



Oppdragsrapport nr. 1-2005

Ingrid Kjørstad

Skummelt Gøy!

**En kvalitativ studie av hva barn opplever
som skummelt ved tv- og dataspill**



Tittel Skummelt gøy! - En kvalitativ studie av hva barn opplever som skummelt ved tv- og dataspilling.	Antall sider 71	Dato 15.12.2004
Title Scary fun! - A qualitative study of children's experiences of what's scary related to television and computer gaming.	ISBN	ISSN
Forfatter Ingrid Kjørstad	Prosjektnummer 11-2004-2	Faglig ansvarlig sign.
Oppdragsgiver Statens Medietilsyn		
Sammendrag <p>Skummelt gøy! Er et kvalitativt basert forskningsprosjekt som fokuserer på Norske barns opplevelse av dataspilling, relatert til tid, sted og sosial kontekst. Prosjektet tar utgangspunkt i et barneperspektiv for å identifisere og analysere hvordan ulike elementer i spillekonteksten (forstått som det å spille dataspill i en gitt sosiokulturell setting) påvirker barnas opplevelse av denne som skremmende. Analytisk fokus er lagt på hvordan barna konseptualiserer det som er skummelt, og hvordan de forholder seg til og forsøker å regulere det som skremmer i spillekonteksten.</p> <p>Prosjektet er gjennomført i 2004 og er finansiert gjennom Medietilsynets årlige tilskuddsordning for forskning på barn og unges bruk og opplevelse av vold i bildemediene.</p>		
Summary <p><i>Scary fun!</i> is a qualitatively based research project that focuses on Norwegian children's own experience of video gaming contexts, related to time, place and social space. The project takes on a children's perspective by identifying and analysing how different elements in the game-context (understood as the practice of playing computer games in a given socio-cultural setting) influence children's experience of fear. Analytical attention is given to how the children conceptualise their fear, and how they relate to and try to regulate their fear in the gaming context.</p> <p>The project (conducted in 2004-5) was funded by The Norwegian Media Authority's annual grant, which is dedicated to research on children's use and experience of violence in the media.</p>		
Stikkord Barn, dataspill, skummelt, regulering		
Keywords Children, computer games, scary, regulation		

Skummelt gøy!

En kvalitativ studie av hva barn opplever som skummelt ved tv- og dataspilling.

av

Ingrid Kjørstad

2004

STATENS INSTITUTT FOR FORBRUKSFORSKNING
Pb 4682, Nydalen, 0405 Oslo

Forord

Rapporten er resultatet av et prosjekt som i hovedsak er finansiert av Medietilsynet, gjennom den årlige tilskuddsordningen for tiltak mot vold i bildemediene. Prosjektets datainnsamling var i utgangspunktet tenkt å være nært knyttet til et større teknologiprojekt, men av tidsmessige begrensninger i dette prosjektet viste det seg å ikke være gjennomførbart. Det er derimot dratt stor nytte av ressursene i teknologiprojektet på andre måter, særlig i form av fruktbare innspill og diskusjoner.

Tusen takk til mine informanter som tilbrakte timer foran tv og datamaskin med meg, og som velvillig besvarte alle mine spørsmål.

Januar 2005

STATENS INSTITUTT FOR FORBRUKSFORSKNING, SIFO

Innhold

Forord.....	5
Innhold.....	7
1 Innledning.....	9
1.1 Prosjektbeskrivelse og metodevalg.....	9
1.2 Bakgrunn.....	10
1.3 Teoretiske perspektiver.....	12
1.4 Begrepsavklaring.....	15
2 Metode.....	17
2.1 Utvalg.....	17
2.2 Datainnsamling.....	18
2.3 Barn som informanter.....	19
2.4 Validitet og overførbarhet.....	19
3 Analyse.....	21
3.1 Om tilgang til og bruk av elektroniske spill.....	21
3.2 Brev med fortellinger om noe skummelt.....	25
3.3 Hva betyr skummelt, og i hvilke medier er det skumle skumlest?.....	31
3.3.1 Hva betyr skummelt?.....	31
3.3.2 Hvordan rangeres ulike medier på skummelt skalaen?.....	32
3.4 Hva kan gjøre tv- og dataspillingen skummelt?.....	33
3.4.1 Hvilke typer spill er skumle?.....	34
3.4.2 Hvilke elementer i spillene gjør noen spill skumle?.....	35
3.4.3 Spillekonteksten.....	41
3.4.4 Oppsummering.....	43
3.5 Regulering av det skumle og ekle.....	46
3.5.1 Barnas regulering av spillekonteksten.....	46
3.5.2 Foreldrenes regulering av og syn på barnas spilling.....	47
3.5.3 Barna om aldersmerking av spill og de voksnes regulering.....	51
4 Avslutning.....	53
4.1 Tips til spilleglade barns foreldre og foresatte.....	56
Litteratur.....	57
Vedlegg.....	61

1 Innledning

I Norge er utbredelsen av informasjons- og kommunikasjonsteknologi stor, og norske barn vokser opp med en rekke ulike medier lett tilgjengelig og som en naturlig del av sin hverdag. De ulike mediene brukes blant annet som kilde til kunnskap, underholdning, informasjon og kommunikasjon, både i fritid og skolesammenheng. Dette prosjektet fokuserer på barns bruk av tv- og dataspill, og undersøker deres egen opplevelse av spillingen og spillekonteksten.

1.1 Prosjektbeskrivelse og metodevalg

Med utgangspunkt i barneperspektivet er prosjektets målsetning å tegne et bilde av barn og unges eget syn på hva som kan være ”skummelt” i ulike bildemedier, med særlig blick på elektroniske spill og de kontekster som kjennetegner slike opplevelser. Problemstillingene for prosjektet er:

- *Hva opplever barn som skummelt i tv- og dataspill?*
- *Hvilke spillekontekster opplever barn som skumle?*

I prosjektet vil begrepet ”skummelt” utforskes og defineres ut ifra barnas egne fortellinger om hva i elektroniske spill som skremmer dem og hvilke spillesituasjoner de opplever å bli redde eller engstelige i. Vi ønsker å se nærmere på hva som eventuelt gjør at noen spillsituasjoner oppleves som skumlere enn andre. De kontekstuelle aspektenes betydning for spilleopplevelsen står altså sentralt i intervjuene og i prosjektet, blant annet fordi disse har vært viet lite oppmerksomhet så langt i forskningen på mediebruk blant barn. Kontekst er det som karakteriserer og beskriver barnas spillesituasjoner. Eksempel på slik informasjon kan være hvem de spiller sammen med, hvor de spiller og når de spiller. I tillegg antas egenskaper ved spillene og det tekniske utstyret å ha betydning for spilleopplevelsen. For å få et bedre inntrykk av barnas egen oppfatning av hva som skremmer i spillekonteksten ønsker vi å la barna vurdere ulike typer medier som kino, TV og tv- eller dataspill mot hverandre.

For å få belyst våre problemstillinger på best mulig måte valgte vi å gjennomføre halvstrukturerede intervjuer. Operasjonaliseringen av problemstillingene ga oss en relativt detaljert intervjuguide som dannet utgangspunkt for alle intervjuene (Vedlegg nr 1 og 2). Voksnes antagelser om hva som kan skremme og gjøre spill uheldige eller skadelig for barn søkes også belyst i prosjektet, gjennom korte intervjuer med foresatte til de barna vi gjennomfører dybdeintervju med.

Prosjektet var planlagt koblet til det pågående forskningsprosjektet *Consuming digital adventure-oriented media in everyday life: contents and contexts*, som ligger under Forskningsrådets PULS-program. PULS prosjektet retter særlig fokus på den betydning sosial kontekst, her familien, har på bruken av IKT. Grunnet nødvendige endringer i tidsplan i begge prosjekter har denne koblingen vist seg vanskelig gjennomførbar i forhold til felles datainnsamling, men vi har hatt stor nytte av samarbeid om utvikling av intervjuguide og faglige innspill i

analysen. Et par intervjuer ble også foretatt med utgangspunkt i PULS prosjektets informantfamilier, og begge datasettene vil danne utgangspunkt for videre analyser i PULS prosjektet. Fremtidig rapportering fra PULS prosjektet vil også slik bidra ytterligere til økt kunnskap om barns mediebruk.

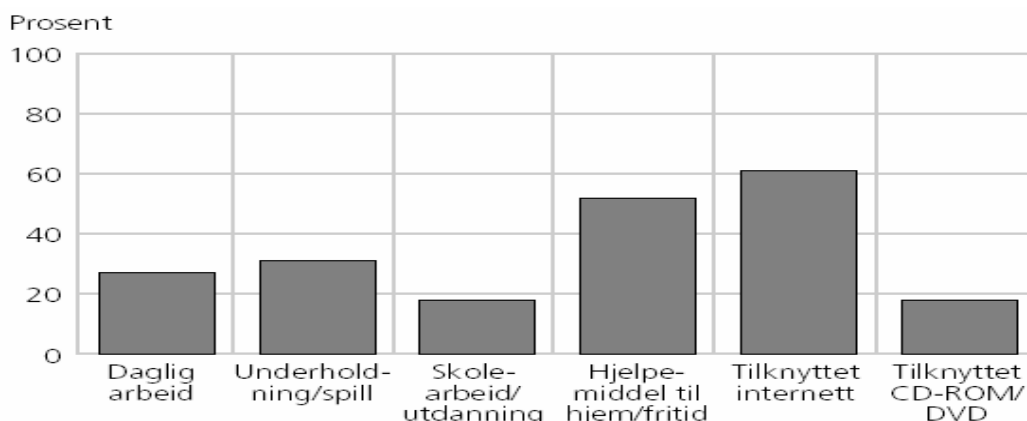
Avgrensning

Det er viktig å fremheve at denne rapporten hovedsak er basert på kvalitative intervjuer av 11 barn, og slik sett ikke gir et representativt bilde av alle 11-åringers forhold til og opplevelse av tv- og dataspill. Vi har ikke gjennomført spillanalyser av de spill som omtales, men mange spill har vært prøvd spilt både alene av forsker og sammen med noen av barna. Det er barnas egne vurderinger og fortellinger som står i fokus for analysen, og gjennom dem er mange spill og genre diskutert og vurdert.

Vi ønsker særlig å påpeke at undersøkelsen ikke er en effektstudie av voldsspill eller spilleavhengighet. Ettersom prosjektet hovedsakelig fokuserer på hva barn kan oppleve som skummelt eller skremmende ved tv- og dataspilling vil denne rapporten ikke i utfyllende grad rapportere andre aspekter ved slik spilling. Det er imidlertid viktig å understreke at alle barn vi har intervjuet og snakket med hovedsakelig fremhever og har positive erfaringer med tv- og dataspilling.

1.2 Bakgrunn

I Samfunnspeilet (6/2003) fremgår det at to av tre barn, uansett sosial bakgrunn, har elektroniske spill hjemme. På samme måte er det jevnt fordelt i forhold til sosial bakgrunn at omtrent 20% av barn og unge bruker elektroniske spill hver dag.¹ Tall fra Norsk mediebarometer 2003 viser at bare 4 prosent av befolkningen bruker elektroniske spill koblet til et fjernsynsapparat en gjennomsnittsdag. Andelen er derimot 31 prosent om vi ser gutter i alderen 9-15 år for seg. Hele 67 prosent av guttene i aldersgruppen 9-15 år bruker enten TV-spill eller hjemme-PC daglig. Blant jenter i samme aldersgruppe viser tallene fra SSB at andelen er 43 prosent.



Figur 1-1: Hjemme-pc-brukere fordelt på ulike typer pc-bruk en gjennomsnittsdag, 2003. Prosent. (SSB Mediebarometer 2003, figur nr. 25 s. 57).

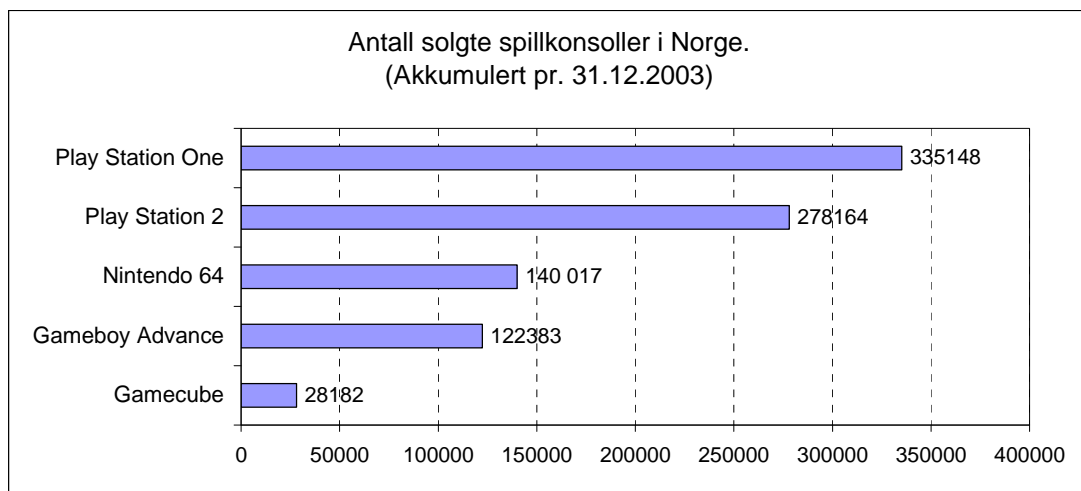
Figuren over viser hvordan hjemme-pc-brukerne benytter datamaskinen en gjennomsnittsdag. Tilknytning til internett og bruk som hjelpemiddel til hjem og fritid representerer de to største bruksområdene. Underholdning og spill ligger på tredje plass, og det fremgår av Mediebarometeret

¹ Variabelen sosial bakgrunn er satt sammen av foreldrenes yrkesstatus, inntekt og utdanning.

meteret 2003 at det hovedsakelig er barn og unge som står for denne type bruk. Hele 72 prosent i aldersgruppen 9-15 år oppgir at de bruker hjemme-pc-en til underholdning og spill en gjennomsnittsdag. Til sammenligning oppgir 49 prosent i aldersgruppen 16-24 år og 19 prosent i gruppen 25-44 år det samme.

Utbredelse av spill og spillutstyr

Spillindustrien hevdes å være en av verdens største underholdningsindustrier og omfatter produksjon av konsoller, spill og ekstrautstyr som grafikkort og spillkontroller (joysticks). Global omsetning av underholdningssoftware i 2003 er av spillskapet Dice anslått til 200 milliarder kroner. Spillkonsollene står trolig for 65% av omsetningen, mens dataspill utgjør om lag 18%. Bare i Norge ble det i fjor solgt spill og spillutstyr for 1,5 milliarder kroner, ifølge Norsk spill- og multimedia leverandørforening (NSM).²



Figur 1-2: Antall solgte spillkonsoller i Norge i 2003. Xbox er ikke med i fremstillingen ettersom Microsoft ikke oppgir sine salgstall. (Akkumulert antall pr. 31.12.2003, NSM tall gjengitt i Økonomisk Rapport nr. 07/2004).

I tillegg til spillkonsollene som er tatt med i figuren over tilkommer Xbox og dataspill, i en oversikt over spilleplattformer. Microsoft oppgir ikke tall for antall solgte Xbox-konsoller, men tall fra NSM i Økonomisk Rapport (07/2004) viser at omsetningen av spill til Xbox var 27.153.000 kroner i 2003. Samme fremstilling viser at omsetningen av dataspill kom opp i 84.175.000 kroner i 2003. Disse tallene indikerer at det er stor tilgang til ulike typer tv- og dataspill i de norske hjem, og at mange stadig kjøper nytt utstyr og nye spill.

Spillutviklingen

Utviklingen av elektroniske spill har vært enorm siden de tidlige utgavene med sort/hvite strekfigurer for 25-30 år siden. Det er i dag et stort og bredt utvalg av spill tilgjengelig, både for bruk på pc, tv og andre spillkonsoller. De moderne spillenes grafikk og lyd sammen med det tekniske utstyret det spilles på, styrker realismen – også i voldsskildringene. Dette prosjektet fokuserer spesielt på de aspektene i spillsituasjoner som medvirker til at noen spillopplevelser kan være skumle eller ekle for barn. Prosjektet søker å øke innsikten i barns opplevelse av voldsskildringer i tv- og dataspill gjennom et barneperspektiv.

² Tall fra Norsk spill- og multimedialeverandørforening NSM, gjengitt i Økonomisk Rapport nr. 07/2004.

Hva skremmer

Basert på en større studie av hva som skremmer barn på TV og i film peker Joanne Cantor (1998) på at barn ser filmer med barneøyne. Dette gjør at barn og voksne kan se samme film, men oppleve, og erfare den på svært ulike måter. Når voksne forsøker å forutse hvilke filmer barn kan oppleve som skumle blir det derfor svært viktig, men vanskelig, å se filmen på samme måte som barna trolig vil gjøre det skriver Cantor (1998). Antagelser om at barn og voksne også opplever tv- og dataspill på ulike måter ligger trolig til grunn for dagens system for aldersmerking, PEGI.

Cantor (1998) hevder at små barn i særlig grad er sensitive for karakterenes visuelle uttrykk i filmer, mens eldre barn er mer sensitive for andre aspekter – som for eksempel hva karakteren sier eller gjør og i hvilken hensikt. Hun peker også på at dess eldre barna blir dess mindre skremt blir de av fantasifilmer, men samtidig og i takt med økende alder skremmes barna stadig mer av realistiske fortellinger. Cantor skiller mellom 3 typer fortellinger, og hevder at disse er skremmende for ulike alderstrinn; *fantasihistorien* som portretterer det urealistiske som ikke kan skje i virkeligheten, *fiksjonen* som er et produkt av andres forestillingsevne, men er basert på hendelser som kan forekomme i virkeligheten og *dokumentaren* viser virkelige hendelser som faktisk har funnet sted.

Vi ønsker å se nærmere på noen elementer i spillene og i spillekonteksten som antas å kunne forsterke eller redusere det barn opplever som skummelt eller ekkelt med tv- og dataspilling. Fokus i denne undersøkelsen er rettet mot dimensjoner som tid, sted og det sosiale rom i spillekonteksten.

1.3 Teoretiske perspektiver

Det har vært fremmet mange antagelser om hvordan den ”digitale barndommen” skiller seg fra tidligere tiders barndom, og Frønes (1998) mener den sterke fokuseringen på mulige negative konsekvenser bunner i bekymring for hva barna utsettes for gjennom mediene og hvordan det vil påvirke dem. Begrepene *cybercritics* og *cybertopians* betegner motpolene blant ulike perspektiver på konsekvenser av barns bruk av IKT (Papert, 1997). Tilhengere av førstnevnte perspektiv frykter at teknologi og teknologikompetanse er en trussel for barna, mens tilhengere av sistnevnte applauderer barnas kompetanse og ser den som ”fremtiden” (Holloway og Valentine, 2001). Det er også de siste årtier vokst frem et krav til at barn skal tas på alvor og ansees som fullverdige samfunnsmedlemmer. Qvortrup (1990) peker på at man tidligere så barn som ”human becomings” heller en ”human beings”, og at denne forestillingen om det sårbare og passive barnet fremdeles er dominerende i mye offentlig debatt. I ”the new sociology of childhood” (James, Jenks & Prout 1998) rettes det et særlig fokus på barns fremvoksende agency og deres aktive rolle i samfunnet. Det fremheves som spesielt viktig å anerkjenne hele spekteret av barns ulike barndommer, og se barn som sosiale aktører i formingen av deres egne barndoms opplevelser og erfaringer. Buckingham (2000) peker på behovet for å trekke inn sosiokulturell bakgrunn og situasjonsbetingede faktorer i analyser av barns mediebruk, heller enn å posisjonere seg i en polemisert debatt om medias positive eller negative konsekvenser for barn. I følge Buckingham er det viktig å legge an en bredere forståelse for barns forhold til media, med fokus på deres sosiale liv samt nyere perspektiver på barndom.

We need to move beyond the individualistic construction of childhood, and to work towards a broader social analysis. In this context, the child audience is no longer seen in essentialist terms – as either active or passive, competent or incompetent. On the contrary, our aim is to identify a range of different forms of activity and competence which are more or less likely under particular social and cultural conditions. (Buckingham 2000:120)

I nyere forskning pekes det også på nødvendigheten av å rette undersøke hvordan barna forholder seg til og bruker de ulike nye mediene, for å forstå det moderne barnet (Endestad m.f. 2004). Carsten Jessen peker på at det i utviklingspsykologien nå er alminnelig å omtale barn *som kompetente individer med medfødte evner* og at barnekulturforskningen vektlegger at *børn skaber deres egen kultur*. På samme måte er det altså innen sosiologi og barndomsforskning i dag er vanlig å se barn *som sociale aktører der ikke alene er underlagt de eksisterende sociale strukturer*, og barn sees ikke lengre som passive mottakere av medier og kultur (Jessen 2000a:149).

Barbro Johansson (2001:6) oppsummerer den nye barndomsforskningen innenfor samfunnsvitenskapen i tre punkter, basert på arbeider av James & Prout 1990/1997, Qvortrup 1987, Corsaro 1997 og Johansson 2000. Fritt oversatt og gjengitt:

Barndom er en kulturell konstruksjon. Det finnes mange barndommer, disse ser ulike ut til ulike tider, på ulike steder og i ulike miljøer. Med dette motsies ideen om ett universelt og tidløst barn, som kan omtales i generelle termer.

Barn er aktive, medskapende, reflekterende og agerer i verden. Barn ikke bare *er*, men *gjør* også noe. Barn tolker, teoretiserer, trekker egne slutninger og utformer strategier, og er slik med både å påvirke og forandre det samfunn de deler med voksne.

Barns handlingsrom begrenses på bestemte måter ved at de tilhører kategorien barn. Voksnes omsorg, beskyttelse, fostring og undervisning av barn bidrar til at barn lærer seg å beherske sin tilværelse. Gjennom denne ivaretagelsen av barna har de voksne makt til å bestemme over barns liv, og sannheter om hvordan barn skal defineres i et samfunn er de voksnes sannheter.

Barn ansees å være aktører som fortolker, reflekterer og skaper mening, og er med på å konstruere sine egne liv. Slik sett er ikke sosialisering noe som skjer med barnet, men heller en prosess som bør forstås som interaksjon mellom barna og deres omgivelser. Barneperspektivet blir derfor sentralt i studier av sosialisering prosessen.

Carsten Jessen (2000a) beskriver hvordan datamaskinen blir omtalt som "the childrens machine" av Seymour Papert (1993), fordi den gir barn muligheten til å lære gjennom egne aktiviteter og utfoldelser. Gjennom bruk av informasjonsteknologien blir barn og unges rolle som sosiale og kulturelle aktører tydelig, ettersom barna selv har tatt i bruk både teknologien og de medier som springer ut av den. Jessen bruker begrepet "det kompetente børnefællesskab" når han beskriver hvordan barn gjennom uformell lek og omgang med datamaskinen utviklet kunnskap og ferdigheter, som så spredte seg i barnegruppene han har studert. Han ønsker å understreke at:

Børnefællesskabet også er noget eller har noget, som er andet og mer end summen af de enkelte børns viden, ferdigheder og erfaringer på et givet tidspunkt. Børnene er i besiddelse af erfaringer, viden og kunnen som fællesskab. (Jessen 2000a:153)

I en dansk studie av barn og elektroniske spill, hvor også barnas foreldre er intervjuet, fremgår det at de voksne er svært positive til mange sider ved barnas spilling (Olesen 2000). Det vektlegges særlig at barna utvikler sin teknologi kompetanse og at dette antas å komme dem til gode senere i skole og arbeidsliv. I tillegg er endel voksne positive til barnas sosiale fellesskap når de for eksempel spiller dataspill, og ser dette som en naturlig forlengelse av barnas øvrige aktiviteter (Olesen 2000).

TV- og dataspillenes enorme popularitet og utbredelse har etterhvert ført til større fokus fra flere hold. Det har vært et sterkt fokus på voldsspillenes antatt uheldige påvirkning på barn. Både i forhold til om barn selv blir aggressive og voldelige av slike spill, og om slik spilling og lek gjør barn asosiale og bidrar til deres stadig dårligere fysiske helse. Jessen (2000b) peker på at spillingens omfang i dagens samfunn tvinger frem et nytt fokus, hvor spillingen

betraktes som et selvstendig kulturelt fenomen. Elektroniske spill er interaktive og stiller på den måten krav til spilleren, det krever til dels stor innsats å lære seg å spille og beherske teknologien særlig om man ønsker å bli god. I tillegg krever endel spill at spilleren tenker strategi og har oversikt over mange elementer samtidig.

Liestøl (2001:14) retter kritikk *mot det faktum at voksnes oppmerksomhet rettes mot barn og ungdoms kvantitative omgang med fiksjonsvold, snarere enn å fokusere på deres kompetanse til kritisk refleksjon over dataspillenes kommunikasjonsform og meningsformidling*. Hun presenterer en alternativ strategi til hvordan voksne i en oppdragerfunksjon best kan forstå og ta et standpunkt til barns dataspilling. I fokus for denne strategien er hensyntagen til barnas spillererfaring, deres subjektive dialog med spillet og deres potensial for (selv)kritisk refleksjon over sine erfaringer i fellesskap med andre.

Spilleanalyse

Begrepet dataspill er i følge Aarseth (2003) svakt og svært vanskelig å definere, ettersom det er svært generelt og lett innlemmer alle slags varianter av digitaliserte spill. Han fremsetter forslag om å bytte begrepet ut med for eksempel ”games in virtual environments”, for å komme unna det som heller bør falle i kategorier som leketøy og terning- eller brettspill. I denne rapporten blir begrepene tv- og dataspill benyttet, men de forstås både av forfatter og innformater på linje med Aarseth’s beskrivelse av ”games in virtual environments”. En noe mer spesifikk definisjon av hva et spill generelt er, fremsettes av Jesper Juul (2003) i artikkelen *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*:

A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable (Juul, s.5 2003).

Richard Bartle (1996) beskriver 4 ulike typer spillere basert på sine observasjoner av hva som motiverer spillere i MUD (multi-user dungeons), disse oppsummerer Aarseth slik:

The four types are *socializers* (players who play to enjoy the company of other players), *killers* (players who enjoy preying on and harassing other players), *achievers* (players who like to win and triumph) and *explorers* (players who enjoy discovering the game’s secrets and hidden mechanics, including discovering and exploiting programming errors) (Aarseth 2003:3).

Analysen bygger ikke på denne typologien, men den er tatt med her som et eksempel på at ulike spillere er ulike spillertyper, og for å fremheve at samspelet og relasjonen mellom dem som spiller også kan ha betydning for atmosfæren i spillekonteksten når flere spiller sammen.

Vårt prosjekt er altså ikke spillanalyse, men *spilleanalyse*. Aarseth (2003) fremhever tre elementer som karakteriserer alle spill og som i vekslende grad bør inkluderes i spilleanalyser. De tre elementene som har ulik vekt i ulike spill er; *gameplay*, *spillstruktur* og *spilleverden*. Ulike forskningsperspektiver er foreslått knyttet til de ulike elementene, for eksempel antas samfunnsvitenskapelige perspektiver særlig relevant i forhold til *gameplay*. I tillegg peker Aarseth på at ethvert spill er en prosess heller enn et objekt og at det derfor ikke kan spilles uten spillere (Aarseth, 2003).

Ørjan Nordhus Karlsson (2004) peker på nødvendigheten av å trekke inn spillekonteksten mer eksplisitt i analyser av tv- og dataspill idet han bygger videre på Aarseths (2003) tredelte analysemodell. Karlsson hevder det kontekstuelle aspektet ved tv- og dataspill er så viktig at det må fremsettes som et eget punkt i Aarseth’s modell for spillanalyse. Spillets sosiale kontekst vil da inkludere spillernes sosiale aktivitet og sosiale relasjoner i og utenfor spillet.

Kontekst

Carsten Jessen (1999) understreker at tv- og dataspill først og fremst får sin betydning og sitt innhold gjennom konkret bruk i konkrete situasjoner. Dette innebærer at de i større grad er redskaper for den sosiale kontekst enn formidlere av budskap som ofte er fokus for tradisjonell medieanalyse.

Det skal ikke betraktes som en påstand om, at der ikke er innhold i computerspil, eller at dette er li-gegyldigt, men som en påpeging af, at vi ikke kan aflæse et indhold uden for den konkrete praksis, som også leverer forståelsesrammen... Men spørsmålet om, hvad "indholdet", "budskabet" og "betydning" egentlig er, bør besvares inden for den relevante tolkningsramme. Computerspillene eksisterer i og er afhængige af et fællesskab, som på én gang er et konkret socialt fællesskab og et fortolkningsfællesskab. I den forstand kan man tale om en "computerkultur" eller en "computerspilkultur", som er en integreret del af børns og unges hverdagsliv, naturligvis mere central for nogle end for andre. (Jessen 1999)

At overgangen fra lineære til interaktive medier impliserer en del nye problemstillinger fremheves også som et hovedpoeng i en gjennomgang av utviklingen i barns bruk av medier de siste årtier (Holm Sørensen 2000). I tillegg peker Holm Sørensen (2000:27) på at disse nye medier ikke uten videre kan analyseres og tolkes på de tidligere mediers premisser. *Mulighetene for interaksjon og integrasjon af flere medier ændrer mer eller mindre radikalt brugen.* Jessen (2000b) peker på behovet for å studere elektroniske spill som et særegent kulturelt fenomen, da dette åpenbart er en del av barns populærkultur. Han ser TV- og dataspilling som redskaper til sosialt samvær for barn i flere sammenhenger, både når de spiller, diskuterer spillene eller bytter tips og triks.

Ofte blir hjemmet omtalt som én kontekst mens for eksempel skole er én annen. Vi argumenter for at hjemmet kan representere mange ulike kontekster – avhengig av ulike kombinasjoner av tid, sted og rom. Disse tre "parametrene" er gjennomgangstema i vår studie, representert for eksempel ved; når barna spiller, hvor de spiller, med hvem de spiller, hva de spiller og ulike elementer i spillene de spiller. Vi antar at ulike kombinasjoner av elementene gir ulike spillekontekster, og ønsker å undersøke hvordan dette påvirker barnas spilleopplevelse og om dette kan medvirke til at noen spill oppleves som skumle og ekle. I analysen velger vi derfor å se både på barnas fortolkninger av ulike elementer knyttet til spillet og spillekonteksten, samt deres strategier for å regulere graden av skummelt/ekkel i spillesituasjonen.

1.4 Begrepsavklaring

TV- og dataspill,

Man kan i dag spille elektroniske spill på både datamaskin, TV-spillkonsoller, håndkonsoller, mobiltelefoner og på Internett. Vi har valgt å konsentrere oss om de to førstnevnte ettersom det i hovedsak er disse spillplattformene barn spiller på (Endestad m.f. 2004). I hovedregel omtaler vi spillene spesifikt som tv- og dataspill, men noen steder kan begrepet elektroniske spill bli anvendt for å dekke begge eller flere.

Spillgenre

Det er mange måter å kategorisere ulike spilltyper, ulike beskrivelser varierer fra få og generelle kategorier til mange svært spesifikke kategorier. Liestøl (2001) definerer fem hovedgrupper av spill; action, adventure (eventyr), strategi, kunnskapsspill og rollespill. Man kan skille mellom 1. person- og 3. personskyter spill, det vil si at man ser spillet enten fra en posisjon som direkte deltaker eller man styrer en figur på skjermen. I tillegg kan man skille mellom spill som spilles alene, sammen med andre offline og spill som spilles i nettverk online. Ettersom barnas opplevelser av spillene står i fokus for dette prosjektet har vi ikke benyttet disse kategoriene strengt, men vektlagt å bruke barnas egne betegnelser på spilltypene.

Merking av spill

PEGI står for Pan European Game Information, og er et system for aldersklassifisering av dataspill. Det er tenkt å gi både foreldre, kjøpere og nettbrukere økt tillit til at et spillers innhold egner seg til en bestemt aldersgruppe. Klassifiseringen er ment som en anbefaling med hensyn til om spillets innhold er egnet for barn, og ikke til dets vanskelighetsgrad. Merkene består av fem aldersgrupper: 3+, 7+, 12+, 16+ og 18+ i tillegg beskriver seks symboler innholdet i forhold til; frykt, narkotika, vold, diskriminering, banning, sex³. Symbolene er gjengitt under:



Figur 1-3: Biledsymbolene som benyttes sammen med alderskategoriene 3+, 7+, 12+, 16+ og 18+ i klassifiseringssystemet PEGI. Hentet fra [Filmtilsynet.no](http://www.filmtilsynet.no)

³ Informasjon hentet fra Filmtilsynet, <http://www.filmtilsynet.no/Dataspill/em>

2 Metode

Prosjektet søker å belyse hva i elektroniske spill og spillekontekster som barn kan oppleve som skummelt gjennom et barneperspektiv - det vil si et innenfra-og-ut-blikk. Med dette som utgangspunkt er undersøkelsen fundert på elleve kvalitative intervjuer av 11-åringer, for å gi et bilde av hvordan barn selv opplever spill og spillekontekster.

2.1 Utvalg

Generalisering og representativitet er ikke de viktigste mål ved utvelgelsen av informanter til kvalitative intervjuer, det sentrale er utvelgelse av informanter som er relevante for problemstillingene (Holme og Solvang 1997). Utvalget for denne undersøkelsen er derfor strategisk, det vil si at informantene er representanter for den gruppen av befolkningen vi ønsker å si noe om. Aldersmerkingen i PEGI-systemet⁴ deler barn og unge inn i 5 grupper, og i dette prosjektet rettes fokus mot gruppen 7 til 12 år. Vi har videre avgrenset utvalget til 11-åringer, ettersom de antas å ha erfaring også med spill beregnet for eldre aldersgrupper. Vi planla å intervju ti barn på 11 år, men bare ni ble gjennomført i første runde på grunn av frafall. Disse ni barna er valgt ut på grunnlag av intervjuers møte med to 6. klasser, og en kartlegging av deres spillevaner og fortellinger knyttet til en skummel opplevelse. På et senere tidspunkt ble det gjennomført intervju med to barn til, som ble rekruttert gjennom familier som deltar i prosjektet *Consuming digital adventure-oriented media in everyday life: contents and contexts*.

Datamaterialet består av:

45 spørreskjemabesvarelser fra to 6. klasser (22 jenter og 23 gutter)

45 brev med fortellinger om en skummel opplevelse (knyttet til spill og film)

11 intervjuer, hvorav 6 barn ble intervjuet parvis (9 gutter og 2 jenter)

8 foreldresamtaler (2 foreldrepar, 2 fedre og 4 mødre)

⁴ PEGI står for Pan European Game Information og er det første paneuropeiske systemet for aldersklassifisering av dataspill. Hensikten er å styrke tilliten til at et spillers innhold egner seg for en gitt aldersgruppe. <http://www.pegi.info/home.jsp>

2.2 Datainnsamling

I første runde av datainnsamlingen gjorde vi avtale med rektor på en middels stor skole i en middels stor norsk by, om å få besøke de to 6. klassene der i hver sine dobbelttimer. Først fikk elevene en presentasjon av intervjuer og prosjektet. Deretter diskuterte intervjuer litt med klassen i plenum for å klargjøre problemstillingene for dem. Blant annet forsøkte vi i fellesskap å definere hva "skummelt" betyr, ved å lage tankekart på tavla. Deretter fylte barna ut et kort spørreskjema før vi tok en pause (Vedlegg nr. 4). I andre time skrev alle et brev hvor de fortalte om en gang de synes noe var skummelt når de spilte tv- eller dataspill. De som ikke hadde en slik historie ble bedt om å fortelle en liknende historie knyttet til for eksempel film. På grunnlag av spørreskjemaene og brevene laget intervjuer en liste over de elevene som syntes å være interessante informanter. De to barna som ble intervjuet sist i prosjektet deltok ikke i denne fasen, og har derfor ikke fylt ut spørreskjema og skrevet brev.

I andre runde av datainnsamlingen var intervjuene med 11-åringene hovedfokus. Etter ny avtale med rektor fikk intervjuer følge de to 6. klassene en uke i midten av mars 2004. Under denne tiden tok intervjuer kontakt med de elevene som etter første skolebesøk hadde pekt seg ut som interessante informanter. Noen viste seg å likevel ikke være aktuelle, men mange syntes å "passe bra" i forhold til interesse for å spille. Det viste seg at bare to av jentene i klassene egentlig spilte noe særlig, derfor valgte vi å innlemme flere gutter enn jenter i undersøkelsen. De elevene som både var interessante, og selv var interesserte i å delta, fikk med seg et informasjonsbrev hjem (Vedlegg nr. 3). Intervjuer tok så kontakt med hjemmet per telefon senere, for å innhente samtykke og for å gjøre nærmere avtale for intervju. De to barna som ble intervjuet sist er bosatt i Oslo og er ikke etnisk norske. Deres kulturelle bakgrunn gis ikke spesielt fokus i vår analyse, men i prosjektet "*Consuming digital adventure-oriented media in everyday life: contents and contexts*" er etnisitet og mediebruk et sentralt tema.

Alle intervjuene er gjennomført hjemme hos barna, og varte mellom en halv og en hel time. Seks av informantene er intervjuet parvis hjemme hos en av de to. Vi ønsket å være åpne for å gjennomføre intervjuer parvis dersom det skulle vise seg interessant. Årsaken til det var muligheten for at barn som ofte spiller sammen kanskje ville kunne gi et bredere bilde av hvordan spill oppleves og håndteres dersom de fikk diskutere seg i mellom. I tillegg gir denne intervjumetoden trygge rammer for sjenerte eller usikre barn, slik at også deres opplevelser bedre kommer frem. Intervjumetoden har tidligere vist seg fruktbar i forhold til kartlegging av barns bruk og opplevelser med teknologi (Kjørstad, 2000), og ble altså i denne omgang benyttet for seks av informantene.

I forkant av alle intervjuene spilte intervjuer en times tid sammen med barna. Intervjuer hadde forberedt seg ved å prøve ut noen av de spillene barna hadde oppgitt i spørreskjemaet at de foretrakk, og kunne derfor snakke med barna om innhold og effekter underveis. I følge Aarseth (2003) er det sentralt i spilleanalyse at forskeren har definert sitt eget spillenivå (newbie, casual, hardcore) og selv har utforsket spillene som er involvert i undersøkelsen, det vil være en hjelp til å bestemme utvalget og øker trolig hans forståelse for informantenes utsagn (Aarseth 2003). Denne type forberedelse viste seg å være en fin måte å "bryte isen" på i dette prosjektet, og slik ble også relasjonen voksen-barn omgjort til en forsker-informant relasjon – der barna fikk være den kunnskapsrike og forskeren ble mest mulig nøytral i forhold til moral (Jessen 2000b, Kjørstad, 2000). Ettersom vi ønsket ulike temaer belyst i intervjuene er formen halvstrukturert. Det vil si at vi utformet en intervjuguide, men ga rom for oppfølging av interessante vendinger underveis i intervjuene (Vedlegg nr. 1). I etterkant av intervjuene med barna ble også foresatte intervjuet når det var anledning for det. Av de foresatte er to par foreldre og tre mødre intervjuet. I tillegg har to foresatte besvart spørsmålene per e-post (Vedlegg nr. 2).

Spørreskjemaene ble systematisert etter første skolebesøk, og dannet sammen med brevene fra elevene grunnlaget for utvelgelsen av informanter til intervjuene. I forkant av analysen ble alle intervjuer transkribert. Resultatene av datamaterialet presenteres utførlig i analysekapitlet.

2.3 Barn som informanter

”Når barn og unge deltar i forskning har de særlige krav på beskyttelse i tråd med deres alder og behov... Forskning om barn og deres levekår er verdifull og viktig, og barn og unge er sentrale bidragsyttere i denne forskningen. Samtidig må barns og unges behov og interesser ivaretas på andre måter enn ved forskning med voksne deltakere. Barn er individer i utvikling og har ulike behov og evner i forskjellige faser. Forskeren må ha tilstrekkelig kunnskap om barn til å kunne tilpasse både metode og innhold av forskningen til den aldersgruppen som skal delta. Samtykke fra foresatte er vanligvis nødvendig når barn opp til 16 år skal delta aktivt i forskning” (NHES-retningslinjer av 15.2.1999, del B punkt 11 s. 12).

Fritt og informert samtykke skal også som hovedregel innhentes av deltagerne, før igangsetting av forskningsprosjekter som krever aktiv deltagelse. Vi har innhentet dette på beste måte fra rektor ved deltagende skole og ved å forklare hva deltagelsen ville innebære for de to 6. klassene. I tillegg har både de barna som deltar videre i undersøkelsen gjennom intervjuene, og deres foresatte, fått ytterligere informasjon om prosjektet muntlig og skriftlig⁵, og gitt sitt samtykke muntlig. Samtlige foresatte og intervjuede barn ga tydelig uttrykk for at de ønsket å delta i undersøkelsen. Barna uttrykte glede og overraskelse over en voksenpersons interesse for deres lek med elektroniske spill, og fortalte om sine opplevelser med stort engasjement.

Vi har videre søkt å ivareta våre informanter på beste måte ved å anonymisere alt materiale. Vi har også valgt å unnlate stedsnavn og skolenavn, ettersom vi anser dette å være lite relevant for leseren.

2.4 Validitet og overførbarhet

Dette prosjektet har forøkt å undersøke hva barn opplever som skummelt, særlig knyttet til bruk av elektroniske spill. Det har vært en målsetning i prosjektet å innta et barneperspektiv, og derfor har det også blitt lagt vekt på hva barna selv legger i begrepet skummelt. Det har i vist seg fruktbart å se *skummelt* og *ekkelig* som nært relaterte begreper, og diskusjoner knyttet til hva som skiller dem har vært en innfallsvinkel til problemstillingene. Vi har diskutert begrepene med barna både som idealtyper og konkret knyttet til problemstillingene, for å sette barna grundig inn i temaet og på denne måten hjelpe dem til trygghet i intervjuet. Slike innledende diskusjoner med barna kan tenkes å ha en effekt på barnas besvarelser senere i intervjuene i form av overrapporteringer (Kjørstad 2000).

I kvalitativ forskning er det forskerens forståelse og tolkninger som har betydning utover selve undersøkelsen (Thagaard 1998). Det er altså fortolkninger og ikke mønstre i materialet som kan være overførbart og relevant i forhold til å utvikle en mer generell forståelse for et fenomen, i følge Thagaard.

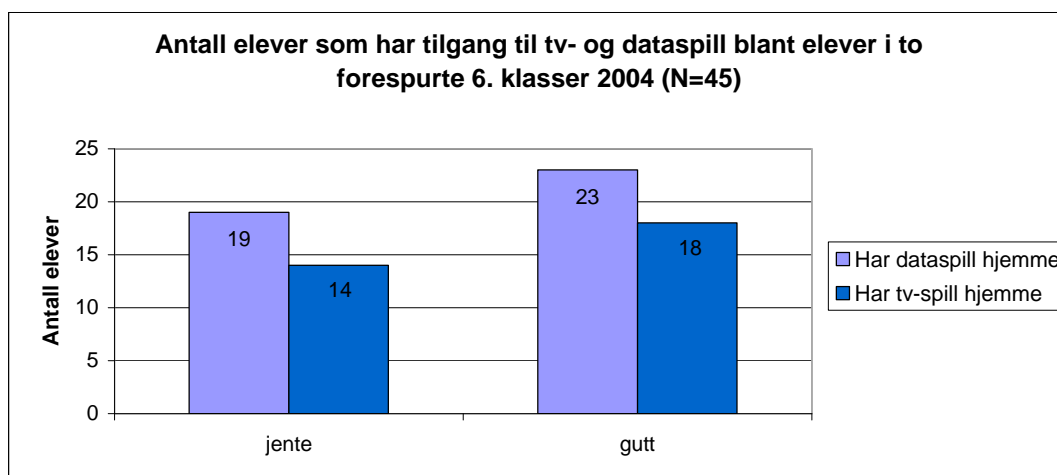
⁵ Se informasjonsbrev i vedlegg 3

3 Analyse

I dette kapitlet vil vi presentere og analysere det innhentede datamaterialet. Først oppsummerer vi tallene fra den lille spørreundersøkelsen i de to 6. klassene. Disse tallene er ikke representative, men er ment å gi et bilde av bruk og preferanser blant 11-åringere i en middels norsk by. Tall fra andre aktuelle undersøkelser er i noen grad tatt med for å styrke materialet. Videre kommer vi nærmere inn på fortellingene om noe ”skummelt” som disse elevene skrev ned i form av brev, og gir noen eksempler. Det var på bakgrunn av dette materialet vi rekrutterte informanter. I neste del presenteres så de barna som ble intervjuet videre, før vi beveger oss over i analysen av intervjuene med barna. Vi har valgt en temasentrert analyse og sammenlikner intervjuresultatene på tvers for best å belyse problemstillingene (Thagaard 1998). Til sist kommer vi inn på intervjuene med barnas foresatte.

3.1 Om tilgang til og bruk av elektroniske spill

Det var til sammen 45 barn fordelt på to 6. klasser som besvarte spørreskjemaet⁶ da vi først besøkte dem i midten av februar 2004. Blant elevene er det 22 jenter og 23 gutter, som alle har sine ulike spillinteresser og erfaringer. Det er 32 av elevene som har tilgang til tv-spill hjemme, hvorav 18 gutter og 14 jenter. I tillegg har 42 av barna tilgang til dataspill hjemme, alle guttene og 19 jenter.

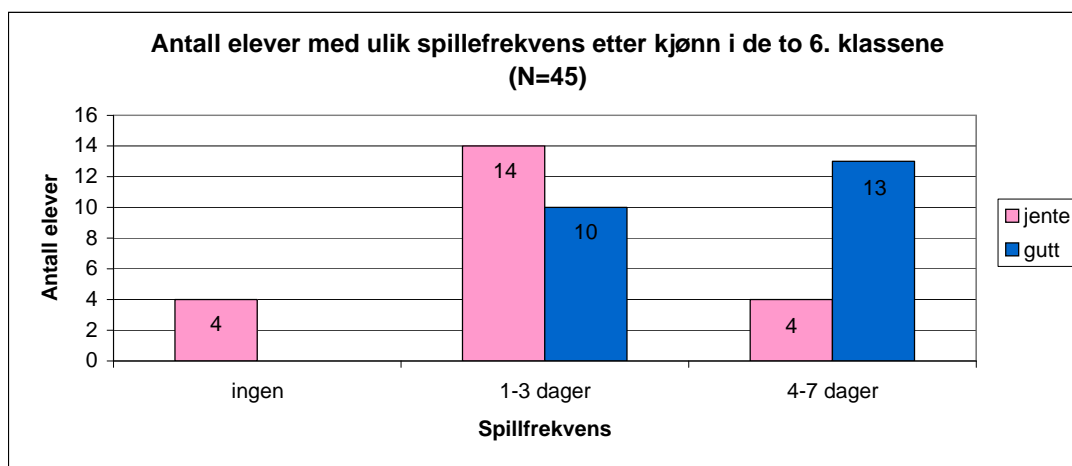


Figur 3-1: Antall elever i de to 6. klassene som har tilgang til tv- og dataspill hjemme.

⁶ Se vedlegg 4

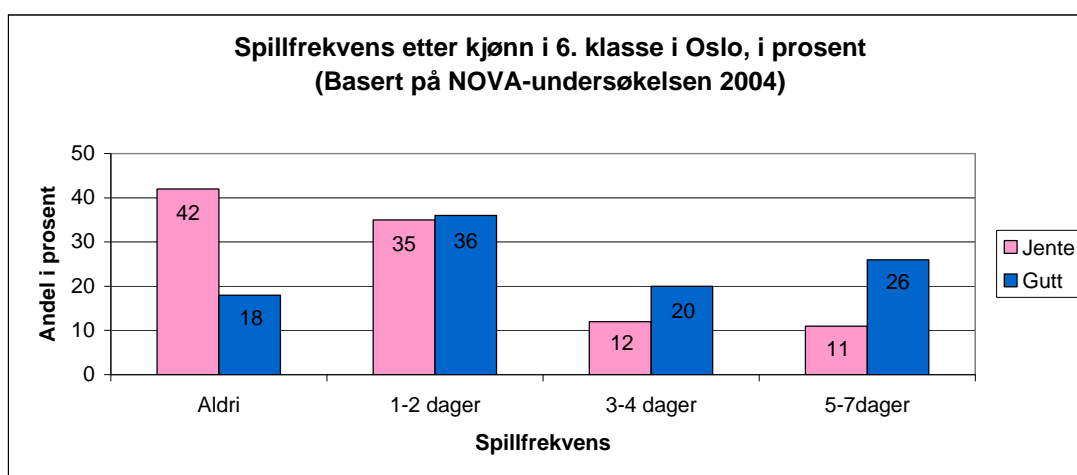
Denne fordelingen gjenspeiler i stor grad tallene som presenteres i NOVA-rapporten "En digital barndom?", hvor det også fremgår at flere gutter enn jenter har tilgang til tv-spill. Av elevene i 6. klasse i Oslo er det 44 % av guttene som spiller tv-spill og 40 % som spiller data-spill. Blant jentene er det 12 % som spiller tv-spill, mens 29% spiller dataspill (Endestad m.f 2004).

I de to klassene er det bare fire jenter som oppgir at de vanligvis ikke spiller tv- eller dataspill i løpet av en uke, alle guttene spiller en dag eller mer. Det er 24 av elevene som spiller 1-3 dager i uka og 17 stykker spiller 4-7 dager i uka. Av jentene oppgir de fleste at de spiller 1-3 dager i uka, men flesteparten av guttene spiller 4-7 dager i uka. Hovedsakelig er det elever med høyeste spillefrekvens som ble rekruttert videre til intervju i dette prosjektet.



Figur 3-2: Spillefrekvens i de to 6. klassene. Spørsmål "Hvor mange dager i uka spiller du slike (tv og data) spill?"

NOVA-undersøkelsen (2004) opererer med flere svaralternativer og inkluderer spill på den håndholdte spillkonsollen Gameboy. Nær halvparten av jentene i 6. klasse i Oslo oppgir at de aldri spiller tv- eller dataspill i løpet av en uke, mens bare fire av jentene og ingen gutter i vårt materiale sier det samme. Utover denne forskjellen er tendensen i spillefrekvensen liknende i de to utvalgene. De jentene som spiller er sterkest representert i gruppene som spiller minst, mens det for guttene er motsatt.



Figur 3-3 Spillefrekvens i 6. klassene i Oslo. Basert på NOVA materialet, i prosent.

I vårt materiale spiller 11 av 24 moderate spillere (1-3 dager i uka) mest sammen med andre, mens 12 av 17 i gruppen som spiller hyppig (4-7 dager i uka) sier de spiller like mye sammen med andre som alene. Dette er interessant ettersom vi antar at det kan ha betydning for om spillekonteksten oppleves som skummel eller ikke. Vi ser også at elevene spiller oftere sammen med venner enn sammen med søsken. Omtrent halvparten av elevene som spiller hyppig har spilleutstyret på sitt eget rom, mens bare fire av barna som spiller moderat spiller på rommet sitt. Det er like mange jenter og gutter som har spilleutstyret på rommet sitt, av barna i de to klassene. I NOVA-undersøkelsen (2004) fremgår det at 45 prosent av guttene i 6. klasse har tv-spill på rommet, mot bare 20 prosent av jentene. Når det gjelder datamaskin på rommet har 40 prosent av guttene og 31 prosent av jentene tilgang på det. Dette er også et element vi antar kan påvirke spilleopplevelsen ettersom det i høy grad påvirker spillekonteksten.

I spørreskjemaet ber vi barna skrive ned tittelen på de tre spillene de spiller mest, og på de tre spillene de synes er mest ekle og skumle. Noen spill skiller seg ut ved at flere har skrevet dem ned, men veldig mange spill ble bare nevnt en gang eller to. Under følger en oversikt over de spillene som to eller flere har oppgitt som mest spilt (Ytterligere 32 titler er oppgitt, men de er bare nevnt av én – seks av disse spillene har aldersgrense over 12+):

MEST SPILT:

Spilltitler / anbefalt alder	N
Sims / 7+	12
Need for speed / 3+	9
Tony Hawks / 16+	7
Mario / 3+	6
Ringenes Herre / 12+	5
Tekken 3 / 12+	5
Flåklypa	4
Star Wars / 12+	4
Counter Strike / 16+	4
Age of Empires / 13+	3
Fotball / +3	3
Harry Potter / 3+	3
James Bond / 12+	3
Motorcross	3
SSX / 3+	3
Super Smash Bros / 3+	3
Back Packer / 3+	2
Heroes 2 / 3+	2

Figur 3-4: Mest spilte spill. Oversikt spilltitler oppgitt som mest spilt av to eller flere informanter. (Utdrag)

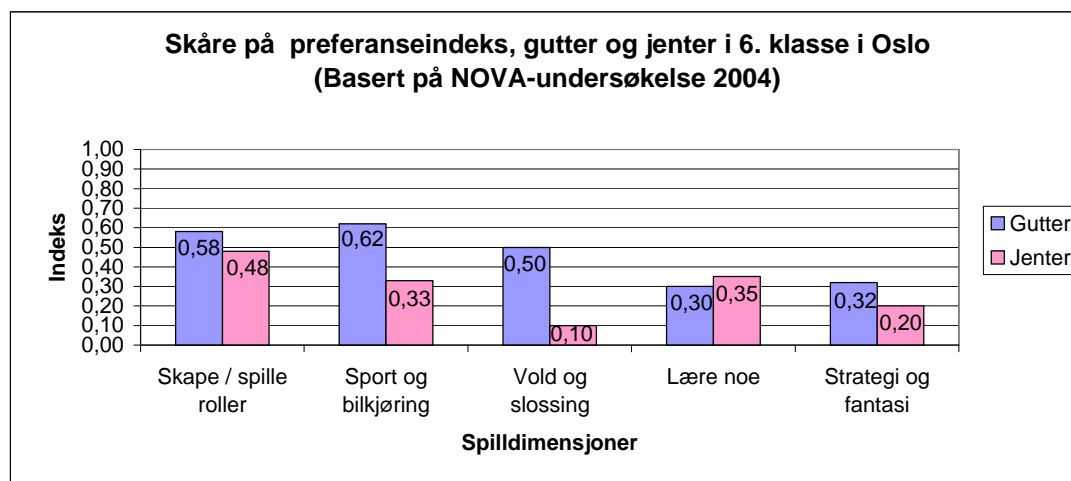
Vi har også laget en oversikt over de spilltitlene som flest oppgir som de skumleste eller ekleste spillene de vet om. Det er ni elever som har skrevet at ingen spill er skumle eller ekle, og rundt halvparten som ikke vet om noen. Listen viser alle de spilltitlene som er listet på 1.-3. plass av de resterende informantene (14 stk.) i undersøkelsen vår:

MEST SKUMMELT:

Spilltitler / anbefalt alder	N
Grand Theft Auto / vold 18+	9
Resident Evil / vold 16+	7
Halo / vold 16+	3
Diablo / vold 16+	2
Mortal Kombat / vold 18+	2
ScoobyDoo / animert vold 3+	1
Sacrifice / vold 13+	1
Devil may Cry / vold 17+	1
Buffy / vold 16+	1
Manhunt / vold 18+	1
Midtown Madness / racing 7+	1
Treasure / 12+	1
The nightmare / vold 17+	1
Quake / vold 17+	1

Figur 3-5: Skumle og ekle spill, oversikt spilltitler oppgitt som skumle og ekle av 14 informanter.

Som det fremgår av listen over er det stort sett spill med høyere anbefalt aldersgrense enn informantens alder som oppgis som skumle og ekle. I listen over mest spilte titler finner vi flest spill med anbefalt aldersgrense omkring informantens alder. Riktignok har for eksempel Ringenes Herre, Star Wars og James Bond anbefalt aldersgrense 12+, men bare to spill merket alder 16+ (Tony Hawk og Counter Strike) er kommet med på lista. I NOVA-undersøkelsen (2004) kartlegges også barns spillpreferanser, men da i forhold til type spill heller enn titler. På bakgrunn av en faktoranalyse stilles følgende preferanser opp for jenter og gutter i 6. klasse i Oslo:



Figur 3-6: Skåre på preferanseindeks for gutter og jenter i 6. klasse. Tall hentet fra NOVA-undersøkelse 2004, utdrag (Endestad m.f 2004).

De spillene jentene i vårt materiale oppgir å spille mest, er i overensstemmelse med mønsteret i NOVA-undersøkelsen. Det er særlig jentene som spiller The Sims, Flåklypa og Backpacker, mens guttene (som også navngir flest spill) fremhever ulike rollespill, sportspill og slossespill. De spillene som navngis som skumle og ekle er i stor grad voldsspill med svært god grafikk og virkelighetsfølelse.

Oppsummerende kan vi si at guttene har størst tilgang til spillteknologi og de spiller oftere enn jentene. Jentene spiller mest dataspill når de spiller, men de spiller klart sjeldnere enn guttene. Guttene bruker både tv-spill og dataspill i utstrakt grad, men guttene i vårt materiale foretrekker tv-spill. Dobbelt så mange gutter som jenter har spilleutstyr på rommet sitt. De spillene som oppgis mest spilt i vårt materiale har stort sett aldersgrense 3+ og 12+, mens mange av de spillene som oppgis å være mest skumle har aldersgrenser 16+ og 18+. Verdt å merke seg er også jentenes preferanse for spill som *The Sims* og *Backpacker*, mens guttene gjerne foretrekker fotball, bilspill, vold/slossespill og rollespill.

3.2 Brev med fortellinger om noe skummelt

Alle elevene i de to 6. klassene ble bedt om å skrive et brev hver til intervjuer, hvor de skulle fortelle om en gang de spilte et skummelt spill. De som ikke hadde noen historie som passet fikk skrive om for eksempel en skummel film i stedet. Vi ba elevene gi opplysninger om hvilket spill de spilte, hvorfor det var skummelt eller ekkelt, og om det hadde noe å si hvor de var når de spilte og de spilte alene eller sammen med noen. I underkant av halvparten av elevene skrev brev om spill, mens resten i stor grad forteller om filmer. Brevene varierer i lengde fra to linjer til en A4-side. Noen brev er svært detaljerte og beskriver ulike elementer i spillsituasjonen, mens andre er korte og fokuserer på spesifikke opplevelser.

Til intervjuene søkte vi å rekruttere de som både hadde navngitt skumle spill i spørreskjemaet og fortalt om spill i brevene. I tillegg ønsket vi å rekruttere noen som ikke syntes at noen spill var skumle. To gutter ble også rekruttert gjennom prosjektet "Consuming digital adventure-oriented media in everyday life: contents and contexts" på bakgrunn av opplysninger om tilgang til og interesse for tv- og dataspill. Basert på den informasjonen vi hadde samlet inn i de to skoleklassene syntes det fruktbart å intervju flere gutter enn jenter, ettersom guttene helt tydelig var mer opptatt av å spille. Alle guttene vi har intervjuet spiller mest tv-spill, mens de to jentene spiller dataspill. Dette er i samsvar med resultater fra NOVA, der det kommer tydelig frem at det blant jenter er langt vanligere å spille dataspill enn tv-spill (Endestad m.f 2004). Blant våre informanter henger dette sammen med at jentene ikke på langt nær er like opptatt av slike spill som guttene, og at datamaskinen også brukes til andre ting enn spill som for eksempel mail og chat. Selv om en del jenter oppga at de spiller relativt mye i spørreskjemaet, viste det seg ved nærmere samtaler at de ikke har samme engasjement som guttene. For eksempel er det flere jenter som peker på at dataspill er tidsfordriv når de kjeder seg, mens guttene i større grad gir uttrykk for at de gjerne vil spille mer enn de får lov til. I tillegg er det ingen av jentene vi har snakket med som foretrekker action- og voldsspill, men mange liker for eksempel *The Sims* og kunnskapspill som for eksempel *Backpacker*.

Under gjengir vi brevene fra noen av dem som siden ble rekruttert via skolen videre til intervju. I tillegg gis en liten presentasjon av den enkelte og det spillet de omtaler. Brevene var i utgangspunktet ment å være individuelle fortellinger, men noen bærer likevel preg av å ha utspring i felles opplevelser.

Adam og Adrian spiller ofte sammen og de forteller begge i sine brev kort om spillet *Grand Theft Auto*, som har 18-års grense. Adrian får ikke spille dette hjemme, og har bare forsøkt noen ganger, mens Adam har tilgang på spill med 18-års grense via eldre søsken. Ingen av dem skriver noe om at spillet oppleves som skummelt, men begge fokuserer på at dette er et svært voldelig spill. Adrian synes bilkjøringen i *GTA3* er det mest spennende fordi det er en annerledes måte å kjøre på enn i mer tradisjonelle bilracespill, hvor trafikkregler og gatelys ofte ikke gis særlig plass. Adam derimot har tydelig spilt en del og satt seg inn i hvordan han kan bruke koder for å få ekstra skytemuligheter (ved å "jukse" seg til for eksempel ubegrenset ammunisjon). Dette er eksempler på at barna bruker spillene annerledes enn det som trolig var produsentenes intensjoner, de velger å fokusere på andre deler av spillet enn det de opplever som voldelig og ekkelt.

Adrian: Første gangen jeg spilte Grand Theft Auto 3 synes jeg det var litt vel voldelig. Men, det jeg synes var tøft var å kjøre seint og følge trafikken. Jeg synes faktisk det ikke var gøy å skyte. Det synes jeg fortsatt. Jeg synes det er veldig gøy å kjøre bil.



Figur 3-7: Screenshot Grand Theft Auto – Vice City⁷

Adam: Jeg spilte GTA Vice City. Plutselig tok jeg maskingevær, jeg siktet mot hodet, jeg skjøt, hodet var vekk, jeg lurte med en gang på hvor det var, og jeg fant ut at det var vekk. Jeg spilte GTA3, jeg tok masse koder, jeg skjøt over hele kroppen deres med maskingevær, alle kroppsdelenes føyk av dem som var sivile. Jeg spilte alene.



Figur 3-8: Screenshot Grand Theft Auto – Vice City⁸

7 Hentet fra: http://www.gamershell.com/ps2/gta_vice_city/screenshots.html?id=24

8 Hentet fra: http://www.firingsquad.com/media/gallery_image.asp/37/40

Bjørn og Bård har tydelig avtalt å fortelle samme historie i sine brev, om en gang de spilte The Legend of Zelda sammen. Disse to guttene spiller en del sammen, men har svært ulikt erfarings grunnlag. Bård får spille ganske mye, men han spiller stort sett spill med lav aldersgrense hjemme (for eksempel Super Mario). Bjørn hevder at han får lov til å spille svært mye og at han ofte spiller spill med høy aldersgrense, helst krigsspill. I fortellingen fremstiller Bjørn seg som den tøffeste som reddet situasjonen, mens han fremstiller Bård som litt pysete og redd. Guttene refererer til et eventyr spill med tegnede figurer, som er merket med symbol for vold og anbefalt alder 7+.

Bård: Det var på Zelda, vi gikk rundt i 1. tempel og der var det mange ekle og skumle ting. For eksempel vi gikk inn i et rom og der satt det en mann, så vi gikk bort og snakket med han, men det var ikke noe gøy. Så vi gikk inn igjen og så snakket vi med han igjen, men han sa bare de samme tingene, så jeg ble så sur at jeg slo til han med sverdet. Da begynte øynene og lyse og skyte ild på meg. Men, i rommet ved siden av kom det krypende mange hender ut av veggene. Men, basen var det verste, fordi det var en drage med et horn, og vi måtte slå den i hornet. Men det var feigt for den kunne sprute ild. Det var skummelt.

Bjørn: Det var en gang jeg var hos Bård. Da vi spilte Zelda så kom vi til 1. tempel og i hvert rom vi kom til synes han at det var skummelt. Da så han en mann (på spillet) og gikk bort til han og slo til han med sverdet, da hostet mannen ildkuler, så sa Bård SKUMMELT! Og løp ut. Da han kom til et annet rom kom det hender ut av veggene. Christer sa SKUMMELT! Og løp ut. Da tok jeg kommandoen og løp igjennom rommet. Da kom vi til basen og begge sa SKUMMELT!! Vi tok basen til slutt. Og vi ble glade.



Figur 3-9: Screenshot The Legend of Zelda⁹

David og Daniel spiller begge mye tv-spill, og gjerne sammen. De spiller mest fotball- og bilspill og en del science fiction spill som for eksempel Ringenes Herre og Star Wars. I brevene har de fortalt om Halo og James Bond, som begge er spill de ikke får lov til å spille av sine foreldre fordi de har høy anbefalt aldersgrense. Halo 2 er merket med symbol for vold og alder 16 +, mens James Bond har alder 12+ i tillegg til symbolet for vold. Daniel forteller om første gang han spilte James Bond og hevder han bare var 4 år, men trolig var han i alle fall 7-8 år ettersom det første konsollspillet med James Bond kom høsten 1999.

⁹ Hentet fra: http://www.gamershell.com/hellzone_Gamecube_The_Legend_of_Zelda.shtml

David: Når jeg spilte Halo. Når jeg spilte alene. På den første banen så var det helt mørkt så plutselig så jeg noen lysende, store, skumle øyne, da kvakk jeg. Jeg skrek nesten. På den siste banen på Halo kom det en som var sånn at han jeg styrte slo rett inn i en ekkel, stor guggeklump. En dag når jeg var veldig liten så hoppet storesøsteren min frem bak en vegg. Da skvatt jeg så mye at jeg begynte å grine.



Figur 3-10: Screenshot Halo 2¹⁰

Daniel: Storebroren min tok med en Nintendo hjem til oss og et James Bond spill. Det var litt ekkelt jeg var bare fire år. Jeg spilte med storebroren min og jeg hadde jo aldri sett en pistol før. (Det første James Bond spillet Tomorrow Never Dies for PSOne kom ut i 1999, så trolig var Daniel i alle fall 7-8 år – vår anm.)



Figur 3-11: Screenshot Tomorrow Never Dies¹¹

¹⁰ Hentet fra: http://www.gamershell.com/xbox/halo_2/screenshots.html?id=30

¹¹ Hentet fra: <http://www.gamespot.com/ps/action/tomorrowneverdies/screens.html?page=11>

Jarle spiller i perioder svært mye, og sier selv at han kan bli litt ”hekta”. Han sitter ofte alene på rommet sitt i kjelleren og spiller i timevis. I sitt brev forteller han om første gang han spilte Resident Evil 2, som er merket med symboler for vold, banning og alder 16+. Nærgående zombier er gjennomgangsfigurer i dette spillet, hvor spilleren agerer som 1. person og ”ser” gjennom dennes perspektiv.

Jarle: Det var ekkelt i begynnelsen, da kvakk jeg. Og når jeg begynte spillet var det masse zombier rundt meg og de beit av meg hodet. Jeg var 7 år når jeg spilte det. Jeg var hos fetteren min første gang, og 3-eren spilte jeg på dataparty hos fetteren min som er 16 år.



Figur 3-12: Screenshot Resident Evil 2¹²

Kari spiller bare dataspill, og maskinen står i stua. Hun liker best spill som Ordeventyret og 3.klasse. I brevet forteller hun en del om det sosiale ved å spille dataspill, og om endring over tid i hva hun synes er gøy. Til sist kommer hun inn på spillet Harry Potter og forteller at hun synes det var skummert og ekkelt. Harry Potter spillene har anbefalt aldersgrense 3+, og viser at det ikke alltid er sammenheng mellom aldersgrense og opplevelse av spillene som skumle.

Kari: Det begynte da jeg hadde bursdag og jeg fikk et dataspill som het Josefine. Jeg var vel rundt om 6 år da jeg fikk det. Jeg satt nesten hele dagen og spilte Josefine på ferie, som nå er dønn kjedelig... Jeg har en nabo som heter Helene, hun kom til meg for å spille data og det var veldig gøy med to som spilte. Så fikk vi oss ny data og da kunne jeg få nye spill som ikke virket på den andre dataen. Det var blant annet Harry Potter som første spill. Det var et skummelt og ekkelt spill.

Andre brev fokuserer også på at spill som var skumle før ikke er det lenger. Noen forklarer dette med at de selv er blitt eldre mens andre peker på at spillene bare er skumle første gang de spilles fordi man da ikke vet hva som vil skje. Felles for jentene er at de forteller om andre typer spill enn guttene, og de fleste jentene velger å fortelle om en skummel film de har sett.

¹² Hentet fra: http://www.gamershell.com/hellzone_Playstation_2_Resident_Evil_Dead_Aim.shtml

Oppsummering

Av disse utvalgte brevene fremgår det ganske tydelig at guttene spiller andre typer spill enn jentene. Mange av guttene forteller i brevene sine om skytespill med høy aldersgrense mens jentene heller forteller om hva de liker å spille, for eksempel kunnskapspill og tegnespill. Kari skriver at hun synes Harry Potter spillet var skummelt og ekkelt, men forteller ingenting om hva hun synes var skummelt – trolig fordi det viser seg senere at hun ikke egentlig har spilt dette spillet selv.

Guttene fortellinger handler altså gjerne om skyte- og voldsspill, som kan være både virkelighetsnære og virkelighetsfjerne. De som forteller om virkelighetsnære spill fokuserer gjerne på at spillene er svært voldelige og handlingen er knyttet til våpen og skyting. Bare en gutt skriver at han synes det kan bli i meste laget med vold og skyting, andre forteller mer entusiastisk om sine førstegangsopplevelser med skytevåpen i spill. De som forteller om virkelighetsfjerne spill fokuserer mer på de unaturlige karakterene og deres uventede oppførsel, for eksempel drager, zombier og lysende øyne.

Det som generelt sett synes å skremme er overraskende og uventede elementer, gode eksempler på dette er ting som er *out of place* og fremstår som skumle og ekle fordi de presenteres eller opptrer på en måte man ikke anser som normalt og riktig (Douglas 1966). Barnas beskrivelser av det å skyte hodet av personkarakterer og kroppsdelar som flyr igjennom luften, er eksempler på skumle hendelser som er faktisk mulige, likevel opplever barna det som *gal* plassering av kroppsdelar. Fortellinger om armer som kommer gjennom vegger og zombier som biter av hoder på menneskekarakterene er eksempler på virkelighetsfjerne og *gale* hendelser. For barna er det særlig førstegangsopplevelsen av slike spillelementer som er skummel og skremmer. Når barna har spilt seg gjennom slike scener noen ganger gir de uttrykk for at det ikke lengre er skummelt ettersom de da vet hva som kommer, dette kan kanskje sees som et uttrykk for at barna føler de har kontroll over situasjonen.

3.3 Hva betyr skummelt, og i hvilke medier er det skumle skumlest?

Analysen videre bygger på de elleve kvalitative intervjuene, og vi har lagt stor vekt på å formidle barnas egne utsagn i form av sitater. Alle intervjuene ble innledet med en liten diskusjon om hva som er skummelt og hva det egentlig betyr at noe er skummelt. Først og fremst for å få innsikt i hvordan barna selv definerer skummelt, men også for at fokus for intervjuet på denne måten blir tydelig for barna. Spørsmålene omkring hva som er skummelt var innledningsvis generelle, før diskusjonen dreide over i hva som kan være skummelt i ulike typer media og etter hvert spesifikt i forhold til spill og spillekonteksten.

3.3.1 Hva betyr skummelt?

I de innledende samtalene om hva skummelt betyr generelt, ga barna mange typer svar. De trakk frem eksempler for eksempel på hvilke karakterer og figurer i spill som kan være skumle, handlinger og ting som er skumle, når og hvor noe kan være skummelt og hvilken effekt det kan ha å oppleve noe skummelt. Under har vi satt opp en liste over slike elementer. Det er viktig å påpeke at dette er en tilfeldig opplisting barnas eksempler og at mange ulike kombinasjoner barna setter dem sammen på mange ulike måter. *Listen inneholder eksempler både fra film, spill og virkelighet.*

Karakterer	Handlinger	Ting	Tid og sted	Opplevelse
Vampyrer	Skyting	Blod	Natta	Skvetter
Monstre	Drepe	Gørr	Mørket	Hylr
Gjenferd	Sloss	Narkotika	Alene ute	Tenker på det
Spøkelser	Vold	Bomber	Lyder	Frysninger
Zombier	Det uventede	Det ekle	TV alene	Får ikke sove
Skjeletter	Motorsag vold	Dagsrevyen	Kinosal	Gåsehud
De onde	Brann	Bare ett øye	Rommet alene	Blir redd
Djevel	Terrorisme	Busker i mørket		Mareritt
Mumier	Krig	Lysende øyne		Hjertebank
Edderkopper		Motorsag		Latterkick
		Skrekkfilm		Vondt i magen

Skummelt og ekkelt er to begreper som ofte brukes om hverandre, og det er ikke alltid like enkelt å skille dem fra hverandre. Guttene har særlig problemer med dette skillet og ender ofte opp med at det ekle definerer det skumle. Kari og Ida er enige i hva det betyr at noe ekkelt, men Kari synes det er vanskelig å si noe om hva det betyr at noe er skummelt utover at man blir redd av det og at det kan bli vanskelig å få sove. Ida mener det ikke er særlig skummelt med ting hun vet ikke er virkelig, men samtidig står spøkelser og gjenferd som eksempler på det som er skummelt – og de velger jo mange å anse som uvirkelige.

Kari: Ekkelt er noe når du skal operere. Jeg har sett Extreme Makeover, og det er ikke noe gøy... Det er ikke skummelt, men det er ekkelt fordi det er blod og alt sånn egentlig... Eller hvis folk kysser – det er ikke noe deilig å se på! Det er ekkelt.

Ida: Jeg blir redd når det kommer sånn derre gjenferd og spøkelser, da ser jeg liksom bak meg hele tiden. Også kan det være jeg blir redd av skyting, men ikke på film. Det er ikke skummelt på film. Jeg vet at ikke det er ordentlig, og det som ikke er på ordentlig synes jeg ikke er så veldig skummelt, bortsett fra noen ting liksom. Organer og hjertet og blod – det er ekkelt! Jeg kan ikke se på folk operere og sånne ting. Det er umulig!

Douglas' (1966) definisjon av *dirt* som *matter out of place* og diskusjon av det frastøtende gir en innfallsvinkel til hvorfor noe oppleves som ekkelt og skremmende. Hun peker på at ting utenfor sin plass og ramme kan oppleves som frastøtende. Når barna i intervjuene forsøker å

sette ord på og beskrive hva som er ekkelt og skummelt gis eksempler som blod og organer av mange. Når dette oppleves som ekkelt kan det være et uttrykk for at barna vanligvis forbinder dem med skadde mennesker, ettersom den riktige plasseringen vil være innvendig i kroppene og dermed usynlig. Synlig blod og organer, eller løse kroppsdeler og avbitte hoder for den saks skyld, er altså noe som er *feil* plassert i forhold til det man forventer.

Disgust' protects the subject's capacity to organise its universe... Matter out of place is a good description of the dirt reaction. It allows for local variation as the system of possible right places for things depends on what is being organised and what classifications are being used. (Mary Douglas 2000)¹³

Douglas (2000) peker på at hva som kategoriseres som frastøtende vil variere i ulike kontekster avhengig av hvem som kategoriserer. I vårt materiale er jentene tydelige på at blod og innvoller for eksempel er ekkelt, mens guttene også forbinder blod i spill med vold og skummelt. Ulikt erfaringsgrunnlag spiller trolig inn her.

3.3.2 Hvordan rangeres ulike medier på skummelt skalaen?

I intervjuene snakker vi en del om hvilke medier som er skumlest, og gjennomgående beskriver barna kinoen som det sterkeste mediet i så henseende, med TV på en god andre plass. Her presenteres historiene i svært stort format (og nært publikum avhengig av plass) sammen med veldig høy lyd, i mørke omgivelser som er vanskelig å "unnsnippe" og ofte med virkelige mennesker i rollene. Dette synes tydeligvis mange av barna er et massivt inntrykk. Kanskje særlig fordi skuespillerne jo er levende mennesker, som skriker av smerte og blør når noen stikker eller skyter dem? I tillegg er film på kino én sammenhengende og lang historie som barna ikke har anledning til å påvirke hendelsesforløpet i. Jarle forklarer hvorfor kino er mest skummelt slik:

Jarle: På kino så kan jeg kvekke littegranne, hvis jeg sitter helt forrest da kan jeg kvekke veldig... Når jeg så Ringenes Herre, den siste filmen, så kvakk jeg veldig av og til. For når man sitter helt foran så er alt veldig stort, og så kommer det svære edderkopper rett mot deg liksom. Ellers har jeg ikke vært så mye på kino.

Et par av de andre guttene vi har intervjuet forklarer forskjellen mellom kino og TV slik:

Daniel: På kino kan det være litt sånn liksom at, fordi det er så stort og det er så høy lyd og sånn at hvis man er litt redd så kan man ikke gå ut, eller slutte å se på det eller spole over det eller noe sånn. Også da er det jo masse lyd. På TV så er det egentlig det enkleste for der kan du bestemme hva du skal se på og hva du skal.

David: Ja, hvis man tror det kommer noe skummelt så kan man bare bytte kanal og se på noe annet liksom... Ja, det er litt mer virkelig på kino, men det er jo ikke virkelig det som er på kino heller, men det ser litt mer virkelig ut.

Ida forandrer litt mening underveis i sitt eget resonnement når hun skal forklare hvilke medier som kan være mest skumle. I begynnelsen kan hun ikke huske noe som har vært skummelt på kino, men etter hvert påpeker hun at skumle ting nok kan bli ordentlig skummelt på kino. Hun har ikke spilt noen skumle spill selv, men har brødre som ofte spiller skytespill.

Ida: På kino er det ikke så mye som er skummelt. Jeg har aldri sett noen skumle filmer på kino, men på TV er det noe... Det er egentlig ikke noe som er skummelt der i spill heller... Det som er stort kan være skummelt. På kino, men jeg er ikke så mye på kino. Men når det er skummelt så er det skummelt! Radio er ikke skummelt i det hele tatt egentlig.

Selv om de fleste barna setter opp samme rangeringsliste, forteller også mange om unntak hvor TV kan være veldig skummelt. Det handler om programmer rettet mot et voksent publikum, gjerne i kombinasjon med at det er sent om kvelden og at det ikke er andre til stede. De

¹³ Hentet fra http://www.channel4.com/culture/microsites/A/anatomy_disgust/douglas.html

fleste intervjuene ble gjennomført på foråret 2004 like etter bombene i Madrid, og denne episoden nevner flere som eksempel på noen skummelt på TV. Adam beskriver hva som kan skje om man sovner foran TV:

Adam: ...men det som er skumlere det kan jo være på TV hvis vi bare sovner i stolen for eksempel og så bare plutselig så bare ser en sånne der (filmer) helt fulle av skyting og de skyter hverandre i huene og sånn

Daniel og David vurderer de ulike mediene i samme orden som de fleste andre, og fokuserer deretter på å rangere de ulike spilleplattformene.

Daniel: Så blir det tv-spill, for det er mye mer ordentlig.

David: Ja, det spørs jo hvordan spillet er da, men Playstation 2 og X-box har veldig bra grafikk og da blir det mer ordentlig. For eksempel Playstation 1 har veldig dårlig grafikk, og da blir det ikke så ordentlig og da er det ikke så skummelt. Så tv-spill synes jeg er mest skummelt for da blir det mer virkelig.

De fleste barna er altså enig om en rangering av ulike medier i forhold til hvilke som er mest skremmende. Kinofilm står stort sett på toppen av denne lista, og mange fremhever mangel på kontroll, lyd og mørke som viktige årsaker til plasseringen. Videre følger TV, og her peker noen på at man i større grad har mulighet til å påvirke opplevelsen ved å regulere konteksten, samt at man har mulighet til å bytte kanal, gå bort litt og skru helt av. Tv- og dataspill blir av de fleste rangert som mindre skummelt fordi graden av kontroll er høyere. Barna påvirker selv hendelsesforløpet til en viss grad og kan justere spillekonteksten på ulike måter, som for eksempel ved å spille skumle spill sammen med noen, regulere lyd og lys, lagre og ta pauser.

Ranjit: På spill synes jeg ikke egentlig det er noe skummelt. På spill er det vi som styrer. Jeg har ikke spilt noen skumle spill, foreløpig. Men, filmer har jeg sett... liksom rare mennesker, sånne som nesten hodet er spist av og sånn.

I neste avsnitt kommer vi nærmere inn på de ulike elementene ved spill, spilleutstyr og spillekonteksten som kan bidra til og forsterke opplevelsen av at noe er skummelt.

3.4 Hva kan gjøre tv- og dataspillingen skummelt?

Når vi går videre i intervjuene og snakker om hva som kan være skummelt knyttet til tv- og dataspill spesielt, nevner barna en del ulike elementer som den videre analysen vil være knyttet til. Jentene velger i stor grad bort skyte- og slossespill, og begrunner valget med at "de er ekle", "kjedelige" og "lite deilige". Av denne grunn er ikke jentene like fremtredende som guttene i den videre analysen, men er tatt med der deres innspill synes relevant.

Selv om guttene stort sett er enige i jentenes definisjon av hva som er ekkelt innledningsvis i intervjuene, blir ofte blod og "det ekle" i tillegg en innledende definisjon på hva som kan være skummelt i spill. Guttene i våre intervjuer har større erfaring og interesse for å spille action og voldsspill enn jentene, og kanskje refererer de i større grad til "blod og gørr" som skummelt nettopp derfor. Guttene skiller også på hvordan blodet presenteres. Blod som renner og spruter inngår ofte i deres fortellinger om noe skummelt, mens blod som bare er representert ved røde flekker på bakken helt tydelig ikke gjør samme inntrykk. (Davids lillebror på 7 år skyter også inn en setning i denne diskusjonen.)

David: Det (skummelt) betyr at det er ekkelt.

Daniel: Ja, og at det er masse gørr og sånn. At det henger liksom på veggene, det er ekkelt

Lillebror (7år): Hvis man faller på Tony Hawks så kommer det masse blod på.

Daniel: Pøh, det er bare sånn stivna blod som man ser på rampa for eksempel da.

Blod forbindes ikke bare med noe skummelt eller ekkelt, for Jarle er dette også sentralt når han skal skille mellom action og vold. Han forsøker å definere vold ved å peke på tilstedeværelsen av blod, men mener i tillegg at det kan forekomme vold også uten blod.

Jarle: Det er jo når det er litt sånn blod og du ser at de får vondt og sånn...det trenger ikke nødvendigvis å henge sammen med blod akkurat, hvis ikke det hadde vært blod så hadde det vært litt vold da også... Action er kanskje litt mer flammer, det forbinder i alle fall jeg det med. De kan liksom fjerne litt av all smerten og en del av blodet og sånn. De kan bare fjerne sånn at du ikke ser det, du ser liksom bare at de har falt ned liksom. At du ikke akkurat nødvendigvis trenger å se alt det som gjør vondt kanskje.

Når David og Daniel diskuterer videre hva som kan være skummelt og ekkelt i spill, peker de på flere elementer som også kommer frem i en del av de andre intervjuene, for eksempel er det mange som synes at både virkelighetsnære og virkelighetsfjerne elementer kan forsterke opplevelsen av et spill som skummelt. Mørket dukker også opp igjen, nå som en sentral del av det som er skummelt i spillene ved at det forsterker opplevelsen av det uventede for eksempel.

Daniel: For eksempel var det et spill som du kunne hoppe på en trampoline og så landa på hue og så spruta det masse blod, det er ikke skummelt – det er ekkelt. Men, hvis du går på et skytespill, så kan det være litt sånn bob-bob skummelt. Men, det kan ikke være ekkelt.

Daniel: Hvis du er på en mørk bane og så plutselig ser du bare noen lysende øyne, for eksempel hvis du går rundt i mørket på spillet, da er det litt sånn skummelt. Så tenker du liksom åh-nei, kanskje det kommer et monster nå liksom. Du blir litt nervøs og lurer på hva som kommer.

Monstre og vampyrer går igjen som eksempel på noe som kan være skummelt i spill, og er da gjerne knyttet til at fantasien kan løpe løpsk senere for eksempel når man er ute i mørket alene eller når man skal sove og drømmer.

Dembo: (Det er skummelt) Når det bare kommer sånne for eksempel monstre ut av veggen uten at man vet det...

Videre i dette kapitlet rettes fokus mot hvilke typer spill barna synes er skumle og hvilke elementer i spillene som forsterker barnas opplevelse av dem som skumle.

3.4.1 Hvilke typer spill er skumle?

De fleste barna sier skytespill når vi spør etter den skumleste typen spill. I tillegg er det flere som sier voldsspill og actionspill, og to som trekker frem grøssespill eller vampyrspill. Volds- og actionspill betegnes av mange som skumle fordi de er så realistiske og fordi det er så mye blod, mens grøssespill og vampyrspill heller er skumle fordi de har monstre og vampyrer som ligger langt fra virkeligheten både i utseende og oppførsel.

Ranjit: Skummelt, da tenker jeg på skytespill og sånn. Sånn som det ikke er normale våpen som går av på. Det er atomvåpen som går av og sånn... Også spøkelser og sånn...

Barna bruker ikke alltid samme genrebetegnelse på spill som ofte refereres i media og forskning, derfor ba vi barna gi eksempler på spill de synes var mest skumle. I alle intervjuene med guttene er Grand Theft Auto trukket frem som eksempel, og alle guttene har sett på eller prøvd dette spillet. Det henger trolig sammen med at GTA Vice City nylig var sluppet på det norske markedet, og var gjenstand for opphetet debatt i media. I tillegg til GTA nevnes spill som Ringenes Herre av flere, og titler som; Half Life, Mortal Combat, Doom, James Bond, Devil may Cry, Halo og Resident Evil. Mange av disse spillene har høyere aldersgrense enn 12 år og er merket med symboler for vold og banning. Det er viktig å huske at selv om de

fleste guttene har prøvd noen av disse spillene, så er det ikke nødvendigvis de som blir spilt mest og oftest.

GTA får altså mye oppmerksomhet og alle guttene er enige i at spillet er svært voldelig og kan være skummelt. Mange har kommentarer til spilleopplevelsen av dette spillet og noen fokuserer for eksempel på elementer av vold i spillet som har gjort sterkt inntrykk.

David: Det ekleste jeg vet er vel GTA, det er så ekkelt for man går rundt med motorsag og sånn og det er ekkelt synes jeg.

Andre peker på det de synes er positivt ved spillet – som for eksempel at man kan velge mellom bil, båt og fly eller mulighetene for shopping. Flere forteller også at de har benyttet seg av ”juksekoder” eller ”hjelpkoder” for å komme seg videre i spillet. Adrian bekrefter i intervjuet sitt standpunkt til skyting, som han fremhevet i brevet tidligere at han ikke likte.

Adrian: Det jeg synes var gøy (i GTA) var å kjøre i trafikken egentlig. Det synes jeg var litt gøy... Jeg synes det egentlig er mer gøy å shoppe og sånne ting... Det er to (butikker). Det er hammer og sag, hammer som du kan slå de ned med, også er det pistolbutikk. Det jeg pleier å gjøre når jeg har lite penger igjen, da tar jeg bare pistolen og sikter på han og sier at jeg skal få penger, så når politiet kommer så må jeg bare fikse en kode så ikke politiet tar meg, ikke sant. Så tjente jeg litt penger på det også... Jeg synes det var gøyest å kjøre motorsykkel da. Å kjøre de tøffeste bilene. Bil og motorsykkel og båt og sånn helikopter og fly og sånn... Jeg synes ikke skytespill er så veldig gøy egentlig.

Bjørn og Bård snakker om en gang de spilte Doom sammen. De forteller om det uvirkelige ved at monstre fortsetter jakten på dem selv om de har kappet av det både hodet og en arm, og det skummelt virkelige ved at menneskene de har skutt i beina begynner å halte.

Bård: Der er et skytespill, du går rundt og dreper monstre med motorsag og sånn, og så spruter det blod... Såne med dobbelt knivblad på motorsagen! Og da ser du bare hodet ”svijsj”. Husker du når vi gjorde det Bjørn? Så kuttet vi av hodet på et monster og så bare fortsatte den å leve og så gikk den rundt etter oss og sånn. Også hadde vi skjært av den armene også

Bjørn: Ja, det er kvalmt... Eller hvis du skyter et menneske i beinet så halter det, da går det sånn etterpå (viser intervjuer).

En informant synes Ringenes Herre er et litt skummelt og ekkelt spill fordi det er mange monstre og uvirkelige figurer med her. Han forklarer at dette var mest skummelt første gang han spilte, men at han nå forventer det. Videre kommer vi nå nærmere inn på ulike elementer i spillene som kan forsterke opplevelsen av noen spill som skumle.

3.4.2 Hvilke elementer i spillene gjør noen spill skumle?

Erfaringsgrunnlag og førstegangsopplevelsen – skummelt gøy!

Første gang et spill prøves er ofte referert til som mest skummelt fordi spillet da byr på en mengde overraskelser, som ved neste gangs bruk er redusert og som siden blir nærmest borte. Jentene bruker eksempler fra film, men synes også dette er et viktig poeng. Dette bekreftes også fra alle guttene vi har intervjuet som diskuterer det direkte knyttet til spill.

Bård: Det er mest skummelt først, og så er det gøy etterpå, ja så blir det gøyere.

Bjørn: Fordi da blir du vant til det.

David og Daniel diskuterer hvorvidt noe kan være både skummelt og gøy samtidig, og etter hvert kommer de også inn på hvordan spilleopplevelsen forandres når de har vært igjennom et spill en eller flere ganger.

David: For eksempel på James Bond så kan det være både skummelt og gøy på en gang.

Daniel: Det er alltid skummelt og gøy på en gang liksom.

David: Ja, det er både spennende og action liksom. For på de James Bond spilla så hvis du går et mørkt sted så er det liksom gøy for det kan være litt sånn "Åh nei, der er et menneske han kan være slem" liksom. Men det er morsomt å spille det, men det kan være litt skummelt også fordi det kan være slemme der.

Intervjuer: Har det noe å si om det var 1. eller 2. eller 10. gangen dere spilte det?

Daniel: Ja!

David: Første gang så vet man jo ikke hva som skjer, og da er det litt skumlere. For når det er 10. gang du tar det samme oppdraget så vet man jo hva som skjer, men første gangen kan være litt skumlere.

Intervjuer: Er det like gøy selv om det ikke er like skummelt etter hvert?

David: Nei, man blir jo liksom lei av det hvis man spiller det masse. Men jeg synes jo det er gøy å spille selv om det ikke er så skummelt som 10. gang.

Daniel: Det spørres jo hvordan handling der er, hvis det bare er skummelt, da er det jo ikke noe gøy å spille det mer, fordi da er det jo ikke noe mer liksom, det er ikke noe igjen av spillet.

Adrian bekrefter hvor tett det skumle kan være forbundet med det som er gøy ved å fortelle hvordan han ofte kan få "latterkick" etter at han har blitt skikkelig skremt. Han kommer også inn på hvordan dette jo er hensikten med for eksempel mørkegjemsel, som han for øvrig synes er veldig gøy. I forlengelsen av denne tankerekken kan vi trekke frem mange andre eksempler på hvordan det å bli skremt også gjerne forbindes med noe gøy. Et eksempel er voksnes "opplæring" av små barn til en slik forståelse når vi sier BØ og forventer at dette skal frembringe smil og latter. Jarle peker på at opplevelsene skummelt og gøy ikke opptrer samtidig, men heller følger hverandre i tid.

Jarle: Det er jo på en måte gøy når du blir skremt, ellers hadde det jo ikke vært noe gøy å se det. Asså akkurat når du blir skremt så er det ikke så veldig gøy, men når du tenker på det etterpå, så er det ganske gøy.

Det virkelighetsnære

En del fortellinger om skumle spilleopplevelser er knyttet til spill der karakterene i spillet er svært naturtro og virkelighetsnære, som for eksempel i Grand Theft Auto. I de senere utgavene av dette spillet er kamera fokusert nært inn i handlingen og bildene er blitt detaljerte. Utviklingen fra GTA2 til GTA3 var stor, særlig med hensyn til kameravinkel fordi det man gikk fra fugleperspektiv til gateplan og nærbilder. I tillegg var det en markant overgang fra 2-dimensjonal til 3-dimensjonal romfølelse. Christoffer er ikke intervjuet, men forteller i brevet sitt om første gang han spilte GTA¹⁴.

Christoffer: Jeg spilte GTA2, jeg tror jeg var ca. 7-8 år. Jeg hadde ikke peiling på om det var et skytespill. Han som jeg var hos var naboen min. Det som skjedde var at først så satte han seg i inn bilen, og så gikk han ut med en motorsag og sagde i mennesker – det var ganske skummelt og ekkelt, men jeg begynte ikke å drømme om det.

Når David rangerer de ulike mediene i forhold til hvor skumle de kan være som formidlere kommer han samtidig inn på hvordan det av og til kan være vanskelig å skille mellom det virkelighetsnære og det virkelighetsfjerne, fordi det blandes sammen.

David: På spill så vet man jo at det er lagd liksom, men på TV'n så er det jo mennesker som går rundt liksom, og det er mye skumlere på kino. Da vet man liksom ikke for da ser man jo ordentlige

¹⁴ Christoffer skriver at han spilte GTA2 som ble sluppet i Europa høsten 2000, men det er nærliggende å tro han mener GTA Vice City som ble sluppet i 2002 ettersom motorsagen først ble introdusert i dette spillet. I så tilfelle betyr det at Christoffer var nærmere 10 år.

mennesker, men på spillet så ser man jo at de ikke er ordentlige, men når man ser mennesker sammen med de monstre så føles de mye mer ekte ut.

De fleste barna synes spill med svært god grafikk og menneskelige karakterer kan være skumlere enn spill med dårlig grafikk og tegneserie figurer.

Ranjit: Hvis det er tegneserie så vet vi at det ikke er sant, men hvis de er mer sånn menneskeaktige så føler man at det kan skje på virkelig også.

I nyere spill er grafikken blitt veldig god, og karakterene er gitt ansiktsuttrykk og stemme. Karakterene gir høylytt uttrykk for smerte og deres omgivelser responderer på handling, for eksempel om man sparker til en person så faller denne i riktig retning og med tilhørende lyder. Dette er elementer som tydelig kan forsterke opplevelsen av noen spill som skumle.

Jarle: Hvis spilla er sånn at det blir veldig ekte, så kan det være litt vel voldelig synes jeg... Det er sånn som, et jeg ikke har spilt da bare sett på, som heter GTA Vice City da, det synes jeg er et veldig spill. Da går du og skyter folk på gata og sånn, og det er sånn veldig ekte. Det er liksom ingenting overdrevet på det, og du kan få tak i våpen og sånn. Så da dreper du uskyldige mennesker og sånn.

Ida tar utgangspunkt i film, men hevder at det virkelighetsnære er klart skumlest. Skytespill anser hun for å være svært virkelighetsfjernt:

Ida: Tegneseriefigurer som skyter hverandre er ikke skummelt! ...det er så utrolig langt fra virkeligheten.

Det virkelighetsfjerne

Noen av barna forteller også om skumle elementer i spill som er knyttet til det virkelighetsfjerne og fiksjoner, i tillegg til at de tidligere har pekt på at de opplever virkelighetsnære spill som mest skumle. De gir gjerne eksempler på karakterer som spøkelser, gjenferd, monstre og andre oppdiktete skapninger som skumle elementer i spill, fordi man kan begynne å tenke på at de kan komme dit man selv er, og det kan være litt skummelt å tenke på når man skal legge seg for eksempel. Det er likevel ikke noen som selv har opplevd å få mareritt etter de har spilt, men en del beskriver frydefull skrekk ved det å bli skremt av monstre og drepe dem.

Jarle: Jeg kan kvekke litt av og til. Han her (snømonster) er ikke så veldig smart liksom, noen er liksom litt smartere enn det der. Sånn – der døde han he he. Og de små tulletrollene der (peker) er ikke så veldig farlige, de tåler nesten ingenting de... Det er liksom ikke fullt så ekte du møter ikke sånne på gata liksom.

Guro er ikke intervjuet, men forteller i sitt brev om en gang hun spilte Harry Potter og måtte bekjempe en mengde skumle skilpadder. Dette er tydelig et spill hun har spilt før og hun forteller om hvilken strategi som vanligvis tas i bruk for å ikke bli stresset og for å overvinne fantasifigurene. Hun fremhever også betydningen av at hun spilte alene ved denne anledningen, i motsetning til at hun pleier, og foretrekker, å spille sammen med venner.

Guro: En gang jeg spilte Harry Potter 2 alene ble jeg veldig redd. Der skulle jeg ta noen skilpadder som sprutet ild i et ganske skummelt og tomt rom (jeg pleier å spille det med venner, for da er det ikke så mye stress å ta de skilpaddene). Men så spilte jeg alene, og jeg følte meg som Harry Potter som skulle skyve dem ned i noen steingroper mens de var forhekset i 30 sekunder og det var kanskje 10 stykker av dem. Til slutt synes jeg det var så skummelt at jeg slo den av.

Førstepersonsskytere

Noen spill er laget på en slik måte at barna ”ser gjennom øynene” til sin karakter, såkalte første-personsskytere, mens de i andre spill ser hele sin karakter utenifra som 3. person. Mange skytespill er første-personsskytere og på skjermen vises da hovedsakelig hender og våpen tilhørende spillerens karakter. Vi har spurt hvordan barna opplever de ulike måtene å spille på i forhold til hva som er mest skummelt.

Halvparten av guttene mener det er mest skummelt å spille første-personsskytere, mens den andre halvparten synes det er mer skummelt å se spillet utenifra som tredjeperson. De som synes første-personsskytere er mest skummelt begrunner dette enten med at synsfeltet deres blir redusert og at de mister oversikten over sine fiender, eller at det kan oppleves *for* virkelighetsnært å bare se hånda som skyter. David og Daniel forklarer det slik:

Daniel: Det er mye eklere hvis du bare kan se sånn at kameraet er ved øynene hans enn sånn ved siden av, fordi da kan det plutselig komme folk bak deg og ta deg. Og det er mye skumlere.

David: Ja, og for eksempel på et rom så kan det komme noen fra siden eller noe, som slår deg bakfra, og så merker du det ikke for du ser gjennom øynene hans, og da er det litt mer skumlere.

De som mener det er skumlere å se hele karakteren de spiller begrunner dette motsatt, og hevder at det er vanskelig å leve seg inn i sin karakter dersom de ikke kan se hele figuren. Noen synes også at det beste er å kunne skifte mellom de to perspektivene. Verdt å merke er at noen som foretrekker å se hele karakteren sin, også påpeker at det er slike spill de oftest spiller og liker best.

Bjørn: (Best å se) Hele personen, fordi hvis jeg bare kunne se litt så trodde jeg kanskje at det bare var en liten dukke eller noe, men hvis du kan se hele så hadde du sett at den hadde beveget på seg.

Bård: Ja, for hvis du bare kan se hånda så ser du liksom bare fra øynene, og hvis du ser nedover så ser du ikke beina og sånn ikke sant, og til siden så der du ikke armene.

Jentene spiller lite skytespill, men Kari gjør seg følgende antagelse om hvordan det er å spille første person og oppleve spillet gjennom øynene til hovedpersonen:

Kari: Du er liksom inni hans øyne da. Du bare snur deg rundt og ser ut av datamaskinen på en måte. Jeg vil tro at det er skummelt på en måte, det kommer vel an på hvem som står der... Du er litt mer med liksom når du er inni det på en måte. Ellers ser du liksom bare, du er liksom ikke med på at det går forover. Det er liksom bare okay liksom, men det andre er mer sånn ”nå skal jeg gjøre det, nå skal jeg skyte liksom”. Hvis jeg hadde spilt det så hadde jeg nok fått mareritt av at jeg skulle skyte selv.

En av guttene mener også at det er bra å kunne se hele figuren fordi han da kan se de ulike våpnene og klærne som karakteren hans har. Denne kommentaren er også en indikasjon på at barna kan velge å fokusere på andre elementer enn skyting i spillene, og på denne måten regulere intensiteten i volden. Dette kommer også til uttrykk på andre måter i intervjuene for eksempel ved en gutt som påpeker at det mest spennende ved GTA Vice City er å kjøre bil og følge trafikkreglene.

Jarle: Jeg liker best når du ser hele figuren. Fordi da ser du mye mer også kan du se hvordan det ser ut hvis du kjøper en ny drakt for eksempel.

God eller Ond

Vi spurte også barna om de synes det hadde noen betydning om de spilte en god eller ond karakter i spillene, i forhold til om de opplevde spillene som skumle. Her hadde barna mange ulike svar. Jentene tenker at det må være best å spille de gode som ikke dreper noen, nettopp for å slippe å måtte skyte og drepe selv.

Kari: Jeg ville vært de snille som ikke skyter de onde!

Noen gutter ønsket å spille de onde nettopp for å få drepe litt mer, ettersom de gode personene ble oppfattet som litt kjedelige å spille. Bjørn gir tydelig uttrykk for at det er et viktig skille mellom spill og virkelighet, og at han liker å drepe på spill. Han spiller ofte krigsspill og har der muligheten til å både være på ”de snilles” lag og drepe masse.

Bjørn: Jeg pleier helst å være den snille.

Bård: Jeg pleier helst å være de onde jeg, fordi de snille liker ikke drepe folk og de onde de driter i det. Det liker jeg lite granne. Eller – på spill liker jeg det, i virkeligheten så liker jeg ikke det.

Bjørn: Jeg liker også å drepe på spill, men ellers så grøsser jeg bare jeg tenker på at mennesker har dødd. På spill er det helt annerledes. For da er det bare datalagde ting jeg dreper.

De fleste gir uttrykk for at det kan være greit å spille de gode som redder verden fra de onde, men at det samtidig kan gjøre spillene litt skumlere fordi de onde man da må sloss mot gjerne er både fryktinngytende og slemme. På den andre side mener også noen at det er skumlere å spille den onde, fordi man da må drepe de gode og det kan jo være ekkelt. Mange synes også at det er fint å kunne veksle på disse rollene.

Ranjit: Ja, det betyr litt. Det er skummelt hvis man sloss mot noen onde, det blir skumlere. Men hvis man er den onde hovedpersonen og skal drepe de snille så kan det jo bli litt skumlere da (også).

Musikk og lyd

Mange av barna nevner lydeffekter og bakgrunnsmusikk som et viktig element i oppbyggingen av noe skummelt i spill. Noen er først og fremst opptatt av dette fordi det forsterker deres opplevelse av noe som skummelt eller intenst, mens andre forteller at lydeffekter og musikk kan brukes som indikator på at noe skummelt eller ekkelt er på gang.

Daniel: Hvis det er høy lyd da kan det være mer skremmende hvis du skvetter. Hvis det kommer skummel musikk så blir det mye eklere, og da er det liksom mye skumlere.

David: Ja, og hvis det kommer skummel musikk så blir det mer virkelighet liksom, eller det blir litt sånn ”Åh nei, nå kommer det skummel musikk, da kan det være det kommer noe”.

Daniel: Da ER det noe som kommer!

Lydvolum og lyd kvalitet er også av stor betydning for i hvilken grad noen spill oppleves som skumle. Alle barna er enige i at lydvolum er viktig i forhold til hvor skummelt et spill blir, og dess høyere – dess skumlere og noen ganger gøyere. For lav lyd gjør at spillene kan bli kjedelige så da går lyden opp, men volumknappen benyttes også aktivt motsatt vei av flere når spill begynner å bli skumle. I tillegg kan surrounding lyd medvirke til at spill blir skumlere. De fleste guttene innleder med at de liker best å spille med høyt volum på spillene, men mange tar etter hvert forbehold dersom det for eksempel var mørkt og de var alene eller spillet var skummelt. En del nevner også at foreldre begrenser hvor høyt de får ha lyden.

Bård: Jo høyere lyd det er, jo gøyere blir det.

Bjørn: Ja, og skumlere.

Bård: Og jo lavere det blir, jo teitere og kjedeligere blir det.

Bjørn: Jeg tar det helst på normal volum, da er det gøyest.

Intervjuer: Hvis dere spiller et skummelt spill da?

Bård: Da pleier jeg å ta det av... Eller hvis jeg har litt lyst til å bli skremt så setter jeg det nesten på full volum, det er litt gøy

I tillegg til musikkeffekter og lydvolym, kan man peke på betydningen av at ”voldsofre”, zombier og monstre ofte også hyler, stønner eller brøler når de blir angrepet på ulike måter. I kombinasjon med god grafikk som gir karakterene tilhørende ansiktsuttrykk kan dette også bidra til økt realisme. Denne kombinasjonen kommer vi ikke eksplisitt inn på i intervjuene med barna, men lydeffekter knyttet til de enkelte karakterene synes generelt sett å være veldig viktig. I tillegg har realisme i form av god grafikk vært påpekt av barna som et forsterkende element i forhold til hvor skumle spill er.

Spilleutstyret

Skjermstørrelse har betydning for i hvilken grad spill oppleves som skumle. Det største spennet er fra svært hjemmekinoanlegg til håndholdt GameBoy, noe alle barna er hjertens enige i. Noen ville gjerne spille alle spill på diger skjerm, for å få best mulig effekt og nettopp for å forsterke den skumle følelsen, mens andre tror det kunne bli en for heftig opplevelse å spille de skumleste spillene på slikt utstyr. Verdt å merke seg er at alle barna vi har intervjuet spiller mest på vanlig tv, enten i tradisjonelt stueformat eller på reise-tv på eget rom.

David: Hjemmekino er det beste, og det skumleste

Daniel: Nei det er kino som er skumlest, men hjemmekino er best.

Intervjuer: Hva ville dere valgt å spille skumle spill på?

Daniel: En vanlig TV

David: Nei, hjemmekino hvis vi hadde hatt det

Daniel: Det kommer litt an på, GTA ville jeg spilt på hjemmekino, for der kan man kjøre bil og det er jo kult på stor skjerm. Men, på Devil may Cry ville jeg spilt på vanlig tv, for der kan du ikke gjøre annet enn å gå rundt å drepe, og det er ikke noe gøy. Det er ekkelt, kjedelig og skummelt!

Et par av barna vi har snakket med har håndkontroller som forsterker spilleopplevelsene ved at de vibrerer. Effekten av dette ble bemerket av noen, for eksempel beskriver Oddvar i sitt brev hvordan overraskelseelementene i et spill han prøvde for første gang ble forsterket ved at kontrollen begynte å vibrere. Spillet var The Getaway som er merket med symbol for vold og alder 18+.

Oddvar: Første gang jeg spilte The Getaway tok jeg en tøff bil og fikk en dame inn i bilen og kjørte ut på en ødelagt bro og så hoppet over, og når jeg landa dirra det skikkelig i kontrollen og da skvatt jeg litt.

Videre i analysen skal vi se nærmere på hvordan elementer i spillekonteksten kan bidra til og forsterke opplevelsen av noe skummelt. Vi ser på betydningen av å spille sammen med noen eller alene, betydningen av hvor det spilles og når det spilles.

3.4.3 Spillekonteksten

Det sosiale og romlige

I intervjuene snakket vi en del om betydningen av å spille skumle spill sammen med noen eller alene, og alle barna mente generelt at det beste var å spille slike spill sammen med noen. Noen fremhever at det er fint å være sammen med noen fordi man da fokuserer mer på det å være to om en lek, og på den måten avleder tankene fra elementer i spillekonteksten som ellers kunne forsterket opplevelsen av det skumle. For eksempel peker David og Daniel på at man kan velge å le av det skumle når man er to, og at prat og latter kan overdøve lyder i huset som ellers ville gjort spilleopplevelsen skumlere.

David: Det er liksom best hvis det er noen i rommet med deg, da kan man liksom snakke og le av det liksom, og da blir det gøy i stedet for skummelt.

Daniel: Ja, det er bedre enn om du spiller alene, for da kan du plutselig begynne å høre lyder. Men, hvis det sitter noen sammen med deg, da hører du liksom ikke lyder for da snakker man sammen og sånn i stedet for at du begynner å høre lyder hvis du er aleine... Når ikke David er her så spiller jeg aleine, da spiller jeg de vanligste spilla – fotball og sånt.

Andre peker også på at det å snakke og le sammen med andre gjør spilleopplevelsen mindre skummel, fordi man da ikke tenker så nøye over hvorfor en ble skremt. Noen av barna sier også at de skvetter mindre når de spiller sammen med andre, og relaterer det til at det føles tryggere å være to.

I tillegg til at det føles tryggere og mindre skummelt å spille sammen med andre mener mange at det også er mye mer spennende og gøy. De synes det ofte er kjedeligere å spille alene, selv om det ikke alltid er mulig å spille mer enn én om gangen. Dette forklares med at man da kan hjelpe hverandre, både med å holde oversikt i spillet og med ulike erfaringer og triks. Det å spille på lag trekkes også frem som en viktig grunn til å spille sammen med noen fordi man da kan ”passe på hverandre litt”. På den andre siden kan det være med å øke spenningen i noen spill dersom man er på hvert sitt lag og har en eksplisitt målsetning om å utrydde den andres lag.

Bård: Ja, sammen med noen er mye gøyere, for da kan han hjelpe meg.

De fleste synes at det beste er å spille sammen med sine bestekompisar, men likevel sier mange at det ikke har så stor betydning hvem man spiller sammen med dersom spillene er skumle – bare det er noen der. En gutt mener at til og med bestemor ville vært bra å ha dersom spillet var skummelt nok. Det er bare mindre barn som fremheves som lite nyttige i denne sammenheng, ettersom de kan bli så oppslukt av spillet at de ikke kommuniserer noe som helst. Noen gir også uttrykk for at de kjenner et ansvar for å skjerme de minste barna.

Daniel: Hvis jeg sitter å spiller med en liten 5-åring for eksempel så kommer det mye fortere lyder og man blir redd enn når du sitter med en kamerat liksom... Han er liksom ikke så interessert i å sitte å snakke med meg da... og når det er stille – det er DA du begynner å høre lyder!

David: Ja, det er mest skummelt å sitte med en liten en, for de bare sitter å ser på. De snakker liksom ikke de bare sitter sånn (gaper ikke skjermen).

Det er tydelig at barna setter pris på å kunne snakke med noen dersom de synes noe begynner å bli litt skummelt. Dette sammenfaller med resultater fra en kvalitativ undersøkelse gjort av Karlsen (2001), hvor også barn i samme alder spesifikt kommer inn på tryggheten det gir å spille sammen med andre. Verdt å merke seg er resultatene fra Endestad m.f. (2004) som viser at det er vanligere å spille tv-spill sammen med noen enn dataspill, samt at gutter i størst grad spiller tv-spill mens jenter gjerne spiller dataspill. Disse resultatene sammenfaller med mønstre i vårt materiale.

Dersom ikke det er noen andre tilstede forteller barna vi har intervjuet om ulike strategier som kan tas i bruk for å dempe intensiteten. Ulike varianter av slik selvregulering vil bli tatt opp senere i analysen.

Det stedlige

Videre i intervjuene diskuterte vi også betydningen av hvor man spiller, og her hadde barna mange ulike meninger. De fleste barna bodde i eneboliger og diskuterte derfor ulike etasjer for eksempel, mens et par bodde i leiligheter og hadde ikke så store fysiske avstander å velge mellom. Mange av dem som bodde i eneboliger kom inn på kjeller og loft som skumle steder å spille, mens stue og eget rom ofte ble ansett som mindre skummelt. På tross av klare formeninger om dette i utgangspunktet, var det tydelig at ikke bare lokalitet var avgjørende. Et par av guttene diskuterer hvorfor kjelleren kan være skummel, og kommer etter hvert inn på at det kanskje egentlig dreier seg om avstand til andre – for eksempel familiemedlemmer.

Bjørn: Et helt mørkt rom som det ikke er noe lys i for eksempel, da er det veldig skummelt å spille det (Doom). I kjelleren uten lys for eksempel.

Intervjuer: Pleier dere å skru av lyset for at det skal bli skumlere?

Bård: Ja, det gjør vi Super Smash (animasjons spill)

Bjørn: Men ikke alltid. Det er skummelt på sånne (Doom) mørke spill, og da er det bedre jo lysere det er.

Intervjuer: Har det noe å si hvor i huset dere er da?

Bård: Ja, av og til. Og i kjelleren så er du nærmere jorden, og jo nærmere jorden jo skumlere blir det synes jeg.

Bjørn: Jeg vil eller være nærmest der det er noen, jo nærmere jeg er mamma og pappa jo mindre skummelt blir det.

Bård: Ja, mamma og jeg deler rom, hun maler og jeg spiller.

Det var tydelig at mørke og perifere/isolerte rom ble pekte seg ut som minst fristende å spille skumle spill i, og at dette ikke var en fremmed tanke for barna. Igjen kommer vi inn på at det gjerne er kombinasjoner av elementer i spillekonteksten som sammen forsterker effekten av skumle spill, og mørke rom er tydelig medvirkende. Mens noen ville velge å spille skumle spill på rommet hvor døren kan låses, velger andre for eksempel stua fordi den er åpen. Dembo som bor i leilighet har ikke noen formening om hvilket rom han ville foretrekke å spille i, mens Ranjit som også bor i leilighet er helt tydelig på at stuen ville være det beste.

Ranjit: Jeg hadde foretrukket stua. Her (på rommet) er det trangere og føles skumlere og man er mer alene. Der ute er det større plass og man føler det er litt mer luft rundt seg,

Tidsaspektet

Barna ville foretrekke å spille skumle spill tidlig på dagen dersom de fikk velge tidspunkt selv, og de fleste begrunner dette med at det da er lyst og ikke særlig skummelt ute. En gutt mener også at det mindre skummelt om morgenen fordi han da er så trøtt at han nesten ikke får med seg noe av det som skjer.

Kveld og natt er de tidspunktene som flest barn mener det kan være skummelt å spille på, men noen peker på at dette kanskje ikke er så viktig dersom de spiller sammen med noen. Dagslys er tydelig bedre enn lampelys dersom spillene er litt skumle, dette er flere av barna inne på. Når det er mørkt ute synes mange det er lett å begynne å tenke på hva slags skapninger som befinner seg der.

Daniel: Om kvelden er det skumlest.

David: Ja. Eller jeg synes jo ikke egentlig at det er så skummelt, eller det spørs – hvis jeg sitter alene, men det gjør jeg jo liksom aldri...

Intervjuer: Har det noe å si om det er lyst eller mørkt ute?

Daniel: Hvis det er mørkt ute og du spiller enkelte skumle spill så er det monstre og vampyrer som liksom ikke tør å være ute i dagslyset, og da kan du forvente deg mye mer at det kan komme ting enn hvis det var lyst ute. Vi spiller jo alltid i mørket inne likevel.

Intervjuer: Sånn som nå, at dere trekker for gardinene da?

David: Ja, jeg gjør det ganske ofte på spillene mine hvis det er mørkt på de så det er vanskelig å se – da lukker jeg gardinene bare.

Daniel: Ja, for nå som det er lyst kan vi jo se at det er dag ute, men hvis det er mørkt bak dem (gardinene) så vet vi jo at det er natt. Og da tror jeg egentlig ikke at vi hadde tatt av lyset selv om det ble så mørkt (på spillet) at vi ikke kunne se.

Det er stort sett slike fantasier om monstre som gjør seg gjeldene når barna forteller om hvorfor det kan være skummelt å spille om kvelden, men en gutt sier at han tenker på om de realistiske og voldelige menneskekarakterene befinner seg utenfor vinduet.

Ranjit: Om dagen er det mindre skummelt... Når det er mørkt ute og man snur seg, så ser man alt det mørke og så forestiller man seg at spillet foregår der ute.

Jentene vi har snakket med diskuterer mest kontekst opp mot skumle filmer de har sett på kino eller TV, og har samme oppfatning som guttene av hva som forsterker opplevelsen av noe som skummelt. De peker særlig på fordelen ved å ikke være alene, og at den de er sammen med helst også må være ei jente.

3.4.4 Oppsummering

Vi kan sette opp følgende assosiasjonsrekke basert barnas utsagn om hva som er skummelt; *Blod er ekkelt og det som er ekkelt er skummelt, og det som er skummelt foregår ofte i mørket, og i mørket er det fare for overraskelser, og overraskelser skvetter man av (særlig hvis man er alene), og det man skvetter av er gjerne bakholdsangrep, og bakholdsangrep er vold – og voldelighet kan måles i blod.* Barnas fortellinger om hva som er skummelt og ekkelt er ofte beskrivelser av innhold i kombinasjon med beskrivelser av spillekontekst. Vi har i analysen over gjennomgått ulike elementer i spillekonteksten og sett på hvilken rolle de har, knyttet til barnas opplevelse av tv- og dataspilling som skummelt.

De fleste barna anser skytespill for å være den skumleste typen spill. I tillegg nevnes voldsspill, actionspill, grøssespill og vampyrspill. Volds- og actionspill er skumle fordi de er realistiske med mye blod, mens grøssespill og vampyrspill er skumle på grunn av monstre og vampyrer. Grand Theft Auto nevnes av veldig mange som et svært skummelt spill, i tillegg nevnes Ringenes Herre, Half Life, Mortal Combat, Doom, James Bond, Devil may Cry, Halo og Resident Evil.

Erfaringsgrunnlag og førstegangs spilleopplevelse viser seg å være avgjørende for i hvilken grad barna vurderer ulike spill som skumle. Første gang et spill prøves er det mest skummelt, fordi spilleren møter alle scener og effekter for første gang og spillets overraskelser er nettopp det – overraskelser. Neste gang spilleren kommer til samme scenario er effekten redusert og blir siden nærmest borte. Mange av barna påpeker at det er skummelt og gøy samtidig når de spiller slike spill for første gang, og at det er gøy å skvette.

Det virkelighetsnære i spill kan også være det skumleste. Noen fortellinger om skumle spilleopplevelser knyttes til spill med svært naturtro og virkelighetsnære karakterer, som for eksempel i *Grand Theft Auto*. God grafikk bidrar til at karakterenes ansiktsuttrykk stemmer overens med emosjoner som angst og smerte, hvilket kan gjøre det litt skummelt og ekkelt å skyte dem.

På den andre side er også det virkelighetsfjerne beskrevet som skummelt av noen. For eksempel er karakterer som spøkelser, gjenferd, monstre og andre oppdiktete skapninger beskrevet som skumle elementer i spill. Noen har begrunnet dette med at de kan begynne å tenke på dem senere når man er alene, og at det kan være litt skummelt å tenke på dem når man skal legge seg for eksempel. Ingen av barna har opplevd å få mareritt etter de har spilt, selv om en del mener det fort kan skje.

Det er delte meninger om hvilken spillersynsvinkel som er mest skummel. Halvparten av guttene mener det er mest skummelt å spille førstepersonsskytere, mens den andre halvparten synes det er mer skummelt å se hele karakteren de spiller utenifra som tredjeperson. Førstepersonsskytere er mest skummelt fordi synsfeltet blir redusert og man mister oversikten over sine fiender, noen synes nesten det kan bli *for* virkelighetsnært å bare se hånda som skyter. De som mener det er skumlere å se hele karakteren synes at det er vanskelig å leve seg inn i sin karakter dersom de ikke kan se hele figuren.

De fleste barna foretrakk å spille den gode som redder verden fra de onde, men noen påpeker at det også kan gjøre spillene skumlere ettersom de onde man sloss mot ofte er både fryktinngytende å se på og slemme. Noen synes det er skumlere å spille den onde, fordi det betyr at man må drepe de gode. Noen av guttene peker på at det er ganske gøy å skyte, og at de derfor foretrekker å spille den onde.

Lydeffekter, bakgrunnsmusikk, lydvolum og lyd kvalitet mener alle barna er viktige elementer i oppbyggingen av noe skummelt i spill. Noen er opptatt av hvordan dette forsterker deres opplevelse av noe skummelt, mens andre forteller at de benytter lydeffekter og musikk som indikatorer på at det kommer noe skummelt eller ekkelt.

Alle barna tror at skjermstørrelse har betydning for i hvilken grad spill oppleves som skumle, selv om de selv bare har spilt på vanlig TV skjerm. Mens noen gjerne vil prøve å spille på storskjerm, for å øke effekten av det skumle, tror andre at det kan bli forvoldsomt å spille de skumleste spillene på slikt utstyr. Et par av barna nevner også at vibrasjon i håndkontrollen forsterker overraskelsesmomenter i spillene.

Spilleopplevelsen blir mindre skummel når man spiller sammen med noen hevder alle våre informanter, og de foretrekker som regel å spille sammen med andre fremfor å være alene. Når man er to sammen kan man rette fokus bort fra de elementer i spillekonteksten som ellers kunne gjort opplevelsen skummel ved å snakke og le sammen. Det føles tryggere og mindre skummelt å spille sammen med andre, derfor mener mange at det også blir mer spennende og gøy. Ofte er det kjedeligere å spille alene, selv om det ikke alltid er mulig å spille mer enn én om gangen. Mange peker også på nytten av å spille sammen, ved at man da kan lære av andres strategi og hjelpe hverandre til å nå lengst mulig i spillene.

Vi diskuterte også betydningen av hvor man spiller, og selv om barna hadde mange ulike meninger om dette var likevel alle enige i at nærhet til andre personer i boligen var svært viktig. De barna som bor i eneboliger diskuterte ulike etasjer, mens et par som bor i leiligheter ikke hadde så store fysiske avstander å velge mellom. Kjeller og loft ble fremhevet som skumle steder å spille, mens stue og eget rom ofte ble ansett som mindre skummelt. Det var tydelig at mørke rom som ingen andre oppholdt seg i, eller i nærheten av, pekte seg ut som minst fristende å spille skumle spill i.

Barna ville foretrekke å spille skumle spill tidlig på dagen fordi det da er lyst og ikke særlig skummelt ute. Kveld og natt synes de fleste av barna kan være skumle tidspunkter å spille på, selv om de ikke tror det ville være tilfelle dersom de fikk spille sammen med noen. Uansett synes barna dagslys er bedre enn lampelys, fordi de generelt synes det er skumlere ut når det er mørkt.

Intervjuene med barna viser tydelig at det er kombinasjonen av flere elementer som kan gjøre spillekonteksten skummel. Hver for seg fremstår ikke de enkelte elementene som bidrag til at spillingen blir skremmende, men når de settes sammen i ulike kombinasjoner (avhengig av hva som skremmer den enkelte) mener barna at det kan gjøre tv- og dataspilling skumlere. De fleste barna kommer inn på at de selv i stor grad kan regulere hvor skummel spillekonteksten skal være, ved å justere noen "parametere" som for eksempel fokus i spillene, lyd, lys og ikke minst ved å spille sammen med eller i nærheten av andre. Reguleringen av det skumle og ekle er fokus i neste kapittel.

3.5 Regulering av det skumle og ekle

Barns tv- og dataspilling reguleres på ulike måter og fra ulike hold. Som vi har sett på tidligere i rapporten er alle spill vurdert og gitt en anbefalt aldersgrense etter PEGI systemet. Dette er ikke absolutte aldersgrenser, de er anbefalinger gitt på bakgrunn av eksperterets vurderinger av spillenes innhold. Aldersanbefalingene på spillene er ment å være en hjelp til spillere og foresatte i avgjørelser om hvilke spill som passer for barn i ulike aldersgrupper. I tillegg til PEGI anbefalingene kan foresatte ta i bruk andre informasjonskilder som for eksempel medieomtaler av spillene og utveksle erfaringer med andre voksne, samt at de kan spille sammen med barna og sette seg inn i de ulike spillene for å få ytterligere kunnskap om innholdet. Barnas egne muligheter til å regulere i hvilken grad ulike spilleerfaringer blir skumle har det så langt vært lite fokus på. Dette kapitlet ser nærmere på de strategiene barna selv bruker for å regulere spillekonteksten. Videre går det inn på de foresattes vurderinger og regulering av barnas spilling, samt hvordan barna opplever de voksnes regulering.

3.5.1 Barnas regulering av spillekonteksten

I intervjuene peker de fleste barna på at de opplever kino som et langt mer skremmende medium enn tv- og dataspill. Mange kan fortelle ”skrekkhistorier” om hvor redde de var når de så for eksempel Ringenes Herre og Harry Potter på kino – første gang. Som det fremgår av analysen byr tv- og dataspilling på mange flere muligheter for barna til selv å regulere hvor skummel de ønsker spilleopplevelsen skal være enn hva som er mulig når de ser kinofilm, for eksempel ved å fokusere på det sosiale samværet eller påvirke handling, lys og lyd. Barna beskriver kinopublikummets rolle som lammende passiv og uten mulighet for regulering av opplevelsen, utover å lukke øynene eller å forlate lokalet. Analysen tyder på at barna ikke opplever tv- og dataspilling som på langt nær like skummelt som kinofilm og (kanskje på grunn av) at de opplever selv å ha større mulighet for å regulere de ulike elementene i en spillekontekst enn i en kinosal. Dette poenget påpekes både av spillere i Karlsens (2001) kvalitative undersøkelse av dataspill og vold, og av foreldre i Karlsen og Syvertsens (2004) undersøkelse av foreldre og medieregulering. Under har er en liste over de ulike muligheter barna har for å regulere spillekonteksten, dersom den skulle oppleves som skummel.

- ⊕ Dempe eller skru av lyden
- ⊕ Slå på mer lys i rommet, trekke for gardiner og stenge mørket ute, spille på dagtid
- ⊕ Spille sammen med noen – til og med bestemor er bedre enn ingen
- ⊕ Spille i nærheten av noen andre eller i samme rom som andre, gjerne i stua
- ⊕ Lukke øynene eller se bort fra spillet litt og tenke på noe annet
- ⊕ Gå bort fra spillet litt og minne seg selv på at det ikke er virkelig
- ⊕ Gjøre noe annet en stund, for eksempel spise litt
- ⊕ Rette fokus mot andre deler av spillet, som for eksempel bilkjøring og shopping
- ⊕ Bytte fra førstepersonsvinkel til tredjepersonsvinkel, eller motsatt
- ⊕ Velge et annet brett eller et annet oppdrag
- ⊕ Spille nye spill eller brett sammen med noen
- ⊕ Bytte spill, for eksempel fra action til sport eller skumle spill man kan og godt
- ⊕ Skru av spillet (lagre først så klart og fortsette en annen dag sammen med en kompis)

Disse punktene gjelder i ulik grad for de enkelte barna, og oftest er det kombinasjoner av de ulike elementene i spillekonteksten som kan gjøre spilleopplevelsen skummel. Verdt å merke er likevel at de fleste barna er enige i at spillekonteksten er minst skummel dersom man spiller sammen med eller i nærheten av noen.

3.5.2 Foreldrenes regulering av og syn på barnas spilling

Foreldrenes holdninger til PEGI

En ny undersøkelse av foreldres holdninger til medier og medieregulering (Karlsen og Syv- ertsen 2004) konkluderer med at foreldre er svært opptatt av sine barns mediebruk og tar denne på alvor. Foreldrenes tillit til offentlig regulering er høy og hele 95 % hevder at de ofte eller alltid sjekker PEGI merkingen på spill. Selv om foreldrene i stor grad anser medieregu- leringen som sitt eget ansvar, fremgår det av undersøkelsen at aldersmerking av spill er særlig velkommen på grunn av foreldrenes manglende kunnskaper om slike spill (Karlsen og Syv- ertsen 2004).

Karlsen og Syvbertsen (2004) skriver at PEGI reguleringen ofte brukes som argument i foreld- renes forhandlinger med barna om hva de får lov til å spille eller ikke. Foreldrene forteller at reguleringene gjerne refereres til som absolutte lover utenfor de voksnes kontroll. Videre fremgår det at foreldrene har stor tiltro til merkingen og støtter seg til denne i stor grad. På denne måten legger foreldrene ansvaret for tv- og dataspillenes egnethet over på bransjen (Karlsen og Syvbertsen 2004). De foreldrene som inngår i intervjuene i denne undersøkelsen forteller langt på vei om samme bruk av og tiltro til PEGI merkingen.

Bårds mamma: Jeg vil ikke at han skal ha noe som er 16 års grense. Hvis ikke det ligger sånn rett i målgruppen så synes jeg at 12 år det er greit...

Bårds pappa: Du har jo de andre med 16 og 18 år, og det er ikke aktuelt. Det kommer litt an på hva som er der... det kan jo være skyting og massakrering

Bårds mamma: Men, jeg tror nok det at de spiller spill som er for eldre, for de har jo det da. Jeg tror ikke de ser på det sånn som vi ser på det... men jeg stoler på at de er merket, når det ikke passer for barn. Og da er det også en måte å begrense på, at han må vente... Men det er klart at 12 år det er jo greit. Så kommer det litt an på, han spilte jo James Bond og det er det jo 12 års grense på. Det var jo bare poff poff i alle korridorer, ikke sant. Det tok vi fra ham.

Noen av foreldrene påpeker altså at de har blitt overrasket og skuffet over å oppdage at spill merket 3+ og 12 + også kan være skytespill, og at de derfor i noen grad setter aldermerkingen til side og heller selv vurderer innholdet. Resultatet av disse vurderingene kan være både strengere og mer liberale enn PEGI merkingen.

Daniels mamma: Jeg mistet litt illusjonene første gang jeg så den derre Lego Racer, og så at de fak- tisk også der skjøt, med aldersgrense 3+... Men altså jeg vil mye heller være opptatt av hva slags innhold det er eller at ungene skjønner hva det faktisk dreier seg om, enn merkingen. For som sagt når jeg så Lego Racer så ble jeg kjempeskuffa.

Foreldrenes holdninger til spillene og til spillingen er tydelig ikke alltid i samsvar med det de forventer skal ligge til grunn for aldersmerkingen. Foreldrene gir uttrykk for at de forventer av PEGI merkingen skal ivareta deres egne holdninger til spillinnhold, og selv om de i stor grad velger å stole på aldersmerkingen, er en del likevel skuffet over innholdet i noen spill med lav aldersmerking. Foreldrenes holdninger presenteres i neste avsnitt.

Foreldrenes holdninger til spill og spilling

Det fremgår både av våre intervjuer med barnas foreldre og mange andre undersøkelser (for eksempel Endestad m.f. 2004, Karlsen og Syvbertsen 2004, Birgitte R. Olesen 2000) at foreld- re generelt er ambivalente til sine barns bruk av tv- og dataspill. På den ene siden er foreldre- ne positive til at barna bruker og blir kjent med nye medier fordi det antas å være en fordel for dem med tanke på utdanning og arbeidsliv. På den andre side er foreldrene bekymret for de uheldige konsekvenser mediebruk ofte antas å ha, for eksempel knyttet til nedprioritering av andre (fysiske) fritidsaktiviteter, avhengighet, ensomhet og medienes påvirkning på barna. Bekymringene er altså knyttet både til spillenes innhold, ofte relatert til hvilke holdninger spillene representerer og formidler, og til spillingen som aktivitet, da gjerne relatert til passi-

vitet og avhengighet. Karlsen og Syvertsen (2004) finner at foreldrene er mest negative til vold og negative holdninger i dataspillene, hvilket også går igjen i vårt materiale.

Ranjits pappa: Det er mye forskjellige typer vold og han kan bli påvirket av dem, og barna kan lære det fra spillene... Han har ikke spurt om noe vi har sagt nei til, men vi vil at han unngår vold og sex i spillene.

Foreldrene til de to jentene vi har intervjuet anser ikke deres spilling som særlig problematisk, begrunnet i at jentene foretrekker *uskyldige* spill og kunnskapsspill. Begge jentene har eldre brødre som har spilt mye voldsspill, men brødrenes interesse har tydeligvis ikke *smittet over på* jentene – hvilket bekreftes både av intervjuene med barna og med foreldrene. Denne kjønnsforskjellen i forhold til spillpreferanser kommer også til uttrykk i andre undersøkelser (Karlsen og Syvertsen 2004).

Idas mamma: Jeg tenker mest på de holdningene og det i sånne voldelige skytespill, jeg føler det lik-som er den enkelheten og den måten å løse problemer på... det blir så enkle løsninger. De (eldre brødre) snakker jo som om at det skulle være virkeligheten, altså det de opplever inni det spillet. Det synes jeg er skummelt. Når de begynner å snakke for mye om det der, at det fyller dem helt... ikke sant? ... Jeg har aldri tenkt på at ting Ida ønsker seg, at det virker som de går over grensen. Det tror jeg ikke.

I NOVA undersøkelsen (Endestad m.f. 2004) ble foreldre bedt om å rangere ulike påstander om barns forhold til media og hvilken effekt mediebruk har. Vi gjengir under noen av påstandene som ble fremsatt knyttet til dataspill, sammen med den vurdering foreldrene ga:

Påstand	Helt enig	Litt enig	Litt uenig	Helt uenig
Dataspill går ut over andre fritidsaktiviteter	24	30	33	13
Barna bør drive med andre aktiviteter enn spill	37	53	8	2
Barna kan bli avhengige av dataspill	57	33	7	3
Det er grunn til engstelse for hva dataspill kan føre til	23	56	15	6
Tror at barn blir mer ensomme av å spille dataspill	24	45	21	9
Tror barna blir mer passive	27	54	15	4

Tabell 3-1: Foreldres holdninger til barn og mediebruk i prosent. Utdrag fra tabell 29 s. 62, i Endestad m.f. NOVA rapport 1/2004.

Tallene over viser at foreldrene er bekymret for hvilke konsekvenser dataspilling har på barn, for eksempel i forhold til ensomhet og passivitet. Veldig mange tror barna kan bli avhengig av dataspilling, og mener det er god grunn til engstelse for hva spillingen kan medføre. Det er likevel interessant å se at nær halvparten av foreldrene ikke mener dataspilling går utover andre fritidsaktiviteter, hvilket kanskje er et uttrykk for at foreldrene føler de har kontroll over tidsbruk og tidspunkt for dataspilling.

Davids mamma: Voldelige spill prøver jeg å begrense, og tror han respekterer det stort sett. Vi har ingen spesielle tidsregler, det går i rykk og napp avhengig av årstid og mulighetene for uteaktiviteter. Jeg pleier å stoppe han etter en stund med spill, jeg tror han kunne sittet nærmest døgnet rundt hvis han fikk lov til det. Han trenger å bremses innimellom.

Når foreldre skal rangere ulike medier i forhold til hvorvidt barna kommer i uønsket kontakt med vold (Karlsen og Syvertsens 2004), blir listen ganske ulik den som barna gir i våre intervjuer over hvilke medier som er mest skumle. Karlsen og Syvertsen (2004) finner at foreldrene mener TV er det mediet hvor barna i størst grad kommer i uønsket kontakt med vold, etterfulgt av dataspill, aviser, video/dvd og kino. De uttrykker en ambivalens i forhold til om fiksjonsvold i spill eller realistisk vold på tv er ”verst”, og medieuttrykk der grensen mellom fiktiv og reell vold er utydelig gjør dem mest skeptiske. Skyte- og slossespill med svært god grafikk er nok eksempler på dette. Karlsen og Syvertsen (2004) finner videre at 40% av foreldrene lar barna ofte eller noen ganger se filmer på video/dvd med høyere alder enn anbefalt,

mens de er mer restriktive på aldersmerking når det gjelder spill. Trolig kjenner foreldrene mindre til innholdet i spillene enn kinofilmene, og har derfor et større behov for å støtte seg til anbefalte reguleringer på spillene. Kinofilmer får ofte bred medieomtale hvilket gjør det lettere for foreldrene å vurdere innholdet selv, og eventuelt velge å se bort ifra merkingen (Karlsen og Syvertsens 2004) ettersom de jo kjenner mediet. Når vi ser disse resultatene opp mot våre intervjuer med barna er det interessant at barna selv vurderer kino som det skumlestede mediet, mens de i utgangspunktet ikke anser tv- og dataspilling som særlig skummelt. Noen av foreldrene som er intervjuet i dette prosjektet kommer likevel inn på at barna har blitt mer skremt av å gå på kino enn å spille.

Bårds pappa: Jeg tror nok kanskje at disse filmene som går på kino og sånt, at det er vel så skummelt. Det er mye mer skummelt enn når han sitter og spiller. Og det at han går ute når det begynner og mørkne er skummelt, ikke sant.

I artikkelen "Forældres holdning til og børns brug af computer" redegjør Birgitte R. Olesen (2000) for en britisk studie fra 1989 (Wheelock 1992) hvor 39 foreldrepar er intervjuet om familiens innkjøp av datamaskin. I de fleste tilfellene var maskinen kjøpt til barna fordi foreldrene antok at denne teknologien i høy grad ville komme til å prege deres barns fremtid, og de anså det derfor som rasjonelt å anskaffe en datamaskin for å gi dem best mulig utgangspunkt i forhold til skole og senere arbeidsliv. Dette er argumenter som også går igjen i samtaler med informantenes foreldre. Mange forteller om hvordan barna lærer seg å bruke datamaskinen for å kunne spore opp koder og annen spillinformasjon på internett. Daniels mamma forteller også at spillene var en sterk motivasjonsfaktor for at han lærte å lese og skrive.

Daniels mamma: De er jo gutter og de har sin smak, og her i huset er det jo to gutter og kameratene. Til nå har det vært disse fotballspillene som har vært hovedinteressen, og han lærte jo å skrive og lese fordi han plutselig måtte skrive Solskjær. Sånn ble han motivert til å lære bokstavene, så for oss har spillene faktisk betydd læring av lesing og skriving fordi de må kunne det for å spille spill som de bruker.

Olesen (2000) gjengir også resultater fra en mer omfattende britisk studie av barns tv- og dataspill gjennomført i 1992, hvor foreldrene generelt var negative til barnas spilling fordi de mente det ikke innebar noen form for aktiv og kreativ konstruksjon. I tillegg mente foreldrene at det var negativt at barna ble helt oppslukt av spillene og ikke klarte rive seg løs igjen, samt at spillingen var bortkastet tid. Olesen gjengir at foreldrene gav uttrykk for å være maktesløse og i stor grad underlegne barnas kompetanse om teknologien. Foreldrene var i liten grad opptatt av innholdet i spillene, men var desto mer opptatt av å regulere tidsbruken ettersom de hadde liten kunnskap om hva i spillene som fascinerte barna, og hvordan barna brukte spillene. Foreldrene som er intervjuet i dette prosjektet tegner ikke et så mørkt bilde av barnas tv- og dataspilling. Mange fremhever det som positivt at barna selv synes det er en morsom og spennende fritidsaktivitet. Olesen (2000) har også selv intervjuet noen danske foreldre gjennom et pilotprosjekt, og disse foreldrene er langt mer positive til barnas interesse for ny teknologi enn det som fremgår av de britiske undersøkelsene, og foreldrene ønsker heller å opprettholde interessen for ny teknologi enn å redusere den. De anser det som viktig at barna utvikler kompetanse på dette området og mener dette er innlysende riktig. Mesteparten av disse foreldrene bruker datamaskinen mye selv, og er ikke så bekymret for hvilke negative konsekvenser bruk av ny teknologi kan ha for barna skriver Olesen 2000.

Noget tyder på at jo større kendskap til og brug af computeren, forældrene selv har, jo mer positive og offensive er de i forhold til deres børns computerbrug... De oplever at bevare kontrollen i betydningen "at kunne styre eller have indflydelse på" (Olesen, 2000:252)

Som nevnt innledningsvis i rapporten hevder Jessen (1999) at tv- og dataspill heller er redskaper for barns sosiale kontekst enn formidlere av budskap. Han påpeker at barn kan få langt mer ut av tv- og dataspilling enn dårlige holdninger og voldspåvirkning. Det sosiale samværet som ofte er knyttet til tv- og dataspilling hevder Jessen (2000) også har ringvirkninger til barns sosiale liv utenfor spilekonteksten. En del av de foreldrene vi har intervjuet kommer også

inn på dette, og påpeker spillingens betydning for barnas sosiale liv i andre kontekster og arenaer enn i selve spillekonteksten. Mange understreker også betydningen av å ikke falle utenfor det sosiale nettverket i klassen for eksempel ved å ikke ha tilgang til dette feltet.

Bårds pappa: Det er jo litt fascinerende, enkelt og greit. De gjør et eller annet (i spillet), og så kommer det kamerater, ikke sant, og så bytter de koder. De ringer og forteller koder, og hvor langt er du kommet og sånn. Nei, det er ikke bare det at de spiller, det er så mye rundt det altså.

Bårds mamma: De blir jo rene ekspertene i dette her, det er jo det de gjør. Og vi har jo ikke peiling, jeg forstår ikke hvordan de kan lære seg alt dette her

Foreldrenes reguleringsstrategier

De reguleringsformene foreldre tar i bruk når det gjelder barnas spilling er ofte relatert til tidsbruk, tidspunkt, aldersmerking og spillinnhold. I tillegg har foreldre mulighet til å regulere barnas tilgang på spill og spillutstyr til en viss grad ved at de har kontroll over barnas økonomi, selv om tilgang gjennom venner og eldre søsken ofte anses som et problem. Det er ikke mange foreldre som peker på muligheten for kontroll over spilleinnhold og spillekontekst ved å selv spille sammen med barna.

Tall fra NOVA undersøkelsen om barns bruk av medieteknologi (Endestad m.f. 2004) viser at nær halvparten av foreldrene aldri spiller sammen med barna sine, selv om 2/3 har spilt en eller annen gang med dem. Det skrives videre at noen foreldre (19%) hevder å spille ukentlig med sine barn riktignok, mens hele 89% oppgir at de setter seg inn i spillenes innhold. De foreldrene som er intervjuet i dette prosjektet forteller om liknende mønstre. Omtrent halvparten oppgir å ha prøvd spillene selv eller at de har spilt litt sammen med barna. Mødrene har sjelden spilt noe særlig, og sier for eksempel at de ikke har tilstrekkelig interesse og kompetanse. En del av fedrene som har forsøkt å spille sier også at de ikke får det til. Likevel er det mange av foreldrene som påpeker at de ofte stikker innom rommet barna spiller på og oppholder seg i samme rom en stund. Selv om foreldrene ikke spiller særlig sammen med barna, forsøker de altså å være oppmerksomme og interessert i barnas aktivitet rundt spillkonsollene. En mor forteller hvordan hun forsøker å oppvise interesse for og ha en formening om spillene på denne måten:

Daniels mamma: Jeg er jo veldig fascinert over særlig Ringenes Herre, det synes jeg er et fantastisk spill og grafikken er SÅ vakker. Og det prøver jeg "si noe om, og de bli veldig glade når jeg sier at "det synes jeg var fint". Du ser at de blir litt stolt. Så jeg prøver å gi litt sånn, at det er noen fantastiske scener og natur, sånn at de kan se at det er flere elementer...for det finner du jo i spill. Og, det har jeg hørt mange ganger at "ikke sant mamma at du synes denne her er fin" og jo da, det synes jeg da... De er virkelig gutter med stor G altså! For meg er det jo helt meningsløst å skulle komme først hele tiden, og at alt skal være en konkurranse – til og med å drepe flest mulig! Men altså, jeg hører jo at de synes det er gøy, og de forteller meg at det bare er et spill med veldig sånn lek i stemmen.

Diskusjoner om foreldres mulighet for regulering av barns bruk av tv- og dataspill knytter seg gjerne til regulering av tidsbruk og tidspunkt for spilling. I Karlsen og Syvertsens (2004) undersøkelse fremgår det at foreldrene generelt er bekymret for at barna bruker mye tid på audiovisuelle medier, og at det skal gå på bekostning av andre aktiviteter. Foreldrene i denne undersøkelsen uttrykker også en viss bekymring for at mye tid *kastes bort* på spilling, selv om få forteller om klare regler for å begrense spillingen tidsmessig. De fleste forteller at faste regler for tidsbruk har vært forsøkt innført, men at dette har *sklidd ut* over tid. Tidsbruken avhenger i stor grad av andre aktiviteter, som igjen avhenger av for eksempel årstid og muligheter for å være ute. Behovet for faste regler om spilletid er tilsynelatende ikke så stort, og foreldrene gir klart uttrykk for at dette reguleres fortløpende og automatisk.

Jarles mamma: Vi tar det vel sånn litt etter hvert. Men sier du ikke noe så blir de jo bare sittende der. Jeg merker jo det selv, bare du spiller kabal så skal du bare ha en til og en til og sånn. Så det går nok fort et par timer før han kommer opp. Men han vet jo det sjøl at han ikke merker at tiden går. Så det er nok litt viktig at vi sier ifra.

Liestøl (2001) stiller seg kritisk til at voksne begrenser sitt ansvar overfor barnas tv- og dataspilling til regler og restriksjoner hva gjelder tidsforbruk. Hun mener en slik innfallsvinkel ikke gir de voksne innsikt i spillinger som kommunikasjonsform. De voksne får ingen forståelse for hvilke opplevelser og oppfatninger som fremmes i bildespråket, og det blir vanskelig for dem å se betydningen av at spilleren er aktiv medskaper av handlingen i spillene. Flere av foreldrene i dette prosjektet er enige i at tidsregulering ikke nødvendigvis er den beste måten å regulere barnas tv- og dataspilling, og som nevnt er det ingen av dem som har strenge rutiner for når og hvor lenge barna kan spille. Derimot har noen fortalt at de stikker innom og forsøker å vise interesse for spillingen, selv om få spiller selv. Jarles foreldre forteller at det var lettere å følge med på spillingen før han fikk tv på rommet.

Jarles pappa: Av og til så tar jeg meg en tur ned og ser hva de holder på med da, for man vet jo aldri...

Jarles mamma: Nei, og det er jo det som er problemet med den alderen han kommer til nå. Frem til nå har han sittet i stua spilt og da har man liksom mer kontroll, men når han sitter der nede på rommet sitt alene eller de er på overnatting så kan du jo ikke passe på hele tida uansett. For så har kameraten fått et spill og man kan jo ikke gå ned og sjekke hvert eneste ett.

Mange foreldre forteller at de forsøker å holde seg til aldersmerkingen av spillene, men at det ofte er problematisk ettersom barna lett har tilgang på spill med høyere aldersmerking gjennom venner og eldre søsken. Mange påpeker at de yngre barna i familien slipper tidligere til på spill merket over deres alder enn hva som gjaldt for førstemann.

Daniels mamma: Altså alt som er aldersgrense 15 og 18 år er i utgangspunktet forbudt her hjemme... Vi prøver... altså det er eldstemann som setter grensene. Yngstemann får vel alle grensene tøyd. Så jeg føler vel at med eldstemann som da er elleve så har vi klart å holde det litt innenfor der, men vi har jo en som er to år yngre og han spiller jo 11-års spillene da (sukk)... Og jeg har jo også sett at de har kommet borti spill hos venner som det har stått 18 år på...

Det fremgår også av undersøkelsen til Karlsen og Syvertsen (2004) at foreldrene anser det som et problem at spill med høy aldersgrense er lett tilgjengelig via eldre søsken, venner og internett. Samtidig ser vi av samme undersøkelse at foreldrene generelt ønsker å være mer restriktive når det gjelder aldersmerking av spill enn film, hvilket trolig kan kobles til foreldrenes lave spillekompetanse og manglende kunnskap om spillenes innhold.

Økonomi er også et argument som brukes av en del foreldre for å begrense antall spill barna får. De fleste foreldrene vi har intervjuet hevder at barna stort sett får 3-4 spill i året, og oftest er de da gaver til jul og fødselsdag fra foreldre og familie. Bare én av guttene var med å betale for spillekonsollen, de andre barna i undersøkelsen har fått utstyret i gave av sine foreldre – som regel til jul eller fødselsdag.

3.5.3 Barna om aldersmerking av spill og de voksnes regulering

De fleste barna er godt kjent med aldersmerkingen av spill, og noen har satt seg inn i tilleggsmerkingen også. Adam er et godt eksempel på dette. Hans utsagn forteller også litt om at han legger stor vekt på blod i begrepet vold, knyttet til spill.

Intervjuer: Hvorfor tror dere at det er aldersgrense på spillene?

Adrian: For at ikke vi skal bli skremt.

Adam: Men det er enda et merke på. Hvis det står bank i bordet eller noe sånt med en hånd som går nedover sånn, det betyr vold. Og hvis det er en sprøyte så er det narko, og hvis det er bilde av tre menn og står langt bak, så er det diskriminering, og hvis det var bilde av en edderkopp så var det skrekk. Det er de jeg kan huske... Det med vold synes jeg er veldig rart, for det står vold på et (spill) som det er 7 år på... Det er egentlig ikke vold i det. Det er ikke et voksent spill, det er jo ingenting skyting eller sånn, bare at du kjører hverandre ned eller noe... og dreper de og sånn...

Jentenes holdning til aldersmerking er litt ulik guttenes, som i stor grad har forståelse for merkingen. Jentene har langt mindre erfaring med voldspill merket 16+ og 18+, og ser ikke helt behovet for merkingen, særlig ettersom de selv velger bort denne type spill og ikke er interessert.

Ida: Egentlig ikke (viktig), Jeg kan jo kontrollere hva jeg vil gjøre og hva jeg vil se på selv...det tar jeg bare ettersom hva det er liksom.

Når det gjelder barnas oppfatning av sine foreldres holdning til aldersmerkingen, mener de fleste at foreldrene forholder seg relativt strikt til slik merking og ikke ønsker/tillater at de spiller "voksen" spill. Dette gjelder særlig spill merket 16+ og 18+, ettersom de fleste barna får spille spill merket 12+. På tross av dette har de aller fleste barna spilt slike spill, med unntak av jentene som ikke liker dem. David og Daniel tror foreldrene setter stor pris på aldersgrense, og det synes de ikke alltid er bra selv om de forstår hvorfor.

David: Ja, det synes de er fint.

Daniel: Og det synes jeg er så teit... De ser hele tiden på aldersgrensen. Det brytespillet, det får jeg ikke lov til å spille, selv om jeg har gjort det noen ganger... De tror vi kan bli avhengige... De må vel beskytte littegranne (sukk)

Barna forteller om ulike årsaker til at foreldrene overholder aldersgrensene så strikt og hva de tror kan skremme foreldrene i spillene. Det er noen som påpeker at voksne ikke har så veldig god fantasi og at spillene derfor må gjøres svært skumle for at det skal bli noen effekt

Jarle: Det kan jo godt være (at voksne synes andre ting er skumle). Jeg vet ikke om voksne synes at det som ligner på dette her er skummelt liksom. Kanskje fordi det er så fantasifullt og barn har litt bedre fantasi eller noe?

Mens andre tvert i mot mener at foreldrene er svært lettskremte og at det er derfor de er så redde for at barna skal spille spill med høy aldersgrense.

Bjørn: Jeg tror nok at voksne kan bli litt reddere enn barn.

Bård: Ja, fordi vi vet i alle fall at det ikke er ekte.

Bjørn: Jammen det gjør jo de voksne også, men det er eldre og så før hadde de ikke sånne spill og sånn, så de er ikke så flinke

Alt i alt kan vi oppsummere med at barna nok har spilt flere spill merket 16+ og 18+ enn det foreldrene kjenner til, men samtidig synes det som om de har spilt dem litt sjeldnere enn de gir inntrykk av. Spillene med høy aldersgrense og mye medieomtale synes å være svært fristende å forsøke for barna, og når anledningen byr seg innimellom hos venner med eldre brødre gripes den begjærlig. De fleste barna forteller at foreldrene er helt håpløse på å spille. Mange har opplevd at foreldrene har forsøkt seg på spillene deres, men også at de har gitt opp uten særlig hell. Barna er oppgitt over foreldrene sine som tilsynelatende *tror* barna faktisk blir sånn som de karakterene de spiller. Barna hevder selv å være eksperter på å skille mellom fantasi og virkelighet, og selv om fantasiverden kan være skummelt gøy er det altså bare et spill.

4 Avslutning

Prosjektets målsetning har vært å se nærmere på noen elementer i spillene og i spillekonteksten som man antok kunne forsterke eller redusere det barn opplever som skummelt eller ekkelt med tv- og dataspilling. Fokus i undersøkelsen har vært rettet mot dimensjoner som tid, sted og det sosiale i spillekonteksten. Problemstillingene i prosjektet har bygget på antagelser om at ulike kombinasjoner av disse elementene gir ulike spillekontekster. Prosjektets målsetning har vært å undersøke hvordan ulike spillekontekster påvirker barnas spilleopplevelse, og eventuelt medvirker til at noen spill oppleves som skumle og ekle. Analysen har sentrert rundt barnas fortolkninger av ulike elementer knyttet til spillene og spillekonteksten, samt deres strategier for å regulere graden av skummelt/ekelt i spillesituasjonen. I tillegg har barnas foreldre blitt intervjuet om holdninger og strategier for regulering av barnas spilling.

I dette kapitlet avrundes rapporten med korte oppsummeringer av hovedpunkter fra analysen, og avslutningsvis presenteres noen tips til spilleglade barns foreldre. Det er viktig å påpeke at de intervjuede barna ikke er representative for hyperbrukere av dataspill. Barna i denne undersøkelsen spiller oftest spill som har anbefalt aldersgrense nært opp til egen alder, mens de spillene som oppgis å være mest skumle stort sett er merket 16+ og 18+. Fotballspill og bilracespill er store favoritter hos guttene, mens jentene - som generelt spiller lite - foretrekker kunnskapsspill og The Sims.

Barneperspektivet

Barnas fortellinger om skumle spilleopplevelser er gjerne beskrivelser av skremmende elementer både i spillene og i spillekonteksten, og ulike kombinasjoner er skremmende for ulike barn. På tross av at de ulike kombinasjonene er individuelt betinget er noen elementer til stede i de fleste fortellingene om skumle spilleopplevelser. De elementene som særlig går igjen er for eksempel; sosial kontekst, fysisk nærhet/avstand til andre, spilltype, erfaringsgrunnlag med spillet, lydeffekter og volum. Barna har ulike syn på hvordan og i hvilken grad elementer som for eksempel realisme vs. fiksjon, spillersynsvinkel, god vs. ond, spilleutstyr og spilletidspunkt har betydning for om spilleopplevelsen kan være skremmende.

I analysen av barneintervjuene kommer det tydelig frem at den sosiale konteksten er viktig for barna når de spiller. Dette fremheves både i forhold til at det er gøyere å spille flere sammen, at de drar veksler på hverandres erfaringer, og ikke minst at skumle spill oppleves mindre skremmende når flere spiller sammen. Som tidligere nevnt er det sosiale ved dataspilling også et sentralt poeng hos Jessen (2000a, 2000b og 1999) som ser spillingen som en innfallsport til sosialt samvær, på ulike arenaer. Noen av foreldrene peker også på nettopp dette:

Bårds pappa: De er jo sosiale på sin måte når de sitter og spiller... Det kan jo av og til sitte fire til fem stykker oppe på rommet... Det kommer kamerater ikke sant, og så bytter de koder. Og de ringer og forteller koder, og hvor langt de er kommet. Nei, det er ikke bare det at de spiller – det er mye rundt det også.

Barna er alle enige i at den sosiale konteksten er svært sentral i forhold til om spilleopplevelsen er skremmende. Det beste er klart å spille skumle spill sammen med andre, men på en god andre plass kommer fysisk nærhet til andre familiemedlemmer i boligen. Et viktig element er også hvorvidt det er lyst eller mørkt ute når man spiller, barna ville klart foretrekke dagslys utenfor vinduene dersom spillet var skummelt selv om også lampelys hjelper.

Skumle spill er mest skumle første gang (og kanskje 2. og 3.) man spiller dem, deretter avtar spenningen fordi nå vet barna ”hva som kommer”. Mange av barna påpeker at de ville foretrekke å spille nye skumle spill sammen med noen dersom de fikk velge, ettersom det da er lettere å le av opplevelser som ellers kunne vært skumle. De fleste ville ikke velge å spille skumle spill for første gang dersom de skulle spille alene, eller det ikke var noen andre hjemme. I tillegg er det mange som ville unngå å spille skumle spill i mørket, særlig om de var alene.

Lydeffekter og lydvolument kan også medvirke til at spilleopplevelsen blir mer skremmende, ved for eksempel at det gjennom musikkbruk bygges opp spenning og forventning om at noe skummelt er i vente. En del av barna forteller at de noen ganger velger å spille med lavere lydvolument når de er alene og/eller det er mørkt.

Innledningsvis ble det vist til arbeidet av Cantor (1998) som hevder at små barn i særlig grad er sensitive for karakterenes visuelle uttrykk i filmer, mens eldre barn er mer sensitive for andre aspekter – som for eksempel karakterens atferd og intensjon. Når barna blir eldre skremmes de mindre av fantasifilmer, men i økende grad av realistiske fortellinger. Blant barna som er intervjuet i dette prosjektet finner vi eksempler både på barn som skremmes av *fantasihistorier* som bygger på virkelighetsfjerne historier og karakterer som for eksempel monstre og zombier, og barn som skremmes av *fiksjoner* som bygger på virkelighetsnære karakterer og tenkbare historier. Dette er trolig utslag av at barn i 11-årsalder er i brytning mellom barn- og ungdomstid, og hva som skremmer er individuelt og avhengig av modning.

Barna vurderer kinoen som det sterkeste mediet når de rangerer ulike medier ut ifra hva som kan skremme mest, mens TV kommer på en sterk andre plass. Kinoforformatet er stort, nært og ofte med veldig høy lyd. I kombinasjon med de mørke omgivelsene som man vanskelig kan ”unnslippe”, samt virkelige mennesker i rollene, forteller alle barna om filmer som har gjort sterkt inntrykk. Levende mennesker, som skriker av smerte og blør når noen stikker eller skyter dem, har skremt samtlige barn, og tydelig gjort større inntrykk enn dataspillene. Når så film på kino er én sammenhengende og lineær historie har barna ikke anledning til å påvirke hendelsesforløpet – eller å ”gå bort litt”.

Av analysen fremgår det at barna har mange strategier for å justere ”skummelt”-nivået i spillekonteksten selv. Noen av strategiene er knyttet til valg i spillenes forløp, mens andre er relatert til elementer i spillekonteksten som for eksempel tidspunkt, spillested og sosial kontekst. Barna forteller at de noen ganger velger å; spille sammen med eller i nærheten av noen, dempe lyd, skru på mer lys, lagre spillet og ta en pause, bytte spill – dersom de synes spilleopplevelsen er skummel.

Fokus for dette prosjektet har vært hva i spillekonteksten som kan skremme barn, og hvilke strategier barna tar i bruk for å regulere dette. Det er derfor viktig å minne om at barna selv hevder at de sjelden opplever tv- og dataspilling som skummelt, og at de for det beste spiller spill tilpasset egen aldersgruppe selv om alle har forsøkt spill merket 16+ og 18+. Prosjektets fokus har dermed lagt på spill og spilleopplevelser som ikke nødvendigvis er representative for barnas vanligste bruk av teknologien. Barna har stor glede av spillingen og de sosiale ringvirkninger aktiviteten har, både i og utenfor spillekonteksten.

Foreldreneperspektivet

Det kommer klart frem i intervjuene at foreldrene er ambivalente til barnas tv- og dataspilling. Det ansees som nødvendig og positivt, i forhold til skole og arbeidsliv at barna tilegner seg teknologikunnskap. I tillegg peker mange foreldre på at tv- og dataspilling tydelig er en fritidsaktivitet som barna har mye glede av, både alene og sammen med andre. Likevel fremstår også sider av teknologibruken som problematisk og skadelig, i forhold til hvilke holdninger som formidles og hva en *god oppvekst* tradisjonelt bør inneholde for eksempel av fysisk aktivitet. Barnas spilling er tydelig et moralsk dilemma for foreldrene, som muligens kan sees i sammenheng med en til tider opphetet mediedebatt knyttet til temaet. Det ansees som politisk korrekt av foreldre å være kritisk til dataspilling, samtidig som de forventes å legge til rette for at barna blir teknologikyndige. Foreldrenes moralske dilemma vil det være svært interessant å forfølge i videre forskning. Ettersom foreldrene opplever det som nærmest umulig å sette seg inn i og ha kontroll med alle spill som barna spiller, synes PEGI merkingen å være en kjærkommen hjelp.

Selv om det i nyere teori om moderne barndom er fokus på barn som fortolkende aktører, og denne tanken etter hvert synes å ha fått gehør i mange kretser, er foreldrene stadig svært opptatt av og bevisst sitt ansvar overfor barna. Både foreldre og myndigheter ønsker å regulere hva barn spiller, samt når og hvor de gjør det. Dette er kanskje et uttrykk for at tv- og dataspilling er et relativt nytt fenomen som foreldregenerasjonen selv ikke vokste opp med, og derfor anser som ukjent og potensielt truende. Foreldrene er svært positive til PEGI merkingen av spill (Karlsen og Syvertsen 2004), og bruker aldersmerkene aktivt i reguleringen av barnas spilling. Slik sett vurderer foreldrene det som sitt ansvar å regulere hva barna får spille, selv om de fleste nok støtter seg til merkingen heller enn å selv sette seg inn i spillene og spiller sammen med barna. Aarseth (2003) peker på at dette trolig er generasjonsforskjeller som vil være kraftig redusert når dagens barn og unge på sikt selv er foreldregenerasjonen som vil dominere samfunnets holdninger til fenomenet. Kirksæther (2003) forklarer hvorfor spill oppfattes som farlige og skremmende for ikke-spillere:

Det ser ut som noe som er farlig, og så glemmer vi at det her er fiksjon. Jo mer fotorealistisk dem (spillene) blir, jo mer skremmende blir dem også – for dem som ikke spiller¹⁵.

Videre kommenterer Aarseth mediedebatten og forskning rundt voldelige dataspills påvirkning på barn og unge. Han hevder at kritikerne gjerne ikke kjenner spillene i særlig grad, og dermed vurdere spillenes effekt på et noe svakt grunnlag.

Spill, som veldig mange andre medier, portretterer av og til voldelige situasjoner... men fra det faktum og til en påstand om at man blir voldelig av å spille dataspill er det ganske langt (Aarseth 2003)¹⁶.

Mange foreldre forteller at de ikke har klare regler for tidsbruk knyttet til tv- og dataspilling, men at de velger å regulere dette fortløpende avhengig av for eksempel andre fritidsaktiviteter, lekser og vær. Liestøl (2001) er kritisk til for mye fokus på barnas tidsbruk, hun mener fokus bør ligge på barnas egen evne til å vurdere spillenes form og innhold. Ifølge Liestøl bør voksne i en oppdragerfunksjon forsøke å ta hensyn til barnas spillererfaring, hvordan barna bruker og kommuniserer med spillet samt hvilken evne de har til å reflektere kritisk over sine erfaringer i fellesskap med andre. Under fremsettes noen tips til spilleglade barns foreldre og foresatte, basert både på resultater av dette prosjektet og andre kilder.

¹⁵ Jørgen Kirksæther intervjuet i NRK Verdt å vite spesial, sendt første gang 20. desember 2003 http://www.nrk.no/programmer/radioarkiv/verdt_a_vite/3526663.html

¹⁶ Espen Aarseth intervjuet i NRK Verdt å vite spesial, sendt første gang 20. desember 2003 http://www.nrk.no/programmer/radioarkiv/verdt_a_vite/3526663.html

4.1 Tips til spilleglade barns foreldre og foresatte

- ⊕ **Den sosiale konteksten er viktig.** Barna foretrekker å spille sammen med venner, det gjør spillingen mer positiv og reduserer styrken i skremmende elementer. Når barna spiller sammen gir fellesskapet trygghet og spillingen danner utgangspunkt for sosialt samvær, også utenfor spillekonteksten. Fysisk nærhet til andre familiemedlemmer kan skape en tryggere spillekontekst dersom barnet spiller alene, og den sosiale konteksten er særlig viktig når barn prøver ut nye skumle spill.
- ⊕ **Foreldres interesse og engasjement verdsettes.** Barna liker å spille, og de setter pris på at voksne viser interesse for spillene og barnas kompetanse på feltet. Når voksne spiller sammen med barna, aktivt eller som tilskuer, skapes rom for diskusjon av ulike elementer i spillene samt refleksjon over de holdninger som formidles i spillene. Vurder barnas evne til selv å kritisk vurdere spillenes innhold og deres mediekompetanse på feltet. Diskuter sammen med barna hvilke typer spill dere mener er riktige for dem og begrunn motstridende holdninger. Vis interesse også for hva barna spiller andre steder enn hjemme og ha en begrunnet mening om hva som er greit eller ikke.
- ⊕ **Spillekonteksten kan reguleres på mange måter.** Spillekonteksten kan sees som sammensatt av mange elementer, som på hver sin måte kan påvirke i hvilken grad dataspill er skumle. Sosial kontekst, spilletidspunkt, spillested og spilltype kan for eksempel justeres i tillegg til tidsbruk. Ved bare å regulere tidsbruk og følge aldersmerking, heller enn å snakke med barna om spillenes innhold og form, er det vanskelig for voksne å sette seg inn i hvordan barna opplever og fortolker spillene.

Litteratur

Aarseth, Espen (2003): Playing research: Methodological approaches to game analysis. Paper presented at MelbourneDAC, the 5th International Digital Arts and Culture Conference, May 2003. <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>

Backe-Hansen, E. og Vestby, G. M. (1995): *Når barn bidrar i barneforskningen – etiske spørsmål*. NESH-skriftserie nr. 2.

Bartle, Richard (1996): "HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS". <http://www.mud.co.uk/richard/hclds.htm>

Buckingham, David (2000) *After the Death of Childhood. Growing up in the Age of Electronic Media*. Polity Press, London.

Cantor, Joanne (1998): "Mommy, I'm Scared". *How TV and Movies Frighten Children and what we can do to Protect Them*. A Harvest Original, United States of America.

Corsaro, William A. (1990): *The sociology of Childhood*. Thousand Oaks / California, London, New Delhi: Pine Forge Press.

Douglas, Mary (1966): *Purity and danger. An analysis of concepts of pollution and taboo* London: Routledge & Kegan Paul

Douglas, Mary (2000): *A moveable feast*. Interview in The Channel 4 series, Anatomy of Disgust.
Hentet fra: http://www.channel4.com/culture/microsites/A/anatomy_disgust/douglas.html

Endestad, T. m.f. (2004): *En digital barndom? En spørreundersøkelse om barns bruk av medieteknologi*. Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring, NOVA. Rapport 1/2004

Hake, Karin (1998): *Barn og unges fjernsynsverden – et utviklingsperspektiv*. Ad Notam Gyldendal, Oslo.

Haldar, M. og Frønes, I. red. (1998): *Digital barndom*. Ad Notam Gyldendal AS, Oslo

Halloway, S. L. and G. Valentine (2001): 'It's only as stupid as you are': children's and adults' negotiations of ICT competence at home and at school. *Social & Cultural Geography* Vol. 2, No. 1, 2001.

Helle-Valle, Jo (2003): *Familiens trojanske hester? En kvalitativ undersøkelse av bruk av digitale medier i norske hjem*. Oppdragsrapport 1-2003, Statens institutt for Forbruksforskning.

Holm Sørensen, Birgitte (2000): *Børn i en digital kultur*. I Sørensen, Birgitte H. og Olesen, Birgitte R. (ed.) (2000): *Børn i en digital kultur - Forskningsperspektiver*. Gads Forlag, København 2000

Holme, I. M. og B. K. Solvang (1997): *Forskningsmetodik : om kvalitative og kvantitative metoder*. Lund: Studentlitteratur.

James, Allison, Jenks, Chris & Prout, Alan (1998): *Theorizing Childhood*. Polity Press, Cambridge UK

James, Allison & Prout, Alan (eds.) (1990/97) *Constructing and reconstructing childhood : Contemporary issues in the sociological study of childhood*. London/Bristol: The Falmer Press.

Jessen, Carsten (2000a): *Det kompetente børnefællesskab – Leg og læring omkring computeren*. I Sørensen, Birgitte H. og Olesen, Birgitte R. (ed.) (2000): *Børn i en digital kultur - Forskningsperspektiver*. Gads Forlag, København 2000

Jessen, Carsten (2000b): *Når drenge spiller actionspil – Computerspil som populærkulturelt fænomen*. I Sørensen, Birgitte H. og Olesen, Birgitte R. (ed.) (2000): *Børn i en digital kultur - Forskningsperspektiver*. Gads Forlag, København 2000

Jessen, Carsten (1999): *Fortolkningsfællesskaber. Børns og unges reception af computerspil*. I BARN nr. 2 1999, NOSEB.

Johansson, Barbro (2001): *Kompetenta kids och valhända vuxna: IT-barn som kulturell konstruktion*. I Locus, Vol. 2 nr. 1 2001, s. 4-14.

Johansson, Barbro (2000): *Kom och ät! Jag skal bara dö först.. Datorn i barns vardag*. Etnografiska föreningen i Västserie.

Juul, Jesper (2003): *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart og Gameness*. Keynote presented at the Level Up conference in Utrecht, Nov. 4.-6. 2003. I Copier & Raessens (ed.) 2003: *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht: Universiteit Utrecht. www.jesperjuul.dk/text/gameplayerworld/

Karlsen, Faltin og Syvertsen, Trine (2004): *Medieregulering og foreldre. Holdninger til innholdsreguleringer av audiovisuelle medier*. Rapport 1-2004 Statens Filmtilsyn.

Karlsen, Faltin (2001): *Dataspill og vold. En kvalitativ analyse av voldselementer i dataspill*. Rapport 1-2001 Statens Filmtilsyn.

Karlsson, Ørjan Nordhus (2004): *Nye kulturelle uttrykk, sosiologien og dataspillet*. Sosiologisk tidsskrift, vol 12, 273-284. Universitetsforlaget 2004

Kjørstad, I. (2000): *Barn og Internett-reklame. En studie av 12-åringers forståelse og kunnskap om reklame på Internett*. Rapport 7-2000, Statens institutt for Forbruksforskning.

Liestøl, Eva (2001): *Dataspill - Innføring og analyse*. Universitetsforlaget, Oslo.

Olesen, Birgitte R. (2000): *Forældres holdning til og børns brug af computer*. I Sørensen, Birgitte H. og Olesen, Birgitte R. (ed.) (2000): *Børn i en digital kultur - Forskningsperspektiver*. Gads Forlag, København 2000

Papert, S. (1997): *The Connected Family: Bridging the Digital Generation Gap*. Georgia: Longstreet Press.

Qvortrup, Jens (1990): *Childhood as a Social Phenomenon. An introduction to a series of National Reports*, Barndomsprosjektet, University Centre of South Jutland, Esbjerg.

SSB (2004): *Norsk Mediebarometer 2003*. Odd Frank Waage, Statistisk sentralbyrå – Oslo Kongsvinger.

Sørensen, H. Birgitte og Olesen, R. Birgitte (ed.) (2000): *Børn i en digital kultur - Forskningsperspektiver*. Gads Forlag, København 2000

Thagaard, Tove (1998): *Systematikk og innlevelse*. Fagbokforlaget, Oslo.

Vaage, Odd Frank (2003): *Små sosiale skiller i barn og unges mediebruk*. Samfunnsspeilet nr. 6/2003. SSB.

Vedlegg

Vedlegg 1

Intervjuguide 11-åring

Er skummelt og ekkelt det samme synes du?

- Hva betyr det at noe er skummelt for deg?
- Hva er skummelt for eksempel på kino, tv, om natten, i spill? Kan det være forskjellige ting på forskjellige steder eller er det alltid det samme?
- Hva gjør du eller hva ville du ha gjort hvis noe blir skummelt? Lukker øynene, går ut, tenker på noe annet, unngår noen scener, lagrer og tar pause...
- Hvordan har man det etterpå at noe har vært skummelt eller ekkelt? Redd, drømmer, mørkeredd, pysete, skrytete...
- Hvordan kjennes det som er skummelt eller ekkelt ut? Redd, bilsyk, kvalm, skremt, pinlig, overrasket
- Kan det skumle være gøy og noe man liker? Noe man har lyst til å oppleve igjen og igjen?
- Hva er det skumleste du vet om? Eller det ekleste?

Ranger ulike medier

- Hva kan være mest skummelt av kino, radio eller TV- og PC-spill synes du?
- Hvorfor synes du det?

Ranger ulike spillkategorier etter skummelt / ekkelt

- Eksempler: Bilspill, skytespill, rollespill, fotballspill, slossespill, brettspill...
- Mario, Harry Potter, Need For Speed, FIFA 2004, Resident Evil...
- Har du prøvd spill med eldre aldersmerking enn det som passer? Hvorfor det / eller ikke?
- Hvorfor tror du det er aldersmerking?
- Synes du det er viktig?

Om spillkvalitet

- Er det som ligner på virkeligheten mer skummelt eller ekkelt enn andre? For eksempel tegneseriefigurer / eventyrfigurer vs mennesker som er nærmere film?
- Er det mest virkelig når du ikke ser deg selv (eller hele deg selv) eller når du styrer din figur på avstand? Blir det mer eller mindre ekkelt å se for eksempel blod gjennom øynene til han du spiller?
- Er det forskjell på å være den gode eller den onde i spillet? Hvorfor det? Hva synes du er mest spennende? Tror du noen kan synes at det er skummelt? Hvorfor det?
- Synes du at spill på for eksempel Game Boy er mer eller mindre skummelt enn PC spill? Hvorfor det tror du?
- Hva slags spilltype vil du velge dersom du skal spille et spill som er litt ekkelt og skummelt?

Om kontekst – Hvis du spiller et spill du synes kan være litt ekkelt:

- Er det forskjell på å spille alene eller sammen med noen synes du? Hva er forskjellen? Hva liker du best?

- Har det noe å si hvem andre du spiller med? Hvorfor synes du det?
- Er det bedre eller verre å spille sammen med noen du kjenner godt? Som for eksempel søsken? Hvorfor det tror du?
- Blir noe mindre eller mer skummelt og ekkelt i stua for eksempel enn på rommet? Hvorfor det?
- Har det noe å si når du spiller? Kan det for eksempel være at noe blir mindre skummelt eller ekkelt midt på dagen enn om natta tror du? Hvorfor det tror du?
- Hvem vil du helst spille sammen med hvis du kan velge og skal spille et litt ekkelt og skummelt spill? Hvor og når vil du spille da?

Om teknisk utstyr

- Har det noen betydning hvor høy / og bra lyden er? Er det for eksempel forskjell mellom GameBoy og surroundingsystem på TV? Hvorfor?
- Er det mindre skummelt om skjermen er liten eller stor synes du? Hvorfor det?
- Hva slags utstyr vil du helst spille de spillene du synes kan være litt ekle på? Hvorfor det?

Hva tror du andre kan synes er ekkelt eller skummelt?

- Har det noe å si hvor gammel man er?
- Husker du hva du synes var skummelt når du var mindre?
- Tror du voksne synes andre ting er skummelt enn deg? Hva da?
- Har du snakket med noen om det hvis du har spilt et spill som var ekkelt eller skummelt? Med hvem da? Venner, søsken, voksne osv...

Hva synes foreldre om TV- og PC-spill tror du?

- Får du lov å spille når du har lyst alltid? Hvorfor / ikke tror du?
- Får du lov å spille så lenge du har lyst? Hvorfor / ikke tror du?
- Får du lov å spille alle spill du har lyst til? Hvorfor / ikke tror du?
- Hva synes foreldre om aldersgrenser på spill tror du? Hva bruker de grensene til?
- Hva synes du om aldersgrenser på spill?

Vedlegg 2

Intervju foreldre

- Hva synes dere om at han/hun spiller elektroniske spill?
 - Er dere enige?
- Hvem kjøpte og betalte for utstyret og spillene?
 - Hvem var pådriver for kjøpet?
 - Hvilke argumenter ble eventuelt brukt for og imot av de ulike partene?
 - Hvilke argumenter veide tyngst?
 - Hvor ofte fornyes spillparken og hvem kjøper nye spill?
 - Hva synes dere om tilgjengeligheten av spill i butikkene?
 - Hvordan opplever dere at aldersmerking følges opp i butikkene?
- Har dere selv forsøkt spillene før / etter at de ble innkjøpt?
 - Spilt sammen med han/henne?
- Hvordan forholder dere dere aldersmerkingen på spill?
 - Som absolutt eller diskuterbar?
 - Som argument mot kjøp og tidsbruk av bestemte spill?
- Hvilken holdning har dere til spillene han/hun faktisk spiller?
 - Er dere enige om hvilke spill han/hun får spille?
- Er det noen spill han/hun ikke får lov å spille?
 - Hvilke spill er det?
 - Hvordan skiller disse spillene seg fra andre?
- Mener dere noe kan være skummelt i elektroniske spill for en 11-åring?
 - Hva da?
 - Mener dere at det som eventuelt er skummelt også er skadelig for 11-åringen deres?
 - Hvorfor – ikke?
- Har dere laget regler for spilling?
 - Regulering av tidsbruk og/eller type spill?



Vedlegg 3

Informasjonsbrev til foresatte - Mars 2004

Vedrørende deltagelse i intervju i regi av Statens Institutt for Forbruksforskning (SIFO).

Statens Institutt for Forbruksforskning (SIFO) ligger under Barne- og familiedepartementet, og vi holder nå på med et forskningsprosjekt for Statens Filmtilsyn, som viderefører Regjeringens handlingsplan mot vold i bildemediene 1995-97. Midlene er delt ut for å bidra til gjennomføring av tiltak som kan gi økt kunnskap om barn og unges mediekompetanse.

"Hva er skummelt - og er det like skummelt i alle situasjoner?"

Prosjektet er en undersøkelse av barns opplevelser med bruk av TV- og PC-spill, sett i forhold til ulike sosiale sammenhenger. Med utgangspunkt i barns selvopplevde mediebruk skal det i prosjektet gjennomføres en studie av om, og eventuelt hva, barn opplever som "skummelt" og ekkelt i TV- og PC-spill. Sammenfaller barnas fortellinger om hva som er skummelt med foreldrenes antakelse om hva som skremmer og gjør spill uheldig eller skadelig for dem? Vi ønsker å samle inn data både fra barn som spiller og fra deres foresatte, og vurdere deres synspunkter på aldersmerking og regulering.

Intervjuer og analyser av datamaterialet gjennomføres i samsvar med de forskningsetiske retningslinjer som gjelder når barn bidrar i barneforskningen. Både barn og voksne sikres full anonymitet ved deltagelse. Når barn som intervjues er yngre enn 15 år må foresatte samtykke til innhenting og bruk av opplysninger om barnet. Jeg har tidligere vært på besøk i de to 6. klassene på ----- skole, etter avtale med rektor, og ønsker nå å få mulighet til å snakke videre med noen av disse barna og deres foresatte.

Med denne henvendelsen håper jeg å få tillatelse til å komme hjem til dere for å spille litt, samt gjennomføre et intervju med jenta/gutten deres. Besøket vil trolig vare døyt en time, og jeg håper også å få anledning til å stille foresatte noen spørsmål.

Ta gjerne kontakt dersom dere har videre spørsmål knyttet til prosjektet og datainnsamling. Jeg ringer i løpet av de nærmeste dagene for eventuelt å lage en konkret avtale for intervju-tidspunkt, dersom dere vil delta i prosjektet.

Vennlig hilsen
Ingrid Kjørstad – Prosjektleder
Statens institutt for forbruksforskning
ingrid.kjorstad@sifo.no

Vedlegg 4

Spørreskjema 6. klasse

Navn: _____

Klasse: _____

Har dere Play Station / Xbox / Game Cube hjemme?.....

JA

NEI

Har dere PC spill hjemme?.....

JA

NEI

Hvor mange dager i uka spiller du slike spill?.....

Ingen

1 - 3 dager

4 - 7 dager

Spiller du vanligvis alene eller sammen med andre?.....

Alene

Sammen med andre

Like mye

Hvem spiller du sammen med, hvis du spiller med andre?

Venner

Søsken

Andre: _____

Har du eldre søsken?.....

JA

NEI

I hvilket rom står utstyret du spiller på?

Stue

Eget rom

Andre: _____

Spiller du etter klokka 21:00 om kvelden?

Aldri

Av og til

Ofte

Hvilke 3 spill spiller du mest?

1
2
3

Hvilke 3 spill er de skumleste eller ekste du vet om?

1
2
3

Hvorfor synes du at noen spill kan være skumle eller ekste?

--

Hvorfor synes voksne at noen spill er skumle eller farlige?

--

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.