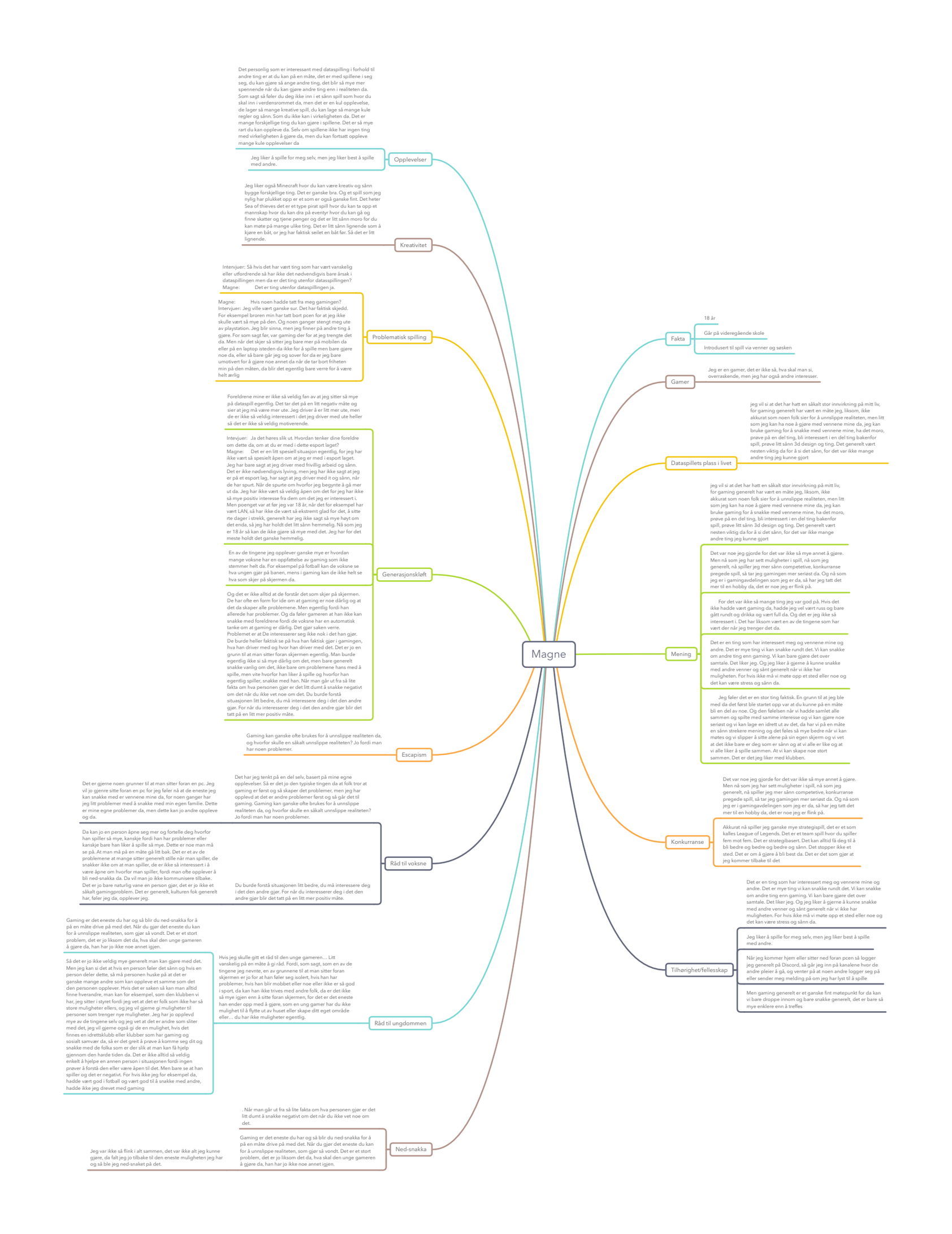
«Det er sånn, oppe hele natten, forøl man ikke kan spille om dagen, og at man ser sånn og sånn ut, hvis man er en gamer, en gutte-gamer på internett. Det er altså en oppleveste å presse seg selv.»

Intervjuer: «Hvis man skal gradene i hvilken grad det har skapt problemer for deg så er det på et lavt nivå?»

Ida: «Nei, ikke egentlig. Jeg har vel sjøl skapt problemer.»

Intervjuer: «Så lurer jeg på om dataspill noen gang har skapt problemer for deg?»


Theodor
Fakta
23 år
Bor for seg selv utenfor Oslo
Er i jobb
Introdusert til gaming via klassekamerater og venner
Gamer
Hvis du går på en mer ordliste type definisjon, så er det jo en person som spiller dataspill eller deltar i andre rollespill eller former for spill da.
det er jo et veldig last begrep.
Å være en spiller og være en gamer betyr bare at man spiller.
Det er et vidspent og bredt begrep.
Dataspillets plass i livet
I starten var dataspill fritiden min.
Det er det, så før i tiden så var det veldig viktig. Det var på en måte det eneste jeg syntes var moro å gjøre. Det var på en måte den fasen, det var en hvis dataspillavhengighet her. Det var det som gav meg glede, det var det som definerte meg som person. Hvis jeg spilte dårlig eller hadde dårlige runder så ville det har betydelig konsekvens for hvordan jeg oppførte meg etterpå.
Nå til dag har jeg på en måte ikke samme mengde med aktiviteter, jeg jeg var ganske aktiv før halvveis gjennom ungdomsskolen da. Men nå så er det en, ikke, avhengighet da, nå er det på en måte noe jeg gjør fordi jeg synes det er moro, eller fordi det er tilgjengelig, det er noe å fordrive tiden med når jeg ikke vil gjøre noe annet.
Det avtok ganske brått på et spesifikt punkt. Det faktisk var en semiturnering, Kind of greie, det var kompetitivt satt opp, men det var bare for å vise frem et annet spill da. Det var en turnering i Warszawa i Polen, hvor jeg ble invitert på veldig kort varsel, til å bli med ned for å være leder for et lag som blitt sammensatt for å vise fram det spillet som jeg spiller mest av da på et kompetitivt nivå. Der nede skjønte jeg at det er mer til dataspilling enn bare å, ja hva skal jeg si, kaste vekk livet da. Det er noe som kan integreres med fritid og fortsatt være kompetitivt nivå, uten at det er fritid, uten at det er hele fritiden da, og tyter ut av fritiden til alt det andre og har en negativ påvirkning på alt det andre som påvirker meg da.
Hva hadde skjedd hvis jeg fjernet dataspill fra livet ditt?
Hvis du hadde kommet for fem år siden hadde det blitt voldelig. Det var en integrert del avlivet mitt og dert var en positiv del av livet mitt da. Du hadde fjernet det eneste som gjorde livet mitt verdt det.
Konkurranse
Jeg er en veldig kompetitiv type. Skal jeg gjøre noe så vil jeg bli veldig god på det. Så hvis jeg har en dårlig runde for jeg spilte dårlig. Så blir jeg sur. Veldig sur på meg selv og før så vil jo denne selvaggresjonen, mislike for sin egen handlinger være drivkraften for å ønske å bli bedre da. Blir jo bedre av å gjøre feil og blir bedre kjappest av å lære av sine egne feil enn å gjøre det riktig til å begynne med. Spesielt innenfor dataspill.
Så, selv om jeg ikke spiller like aktiv er jeg en hyper kompetitiv person og det har en stor definisjon på hvordan personligheten min er da.
Så ble det til noe som var hyper kompetitivt, nå skal jeg vinne. Hva enn jeg gjør så skal jeg være nr 1. Det tok over. Det dominerte da. Og så har det falt tilbake til å være mer dominerende, men jeg har fortsatt beholdt den hyper kompetitive innstillingen til det.
Frustrasjon og sinne
Ja, hvis jeg merket at jeg spilte dårlig ble jeg irritert på meg selv og så spilte jeg verre
Det blir en spiral som går nedover og jeg ser det er mange spillere som blir sure på seg selv eller at de blir uheldige av noe utenfor deres kontroll. Enten at de spilte dårlig eller at de gjorde noe feil. Mange vil jo ikke tilstå sine egne feil, så da skylder de på noen eller noe annet om det er spillets eller andre spillere. Men oftest ikke på seg selv. Da ser man denne negative spiralen hos andre, de bryter seg ned inntil de blir heldige nok til å oppnå noe fint de kan quote on quote gå rundt og være stolt over da. Mens hos meg, jeg ville bare prøve å spille mer inntil jeg på en måte fikk redda meg sjæl, rydda meg sjæl opp igjen, samla meg sjæl til å spille bra igjen da
Spill som underholdning
Man ser store variasjoner i spill, mange søker å tiltrekke brukere, kunder, gjennom det de tilbyr og oftest er det interaksjon, at man kan interagere med verden rundt seg i motsetning til å se på film hvor alt blir presentert for deg, hvor du har ingen valg i forhold til hvordan dette vil utspille seg da.
Problematisk spilling
Jeg vil si at dataspillavhengighet absolutt er en greie, på lignende basis som alkohol og snus og tobakk, det er avhengighet fordi det gir deg noe, dataspill er satt opp på samme vis da, industrien er tjent med at du spiller, og hvis du ikke spiller får ikke de mat på bordet, de investerer mye tid og ressurser på hvordan mennesker reagerer på dataspill, her må man skille grensen på et individuelt basis da, det er ikke slik at spiller man mer enn to timer i uken vil man være avhengig da, hvis du faller under fire av ni symptomer, gratulerer du er dataspillavhengig.
...dataspill vil kunne begynne å ha en påvirkning på ikke nødvendigvis på livets gang eller på personlighet men på ansvar, når dataspill begynner å overta ansvar er det et farepunkt for at en person begynner å falle inn i en tilstand hvor en kan begynne å kalles dataspillavhengigg, hvor mye ansvar har en tolv åring, hvor mye ansvar har en 40 åring med to barn på ti og fem år, det er veldig forskjellig her.
Hjelperollen
Respekt og forståelse er det største jeg ville si.
hvis du ikke respekterer meg ville jeg tatt opp et svært skjold som sier du vet ingen ting om dette her, hvorfor i faen skal jeg høre på deg. Kanskje det største prinsippet å huske på er kunden har alltid rett. Så i dette tilfellet er kidden kunden din, det er den personen du prøver å hjelpe, så uansett om den personen tror, anerkjenner eller hjelper ikke for det kan hende at de ikke er der for å få hjelp, de ønsker kanskje ikke nødvendigvis hjelp og det må da respekteres for å kunne bryte gjennom dette skjoldet
da kan det kanskje være nyttig å være en spiller som kan se feil og hvis du klarer å demonstrere ovenfor andre at jeg er bedre enn deg og på en måte jekke ned egoene til noen, jeg synes det er ganske moro da så kan det på en måte ha drastiske resultater da men hvis personen er verdt noe som helst menneske så vil personen anerkjenne det og de vil på en måte være åpen for forståelse fra begge sider spesielt mottakelig til hjelp da har jeg merket hvis du klarer å vise at det er samme. Dere er samme. Dere er på en måte, begge er på en måte dataspillere da og har forståelse for hva det er da kan man begynne å hjelpe og da kan man komme til en ærlig grunn til situasjonen da. Jeg hadde aldri vært ærlig med noen som jeg virkelig følte ikke kunne respektere meg. Fordi her er det noen som har en jobb da, hvis det er barnevern eller pedagog eller hva enn, de har som mål å oppnå noe som går i konflikt med dine mål. Ikke sant.
Intervjuer: Ja riktig. Har du opplevd å bli møtt av mange som ikke forstår deg?
THEODOR: Ja. Mange ikke særlig fordi jeg bryr meg ikke om andre folk i den forstand heller, så hvis du ikke bryr deg om spill, mine interesser, hvorfor skulle jeg bry meg om deg er tankegangen da.
Escapism
Det er et utløp for følelsene og et sted hvor jeg kan på en måte glemme det og på en måte løpe vekk, escape da, hvor dataspillet var en fluktsone. Jeg flykta fra den virkelige verden og spilte i den virtuelle verden.
Dataspill kan defineres som en flukt fra virkeligheten uten å være en avhengighet.
Generasjonskløft
det er på en måte vanskelig for en mor å kontrollere en mye mer teknisk mer kyndig sønn ovenfor det med dataspill. For hun har absolutt ingen anelse om hva jeg driver med.
Nei, det er jo på en måte litt, det kommer litt fra generasjonen at dataspill er hjernedødt, det skaffer deg, det må begrenses. De vokste jo ikke opp med dataspill i det hele tatt. Men de forstod at spill er noe som er der det er noe som er en del av samfunnet så de var på en måte ikke helt dødt i mot det eller så hadde ikke dette vært en diskusjon i det første, for det hadde jo da aldri skjedd, men så på en måte jeg fikk muligheten til å prøve det ut litt, men etter det så på en måte hadde ikke foreldrene kontroll over det fordi jeg gav dem ikke informasjon om det. For jeg hadde ingen respekt for dem. Så jeg gav dem heller ikke muligheten. Jeg fratok dem muligheten til å lære om det eller vite om det. For hver gang var det ryk og reis, jeg bryr meg ikke om dere, for jeg har ikke respekt for dere.
Jeg ser på henne som en Clue less idiot og hun ser på meg som en Clue less idiot. Hun ser på meg som en som burde lese, studere gå ut og være med venner. Og jeg ser på henne og tenker, eh, ok, venner hva skal jeg med det, jeg kunne ikke brydd meg om det, jeg driter i det, det er ikke interessant for meg, jeg trenger ikke sosial kontakt for å beholde på en måte psykologisk stabilitet da. De fleste hvis du fratar dem fysisk kontakt, nærvær av andre mennesker begynner det å gå galt. Jeg kunne ikke brydd meg mindre.
Intervjuer: Du inviterte ikke de inn i det du drev med?
THEODOR: Jeg ville holde dem, dette er mine greier, styr unna. Finn deres egne greier. Kinesisk brettspill eller ett eller annet.
For mor var det vanskeligste å innføre begrensninger på meg fordi hun er også ganske dårlig med nyanser i språk da. Og hvordan hun uttaler seg. Hun, og jeg ser det i søstrene min, hvordan hun snakker med dem. Det er ikke mye mutually respekt mellom hun og søstrene eller meg tidligere. Så jeg hadde null respekt for henne tidligere. Og det er et stort problem når det gjelder oppdragelse for da får du en jævla rakker som vil heletiden krangle på det. Så det var mye krangling mellom oss som er ikke over. Mye av dette her omgikk et konkret spørsmål om tid.
Når du spiller dataspill, du kan ikke bare sette noe på pause. Hvert fall ikke hvis du spille online og komme tilbake til det om en time eller neste dag.
Intervjuer: Hva ville skjedd da?
Theodor: Hvis du spiller online bare faller du ut. Du forsvinner fra verdenene. Og hvis det er midt oppi en runde kan det hende at for eksempel at laget ditt er en spiller nede og må spille fire mot fem.
Så et grunnlag, eller et diskusjonstema for konflikten var dataspilling, jo mer konflikt rundt dataspilling det ble, jo mer dataspilling det ble. For det var en del av en følelse av å være i livet og være noe i livet. Det var enjoyment og ha det moro. Hvis jeg hadde en dårlig dag ville jeg gå å spille for å føle meg bedre. Jo mer krangling det ble desto mer negativ emosjoner ble slengt rundt, og desto mer dataspilling det trengs for å få det tilbake.
Grunnlaget bak det er på en måte mangelen for respekt mellom meg og mor ovenfor hverandre både som personer og at jeg ikke brydde meg om tingene som moren min hang seg opp i.
Mesteparten av konflikten stammer fra mangelen på respekt som jeg ikke hadde for dem. Og dataspill var en konsekvens av det, tidvis, både et symptom, konsekvens og et grunnlag da.


Magne
Fakta
18 år
Går på videregående skole
Introdusert til spill via venner og søsken
Gamer
Jeg er en gamer, det er ikke så, hva skal man si, overraskende, men jeg har også andre interesser.
Dataspillets plass i livet
jeg vil si at det har hatt en såkalt stor innvirkning på mitt liv, for gaming generelt har vært en måte jeg, liksom, ikke akkurat som noen folk sier for å unnslippe realiteten, men litt som jeg kan ha noe å gjøre med vennene mine da, jeg kan bruke gaming for å snakke med vennene mine, ha det moro, prøve på en del ting, bli interessert i en del ting bakenfor spill, prøve litt sånn 3d design og ting. Det generelt vært nesten viktig da for å si det sånn, for det var ikke mange andre ting jeg kunne gjort
Mening
jeg vil si at det har hatt en såkalt stor innvirkning på mitt liv, for gaming generelt har vært en måte jeg, liksom, ikke akkurat som noen folk sier for å unnslippe realiteten, men litt som jeg kan ha noe å gjøre med vennene mine da, jeg kan bruke gaming for å snakke med vennene mine, ha det moro, prøve på en del ting, bli interessert i en del ting bakenfor spill, prøve litt sånn 3d design og ting. Det generelt vært nesten viktig da for å si det sånn, for det var ikke mange andre ting jeg kunne gjort
Det var noe jeg gjorde for det var ikke så mye annet å gjøre. Men nå som jeg har sett muligheter i spill, nå som jeg generelt, nå spiller jeg mer sånn competetive, konkurranse pregede spill, så tar jeg gamingen mer seriøst da. Og nå som jeg er i gamingavdelingen som jeg er da, så har jeg tatt det mer til en hobby da, det er noe jeg er flink på.
For det var ikke så mange ting jeg var god på. Hvis det ikke hadde vært gaming da, hadde jeg vel vært rusa og bare gått rundt og drikka og vært full da. Og det er jeg ikke så interessert i. Det har liksom vært en av de tingene som har vært der når jeg trenger det da.
Det er en ting som har interessert meg og vennene mine og andre. Det er mye ting vi kan snakke rundt det. Vi kan snakke om andre ting enn gaming. Vi kan bare gjøre det over samtale. Det liker jeg. Og jeg liker å gjerne å kunne snakke med andre venner og sånt generelt når vi ikke har muligheten. For hvis ikke må vi møte opp et sted eller noe og det kan være stress og sånn da.
Jeg føler det er en stor ting faktisk. En grunn til at jeg ble med da det først ble startet opp var at du kunne på en måte bli en del av noe. Og den følelsen når vi hadde samlet alle sammen og spilte med samme interesse og vi kan gjøre noe seriøst og vi kan lage en idrett ut av det, da har vi på en måte en sånn strekere mening og det føles så mye bedre når vi kan møtes og vi slipper å sitte alene på sin egen skjerm og vi vet at det ikke bare er deg som er sånn og at vi alle er ikke og at vi alle liker å spille sammen. At vi kan skape noe stort sammen. Det er det jeg liker med klubben.
Konkurranse
Det var noe jeg gjorde for det var ikke så mye annet å gjøre. Men nå som jeg har sett muligheter i spill, nå som jeg generelt, nå spiller jeg mer sånn competetive, konkurranse pregede spill, så tar jeg gamingen mer seriøst da. Og nå som jeg er i gamingavdelingen som jeg er da, så har jeg tatt det mer til en hobby da, det er noe jeg er flink på.
Akkurat nå spiller jeg ganske mye strategispill, det er et som kalles League of Legends. Det er et team spill hvor du spiller fem mot fem. Det er strategibasert. Det kan alltid få deg til å bli bedre og bedre og bedre og sånn. Det stopper ikke et sted. Det er om å gjøre å bli best da. Det er det som gjør at jeg kommer tilbake til det
Tilhørighet/fellesskap
Det er en ting som har interessert meg og vennene mine og andre. Det er mye ting vi kan snakke rundt det. Vi kan snakke om andre ting enn gaming. Vi kan bare gjøre det over samtale. Det liker jeg. Og jeg liker å gjerne å kunne snakke med andre venner og sånt generelt når vi ikke har muligheten. For hvis ikke må vi møte opp et sted eller noe og det kan være stress og sånn da.
Jeg liker å spille for meg selv, men jeg liker best å spille med andre.
Når jeg kommer hjem eller sitter ned foran pcen så logger jeg generelt på Discord, så går jeg inn på kanalene hvor de andre pleier å gå, og venter på at noen andre logger seg på eller sender meg melding på om jeg har lyst til å spille
Men gaming generelt er et ganske fint møtepunkt for da kan vi bare droppe innom og bare snakke generelt, det er bare så mye enklere enn å treffes
Opplevelser
Det personlig som er interessant med dataspilling i forhold til andre ting er at du kan på en måte, det er med spillene i seg seg, du kan gjøre så ange andre ting, det blir så mye mer spennende når du kan gjøre andre ting enn i realiteten da. Som sagt så føler du deg ikke inn i et sånn spill som hvor du skal inn i verdensrommet da, men det er en kul opplevelse, de lager så mange kreative spill, du kan lage så mange kule regler og sånn. Som du ikke kan i virkeligheten da. Det er mange forskjellige ting du kan gjøre i spillene. Det er så mye rart du kan oppleve da. Selv om spillene ikke har ingen ting med virkeligheten å gjøre da, men du kan fortsatt oppleve mange kule opplevelser da
Jeg liker å spille for meg selv, men jeg liker best å spille med andre.
Kreativitet
Jeg liker også Minecraft hvor du kan være kreativ og sånn bygge forskjellige ting. Det er ganske bra. Og et spill som jeg nylig har plukket opp er et som er også ganske fint. Det heter Sea of thieves det er et type pirat spill hvor du kan ta opp et mannskap hvor du kan dra på eventyr hvor du kan gå og finne skatter og tjene penger og det er litt sånn moro for du kan møte på mange ulike ting. Det er litt sånn lignende som å kjøre en båt, or jeg har faktisk seilet en båt før. Så det er litt lignende.
Problematisk spilling
Intervjuer: Så hvis det har vært ting som har vært vanskelig eller utfordrende så har ikke det nødvendigvis bare årsak i dataspillingen men da er det ting utenfor datasspillingen?
Magne: Det er ting utenfor dataspillingen ja.
Magne: Hvis noen hadde tatt fra meg gamingen?
Intervjuer: Jeg ville vært ganske sur. Det har faktisk skjedd. For eksempel broren min har tatt bort pcen for at jeg ikke skulle vært så mye på den. Og noen ganger stengt meg ute av playstation. Jeg blir sinna, men jeg finner på andre ting å gjøre. For som sagt før, var gaming der for at jeg trengte det da. Men når det skjer så sitter jeg bare mer på mobilen da eller på en laptop isteden da ikke for å spille men bare gjøre noe da, eller så bare går jeg og sover for da er jeg bare umotivert for å gjøre noe annet da når de tar bort friheten min på den måten, da blir det egentlig bare verre for å være helt ærlig
Generasjonskløft
Foreldrene mine er ikke så veldig fan av at jeg sitter så mye på dataspill egentlig. Det tar det på en litt negativ måte og sier at jeg må være mer ute. Jeg driver å er litt mer ute, men de er ikke så veldig interessert i det jeg driver med ute heller så det er ikke så veldig motiverende.
Intevjuer: Ja det høres slik ut. Hvordan tenker dine foreldre om dette da, om at du er med i dette esport laget?
Magne: Det er en litt spesiell situasjon egentlig, for jeg har ikke vært så spesielt åpen om at jeg er med i esport laget. Jeg har bare sagt at jeg driver med frivillig arbeid og sånn. Det er ikke nødvendigvis lyving, men jeg har ikke sagt at jeg er på et esport lag, har sagt at jeg driver med it og sånn, når de har spurt. Når de spurte om hvorfor jeg begynte å gå mer ut da. Jeg har ikke vært så veldig åpen om det for jeg har ikke så mye positiv interesse fra dem om det jeg er interessert i. Men poenget var at før jeg var 18 år, når det for eksempel har vært LAN, så har ikke de vært så ekstremt glad for det, å sitte rte dager i strekk, generelt har jeg ikke sagt så mye høyt om det enda, så jeg har holdt det litt sånn hemmelig. Nå som jeg er 18 år så kan de ikke gjøre så mye med det. Jeg har for det meste holdt det ganske hemmelig.
En av de tingene jeg opplever ganske mye er hvordan mange voksne har en oppfattelse av gaming som ikke stemmer helt da. For eksempel på fotball kan de voksne se hva ungen gjør på banen, mens i gaming kan de ikke helt se hva som skjer på skjermen da.
Og det er ikke alltid at de forstår det som skjer på skjermen. De har ofte en form for ide om at gaming er noe dårlig og at det da skaper alle problemene. Men egentlig fordi han allerede har problemer. Og da føler gameren at han ikke kan snakke med foreldrene fordi de voksne har en automatisk tanke om at gaming er dårlig. Det gjør saken verre. Problemet er at De interesserer seg ikke nok i det han gjør. De burde heller faktisk se på hva han faktisk gjør i gamingen, hva han driver med og hvor han driver med det. Det er jo en grunn til at man sitter foran skjermen egentlig. Man burde egentlig ikke si så mye dårlig om det, men bare generelt snakke vanlig om det, ikke bare om problemene hans med å spille, men vite hvorfor han liker å spille og hvorfor han egentlig spiller, snakke med han. Når man går ut fra så lite fakta om hva personen gjør er det litt dumt å snakke negativt om det når du ikke vet noe om det. Du burde forstå situasjonen litt bedre, du må interessere deg i det den andre gjør. For når du interesserer deg i det den andre gjør blir det tatt på en litt mer positiv måte.
Escapism
Gaming kan ganske ofte brukes for å unnslippe realiteten da, og hvorfor skulle en såkalt unnslippe realiteten? Jo fordi man har noen problemer.
Råd til voksne
Det er gjerne noen grunner til at man sitter foran en pc. Jeg vil jo gjerne sitte foran en pc for jeg føler nå at de eneste jeg kan snakke med er vennene mine da, for noen ganger har jeg litt problemer med å snakke med min egen familie. Dette er mine egne problemer da, men dette kan jo andre oppleve og da.
Det har jeg tenkt på en del selv, basert på mine egne opplevelser. Så er det jo den typiske tingen da at folk tror at gaming er først og så skaper det problemer, men jeg har opplevd at det er andre problemer først og så går det til gaming. Gaming kan ganske ofte brukes for å unnslippe realiteten da, og hvorfor skulle en såkalt unnslippe realiteten? Jo fordi man har noen problemer.
Da kan jo en person åpne seg mer og fortelle deg hvorfor han spiller så mye, kanskje fordi han har problemer eller kanskje bare han liker å spille så mye. Dette er noe man må se på. At man må på en måte gå litt bak. Det er et av de problemene at mange sitter generelt stille når man spiller, de snakker ikke om at man spiller, de er ikke så interessert i å være åpne om hvorfor man spiller, fordi man ofte opplever å bli ned-snakka da. Da vil man jo ikke kommunisere tilbake. Det er jo bare naturlig vane en person gjør, det er jo ikke et såkalt gamingproblem. Det er generelt, kulturen fok generelt har, føler jeg da, opplever jeg.
Du burde forstå situasjonen litt bedre, du må interessere deg i det den andre gjør. For når du interesserer deg i det den andre gjør blir det tatt på en litt mer positiv måte.
Råd til ungdommen
Gaming er det eneste du har og så blir du ned-snakka for å på en måte drive på med det. Når du gjør det eneste du kan for å unnslippe realiteten, som gjør så vondt. Det er et stort problem, det er jo liksom det da, hva skal den unge gameren å gjøre da, han har jo ikke noe annet igjen.
Så det er jo ikke veldig mye generelt man kan gjøre med det. Men jeg kan si det at hvis en person føler det sånn og hvis en person deler dette, så må personen huske på at det er ganske mange andre som kan oppleve et samme som det den personen opplever. Hvis det er saken så kan man alltid finne hverandre, man kan for eksempel, som den klubben vi har, jeg sitter i styret fordi jeg vet at det er folk som ikke har så store muligheter ellers, og jeg vil gjerne gi muligheter til personer som trenger nye muligheter. Jeg har jo opplevd mye av de tingene selv og jeg vet at det er andre som sliter med det, jeg vil gjerne også gi de en mulighet, hvis det finnes en idrettsklubb eller klubber som har gaming og sosialt samvær da, så er det greit å prøve å komme seg dit og snakke med de folka som er der slik at man kan få hjelp gjennom den harde tiden da. Det er ikke alltid så veldig enkelt å hjelpe en annen person i situasjonen fordi ingen prøver å forstå den eller være åpen til det. Men bare se at han spiller og det er negativt. For hvis ikke jeg for eksempel da, hadde vært god i fotball og vært god til å snakke med andre, hadde ikke jeg drevet med gaming
Hvis jeg skulle gitt et råd til den unge gameren... Litt vanskelig på en måte å gi råd. Fordi, som sagt, som en av de tingene jeg nevnte, en av grunnene til at man sitter foran skjermen er jo for at han føler seg isolert, hvis han har problemer, hvis han blir mobbet eller noe eller ikke er så god i sport, da kan han ikke trives med andre folk, da er det ikke så mye igjen enn å sitte foran skjermen, for det er det eneste han ender opp med å gjøre, som en ung gamer har du ikke mulighet til å flytte ut av huset eller skape ditt eget område eller... du har ikke muligheter egentlig.
Ned-snakka
. Når man går ut fra så lite fakta om hva personen gjør er det litt dumt å snakke negativt om det når du ikke vet noe om det.
Gaming er det eneste du har og så blir du ned-snakka for å på en måte drive på med det. Når du gjør det eneste du kan for å unnslippe realiteten, som gjør så vondt. Det er et stort problem, det er jo liksom det da, hva skal den unge gameren å gjøre da, han har jo ikke noe annet igjen.
Jeg var ikke så flink i alt sammen, det var ikke alt jeg kunne gjøre, da falt jeg jo tilbake til den eneste muligheten jeg har og så ble jeg ned-snaket på det.