



## «Spilling blant unge i et avvikssosiologisk perspektiv»

Et kvalitativt forskningsprosjekt om unges erfaringer med dataspill i sammenheng med stigmatisering og støtte i spillkulturen

Masteroppgave i sosialfaglig arbeid med barn og unge

Av Mathias Pedersen

Avdeling for pedagogikk- og sosialfag

Høgskolen i Innlandet – Lillehammer

Høsten 2017

# Forord

Gjennom hele mitt studieløp har jeg ønsket å skrive en omfattende oppgave om dataspill og unge. På bachelorstudiet i barnevern lærte jeg om temaer som rus, omsorgssvikt, avvikssosiologi og utviklingspsykologi. På den tiden var det noe forunderlig for meg at dataspill ikke ble gitt mer oppmerksomhet på studiet. For å kompensere for min faglige tørste etter dette temaet, har jeg nå skrevet denne masteroppgaven.

Skriveprosessen har vært både lærerik og frustrerende. I starten av masterstudiet ble jeg fortalt at masteroppgaven er krevende, og at masse arbeid må påberegnes. Først nå forstår jeg hva dette betyr. Jeg sitter igjen med en følelse av lettelse over at jeg har kommet i mål. Med lettelsen følger spenning. Når har man fått med alt? Når kan man være fornøyd? Uansett er det på tide å avslutte. Dermed settes et ambivalent punktum.

Jeg vil med dette takke mine veiledere Yvonne Fritze og Yngve Nordkvelle ved Høgskolen i Innlandet for gode råd under prosessen. Å ha hatt to veiledere har gitt meg ulike perspektiver som definitivt har kommet godt med. På lik linje vil jeg også takke dere for tiden vi har hatt som forskningspartnere i dette prosjektet. Jeg takker også Hans-Jørgen Wallin Weihe ved Høgskolen i Innlandet for gode innspill mot slutten av skriveprosessen.

Et masterprosjekt som dette er ingenting uten respondentene. Takk til dere for at jeg har fått innsyn i deres hverdag og sosiale liv som spillere.

Til slutt vil jeg takke mine foreldre. Jeg takker min mor for korrekturlesing og oversettelse av tysk litteratur. Jeg takker min far for oppmuntrende ord. Hadde ikke du introdusert meg for spill som barn, hadde jeg aldri skrevet denne oppgaven.

Lillehammer, september 2017

Mathias Pedersen

# Sammendrag

Denne masteroppgaven er resultatet av et forskningsprosjekt på unge studenter med interesse for og lang erfaring med video- og dataspill. Formålet med prosjektet var å kartlegge spillernes opplevelser av spill, med et todelt fokus på en eventuell sammenheng mellom spilling og stigmatisering, og spillkulturen som et støtteapparat. Fremgangsmåten for undersøkelsen har vært kvalitative intervjuer av fem studenter tilknyttet en spillgruppe ved en høyskole i Norge.

Respondentene har ytret sine meninger om spill, deres spillgruppe og om spillere generelt. Disse meningene er basert på deres erfaring fra barne- og ungdomsalder, og deres liv som unge voksne spillere. Deres refleksjoner knyttes til et avvikssosiologisk perspektiv, hvor også et utvalg av tidligere forskning på feltet og annen relevant teori er en god bakgrunn for diskusjonen av resultatene. Det avvikssosiologiske perspektivet har fungert som bakteppet for besvarelsen av oppgavens problemstilling.

Funnene i forskningen hadde flere elementer av avvikssosiologisk verdi. Det ble funnet sammenhenger mellom spilling og stigmatisering, noe som allerede var forsterket gjennom utvalget av tidligere forskning og teorien brukt i oppgaven. Det viste seg også at respondentene som spillere selv, tidvis stigmatiserte andre spillere.

Det ble også funnet at spillkulturen kan fungere som et støtteapparat for spillere, og at ulike faktorer både kan svekke og styrke denne støtten. For eksempel kunne sosial tilhørighet og dannelse av vennskap styrke støtten i spillkulturen. Det viste seg også at gradene av sosial støtte fra disse vennskapene kan være varierende. De svake sosiale bånd som ofte dannes, fortrinnsvis i nettbaserte spill, kunne være et svekkende element i spillkulturens støtte. I tillegg kom det fram at spillernes gjensidige stigmatisering av hverandre kan være en motsetning til det som regnes som et støtteapparat. Derfor er spillkulturen som støtteapparat et kontekstavhengig begrep, hvor ulike faktorer vil være bestemmende for støtten som oppleves. Det kan også variere fra person til person.

Disse konklusjonene ble trukket ut fra det respondentene hevdet om sin spillgruppe, hvor spillgruppen kan tenkes å være en «modell» for resten av spillkulturen. Spillkulturen ellers, altså utenfor den aktuelle spillgruppen, ble også brukt i drøftingen av spillkulturen som støtteapparat.

# Innholdsfortegnelse

|   |    |
|---|----|
| Kapittel 1: Innledning.....   | 6  |
| 1.1 Tema.....   | 6  |
| 1.2 Bakgrunn .....  | 8  |
| 1.2.1 <i>En gammel spillers bekjennelser</i> .....                  | 8  |
| 1.3 Problemstilling.....  | 10 |
| 1.4 Teoretisk perspektiv.....                                       | 11 |
| 1.5 Begrepsavklaring.....   | 11 |
| 1.6 Oppgavens oppbygning.....                                       | 12 |
| <br>  |    |
| Kapittel 2: Statlig interesse.....                                  | 14 |
| 2.1 Stortingsmelding nr. 14.....                                    | 14 |
| 2.2 Spill ut i verden.....  | 16 |
| <br>  |    |
| Kapittel 3: Kunnskapsstatus – et utvalg av tidligere forskning..... | 18 |
| 3.1 Generelle problematikker.....                                   | 18 |
| 3.2 Foreldre og World of Warcraft.....                              | 19 |
| 3.3 Stereotyper.....  | 20 |
| 3.4 Andre normbrudd.....  | 21 |
| <br>  |    |
| Kapittel 4: Spilling.....   | 23 |
| 4.1 Spill som fritidsaktivitet.....                                 | 23 |
| 4.2 Flyt.....   | 24 |
| 4.2 Avhengighet og problematisk spilling.....                       | 25 |
| 4.4 Spilling i samfunnskontekst.....                                | 27 |
| 4.5 Spill som læring.....   | 30 |
| <br>  |    |
| Kapittel 5: Spilling i et avvikssosiologisk perspektiv.....         | 32 |
| 5.1 Avvikssosiologi.....  | 32 |
| 5.2 Stemplingsteori og stigmatisering.....                          | 34 |
| 5.3 Ungdomskultur og skole.....                                     | 35 |
| 5.4 Spillkulturen.....  | 37 |
| 5.5 Det sosiale elementet i spill.....                              | 39 |

|   |        |
|---|--------|
| Kapittel 6: Metode.....   | 43     |
| 6.1 Intervjuenes struktur.....  | 44     |
| 6.2 Respondenter.....   | 45     |
| 6.3 Andre metodiske muligheter.....   | 47     |
| 6.4 Svakheter og utfordringer.....  | 48     |
| 6.5 Hermeneutisk og fenomenologisk tilnærming.....                                | 50     |
| 6.6 Hva kunne vært gjort annerledes?.....   | 52     |
| 5.7 Etske hensyn.....   | 52     |
| <br>Kapittel 7: Presentasjon av resultater.....                                   | <br>54 |
| 7.1 Bruk og tanker om spill.....  | 54     |
| 7.2 Foreldres holdninger til spill.....   | 57     |
| 7.3 Tanker om spilling og stigmatisering eller negative sosiale konsekvenser..... | 59     |
| 7.3 Tanker om spillkulturen som en møteplass og støtteapparat for spillere.....   | 65     |
| <br>Kapittel 8: Sammenfatning og diskusjon.....                                   | <br>69 |
| 8.1 Grader av spilling.....   | 69     |
| 8.2 Stigmatisering og negative sosiale konsekvenser.....                          | 70     |
| 8.3 Støtte i spillkulturen.....   | 77     |
| 8.4 Oppsummering og endelig diskusjon.....  | 82     |
| 8.5 Avsluttende kommentar – veien videre.....                                     | 83     |
| <br>Litteraturliste.....  | <br>84 |
| <br>Vedlegg 1 – Kvittering fra NSD.....   | <br>90 |
| <br>Vedlegg 2 – Forespørsel og samtykkeerklæring.....                             | <br>92 |
| <br>Vedlegg 3 – Intervjuguide.....  | <br>94 |

## Kapittel 1

# Innledning

### 1.1 Tema

Denne masteroppgaven er et prosjekt med fokus på unges erfaringer med dataspill knyttet til stigmatisering og spillkultur. Disse erfaringene skal ses gjennom et avvikssosiologisk perspektiv. Fenomenet video- og dataspill oppstod for flere tiår siden og har siden den gang vært i rask utvikling. Dette konseptet er nå stuerent i det norske hjem, og det er rimelig å anta at de aller fleste unge har noe erfaring med spill. Også en stor andel eldre personer har en generell forståelse for hva dataspill er, gjennom å ha barn eller barnebarn som er interessert i spill. Det bør poengteres at spill ikke utelukker den eldre generasjonen, da det som oppgaven skal vise, er flere middeladrende personer som også har denne interessen.

Det er viktig å fastslå at jeg ikke ønsker å se på spilling som en iboende negativ interesse. Det skal heller fokuseres på hva som gjør spilling så fascinerende, og hvilke sosiale konsekvenser spilling kan ha. Innenfor oppgavens målgruppe inngår ungdom som spiller mye, men som ikke nødvendigvis spiller på bekostning av andre aspekter ved livet – skole, søvn, andre fritidsaktiviteter, og et generelt sunt og sosialt liv. Disse spillerne defineres som «problemspillere» av Medietilsynet (Medietilsynet, u.å.). Samtidig kan også spilling vise seg å være i sentrum av enkeltes sosiale liv. Jeg ønsker ikke å ha fullt fokus på spillavhengighet, men det vil naturligvis være en del av oppgaven. Grunnen til dette er at det kan være utfordrende å finne subjekter som anser seg selv som avhengig, samtidig som at skillet mellom en spillavhengig og en «storspiller» kan være noe uklart i møte med de aktuelle spillerne. Medietilsynet definerer storspilleren slik: «Storspilleren er definert som en som spiller fire timer eller mer daglig uten at dette nødvendigvis går utover helse eller livskvalitet. Dette er personer som har et lidenskapelig forhold til spill, uten at hobbyen virker forstyrrende på livet ellers» (Medietilsynet, u.å., kap. 3 avsn. 2). Medietilsynets demografi på storspillere kan regnes som de spillerne denne oppgaven vil ha hovedfokus på, men spillere som spiller på bekostning av andre aspekter ved livet ekskluderes ikke. For eksempel brukes begrepet storspillere i en studie litt senere i oppgaven, om spillere som spiller på bekostning av andre elementer i livet. Dermed kan man hovedsakelig forholde seg til storspillere som spillere med et høyt forbruk av spill, i utgangspunktet uavhengig av hvilke konsekvenser spillingen har.

Det finnes også eksempler på ungdom som blir ansett som avhengige av spill, men som senere «vokser ut» av avhengigheten. Dette ser ut til å være ulikt andre typer avhengigheter, selv om all avhengighet i utgangspunktet bygger på samme prinsipper.

Det er verdt å merke seg at flere dataspill kan være bygget på sosiale konsepter, og mange kan oppleve en følelse av samhold og vennskap gjennom slike spill, eksempelvis World of Warcraft. Den sosiale delen av slike spill bidrar ofte til at spilleren har større grunn til å komme tilbake til spillet. Selv om det ikke nødvendigvis er negativt å få venner og relasjoner gjennom spill, kan det diskuteres om det er ugunstig å ha hele sitt sosiale liv der, da disse blir relasjoner som ikke vil kunne tilsvare den ordinære fysiske tilstedeværelsen. Å spille mye blir en rasjonell handling for mange spillere, da ensomme spillere ofte kan bli sittende alene når datamaskinen slås av.

Oppgaven skal videre ta for seg spillere i forhold til spillkulturen. Spilling er ikke nødvendigvis noe man kun gjør alene, og på grunn av spillenes brede spekter av forbrukere, har det blitt dannet en egen subkultur med egne rammer og normer.

I løpet av dette prosjektet har jeg gjort kvalitative intervjuer. Denne oppgaven skal vise og drøfte resultatene av disse intervjuene, knyttet til relevant teori.

Det er tidligere som vi skal se blitt forsket på sammenhengen mellom spinning og sosial angst, depresjon, sosial utilpasshet eller andre sosiale vansker. Det er enda usikkert om spinning fører til disse sosiale vanskene, omvendt eller begge veier. Relevant forskning og teori skal oppgaven som nevnt ta for seg senere. Sosial utilpasshet kan for eksempel vise seg gjennom usikkerhet rundt en sosial samhandling, hvor det for en eller flere av deltakerne oppleves som ubehagelig eller flaut. Dette er det mange som opplever på daglig basis. Det rapporteres også om opplevd ensomhet blant denne målgruppen. En logisk reaksjon på å ikke ha venner, er nettopp å forsøke å komme i kontakt med andre mennesker utenfor spill. I og med at det i denne oppgaven skal se på sammenhengen mellom stigmatisering og spinning, er det da også relevant å undersøke om hvor eventuelle sosiale vansker står i forhold til dette. Utfra dette ståstedet kan en utforme hypoteser:

- Dataspillere som sliter med ensomhet sliter med å få venner, føler seg utilpass eller mangler tilstrekkelig sosial kompetanse utenfor dataspill, som igjen fører til videre isolasjon og «flukt» inn i mer spinning.
- Det er en sammenheng mellom sosial utilpasshet, lav sosial kompetanse, og mye bruk av dataspill og «virtuelle venner».

- Spillere kan få sosiale vansker av å spille mye dataspill.
- Spillere spiller ofte mye dataspill på grunn av sosiale vansker.
- Spilling er, basert på hypotesene over, stigmatiserende.

Disse hypotesene vil gjennom oppgaven bli styrket eller falsifisert, men de vil ikke bli bekreftet som sanne, da oppgavens metode setter begrensninger for hvor mange informanter som uttaler seg om temaet. Samtidig kan vi ikke her bekrefte at alle i en målgruppe opplever det samme. Hypotesene gir vei til forskningsspørsmål som skal brukes i forskningen. Det følgende er de mest sentrale forskningsspørsmålene for oppgavens og undersøkelsens gang, som også skal gjenspeiles i oppgaven:

- Hvorfor er spinning fascinerende?
- Hva er spillkulturen?
- Hvorfor er spinning stigmatiserende?
- Er spillkulturen en møteplass for dannelse av sosiale nettverk?

## 1.2 Bakgrunn

Oppgavens tema er svært samfunnsaktuelt i dag. Dataspill ligger i et teknologisk felt som fortsatt er i rask utvikling, og det har etter hvert blitt svært vanlig for unge å drive med slike aktiviteter. Det er lite som tilsier at denne utviklingen skal snu. Et godt eksempel på temaets samfunnsrelevans er *Pokémon Go*. Dette spillet fikk mye oppmerksomhet i media i løpet av sommeren 2016, og førte til at både unge og voksne gikk rundt i gatene for å lete etter fiktive figurer.

### 1.2.1 En gammel spillers bekjennelser

Ellers er valg av tema til oppgaven forankret i egen interesse. Jeg brukte mye tid på spinning som barn og tenåring, ofte på bekostning av andre aktiviteter i livet. På grunn av dette sitter jeg med en del erfaring og kunnskap om temaet, og mener at jeg slik kan være en bidragsyter her. I tillegg har jeg tidligere jobbet med rusavhengig ungdom og kan derfor en del om avhengighet, og om hvordan noe kan bli så oppslukende for en person at det går på bekostning av andre ting.

Jeg begynte min spinning sent på 90-tallet, da i en alder av fem eller seks år. Min far ble introdusert til Playstation av sine spillfrelste venner, og bestemte seg for at vi også måtte ha en slik spillmaskin. Jeg spilte mine spill, han spilte sine spill, og ofte spilte vi sammen. Etter noen år tok jeg over og spilte utelukkende alene, ofte til mine foreldres manglende



begeistring for dette. Det er ironisk at noe som min far introduserte meg for, senere førte til frustrasjon hos ham.

Selv om jeg som nevnt brukte mye tid foran datamaskinen for å spille, så jeg aldri på meg selv som en del av spillkulturen. Det bør imidlertid nevnes at denne kulturen på den tiden ikke var like fremtredende som den er i dag. Jeg hadde ikke behov for å fronte at jeg spilte mye dataspill i mitt skole- og vennemiljø. Tvert imot ønsket jeg å holde det relativt hemmelig. Dette var først og fremst fordi det ikke var noen populær aktivitet. Derfor brukte jeg også tid på å spille fotball med vennene mine på den tiden, for så å spille data i stillhet. Spillere ble sett på som «nerder», og som en konsekvens av dette var de derfor utenforstående. Merkelig nok hadde jeg også dette synet på de som aktivt frontet at de var en del av spillkulturen. Mye av dette kan ha grobunn i at spillkulturen på den tiden var forankret i andre subkulturer som også hadde spilling som interesse, eksempelvis «emo»- og «goth»-miljøene. Dette var grupper som ofte ble sett på som utenfor, i forhold til den banale majoriteten jeg selv ville være en del av.

Dersom jeg på den tiden ble spurt om hvorfor jeg spilte, ville jeg nok ha svart at jeg syntes at spilling var gøy. Og det var nok slik det startet. Men i min oppvekst opplevde jeg utviklingen; fra relativt enkle spill til den kvaliteten man har den dag i dag, med mer komplekse og ofte svært dype spillopplevelser. Spilling ble ofte svaret på alt. Hvis jeg kjedde meg, spilte jeg. Dersom jeg hadde en dårlig dag, spilte jeg. Det samme gjaldt for så vidt også gode dager. Det var svært lett å bli dratt inn i en virtuell verden gjennom spill. Fallgraven for min del var at jeg foretrakk spill med dype historier og detaljerte verdener, ofte spill innen *RPG*-sjangeren (Role Playing Game). Disse spillene spiller man som regel alene, og det kan fort bli en isolerende aktivitet. Spilling ble en slags ond sirkel hvor spill isolerte meg, som videre førte til at jeg spilte mer, og jeg dermed ble mer isolert.

Dette nådde sitt høydepunkt da jeg ble introdusert for World of Warcraft. I en periode var dette spillet det eneste jeg som opptok meg utenom skole og trening. Etter hvert prioriterte jeg også dette spillet framfor skolearbeid. Jeg kan dog poengtere at jeg gikk ut av grunnskole og videregående med greie resultater. Jeg sluttet å spille da jeg begynte på Høgskolen i Lillehammer i 2012, for da ønsket jeg å bli kjent nye mennesker og å være en del av studentmiljøet. Dette var egentlig ikke noe problem fordi jeg erstattet spilling med mange andre aktiviteter. Jeg opplevde til tider et savn til den tiden hvor jeg kunne sitte i

timevis og være oppslukt i en annen verden, og det savnet har jeg av og til også i dag, men ikke like ofte.

Når jeg ser tilbake på egne erfaringer rundt spilling, har jeg stort sett gode minner, til tross for at jeg kan huske opplevelser av frustrasjon fra ungdomstiden fordi jeg lot spillene få for stor plass i livet mitt. Jeg sitter derfor igjen med et syn på at spilling kan være en god aktivitet, så lenge det gjøres i moderasjon, og gjerne i kombinasjon med andre hobbyer. Det største problemet jeg hadde med spilling er et aspekt som sjelden nevnes innenfor spillkulturen generelt. Dette er det faktum at spilling, i mine øyne, fremtrer som lite produktivt. Selv om det er spennende og ofte kan gi gode opplevelser og minner, har man ikke laget eller gjort noe av direkte overførbar verdi til verden utenfor spillet. Man har kanskje lært seg evner og ferdigheter til å oppnå noe i spillet, men dette er ferdigheter som stort sett ikke er anvendbare utenfor spilling.

### 1.3 Problemstilling

I forbindelse med oppgavens innledning har jeg formulert følgende problemstilling:

**På hvilken måte kan dataspilling henge sammen med stigmatisering, og kan spillere finne støtte i spillkulturen?**

I denne sammenheng regnes spillkulturen som en subkultur, noe som betyr at det er en egen kultur innenfor en større kultur. I dette tilfellet skal spillkulturen da ses på som en slags gruppering med egne roller og normer som eksisterer sammen med majoriteten, norsk kultur og samfunn.

Stigmatisering er bredt tema, men i denne problemstillingen regnes stigmatisering som en prosess hvor individer har eller tillegges egenskaper av andre, som videre kan føre til sosialt utenforskap. Dette er et element i avvikssosiologi, som skal være oppgavens hovedfelt i teoretiske perspektiver. Dette temaet skal utforskes dypere i oppgavens teoridel, men for innledning av problemstillingens skyld er avvikssosiologi et begrep som forklarer hvordan enkeltindivider eller grupperinger opplever negative sanksjoner fra samfunnet, på grunnlag av handlinger eller holdninger som regnes som sosiale avvik. Dette kan føre til stigmatisering, sosialt utenforskap eller isolasjon.

Problemstillingen gir plass for å kunne besvares av en kombinasjon av eksisterende teori og forskning, samt egen empiri fra dette forskningsprosjektet. På denne måten er problemstillingen todelt. Den første delen av problemstillingen handler om hvordan spill

kan ses sammenhengende med stigmatisering. Denne delen vil i stor grad bli besvart indirekte av eksisterende teori i teorikapitlene, samtidig som at oppgavens empiri og diskusjon vil supplere besvarelsen av denne delen.

Den andre delen av problemstillingen rettes hovedsakelig til respondentene i prosjektet. Deres tanker om spillkulturen og spillkulturen som et eventuelt støtteapparat vil være avgjørende for konklusjonen. Oppgavens teoretiske perspektiv vil spille en sentral rolle i samsvar med respondentenes meninger på dette temaet. Deretter vil samspillet mellom empirien og det teoretiske perspektivet drøftes.

#### 1.4 Teoretisk perspektiv

Opgavens valgte teoretiske perspektiv for diskusjon av prosjektets empiriske forskning er som nevnt avvikssosiologi. Dette perspektivet vil være gjennomgående i oppgaven og skal knytte problemstillingen, teorien og diskusjonen sammen. Innledningsvis handler avvikssosiologi om funksjoner i samfunnet som utestenger og stempler individer eller grupper som innehar egenskaper, eller begår handlinger som ikke er godtatte i samfunnet, eller handlinger som er tabubelagte. Ulike livsstiler og sykdommer er også inkludert i denne tankegangen. Dette perspektivet vil bli forklart i detalj i teorikapittelet.

Andre teoretiske perspektiver kan brukes til å forklare dataspill og dets effekt, men dette perspektivet er valgt spesielt fordi det viser sammenhengen mellom individ, kultur og samfunn. I dette tilfellet blir det da vist til sammenhengen mellom enkeltindivider som spiller, kulturen disse individene danner sammen, og hvordan samfunnet reagerer på disse individene og gruppene.

#### 1.5 Begrepsavklaring

Nå skal oppgavens mest sentrale begrep forklares, slik at tematikken i oppgaven kan forstås riktig. *Stigmatisering* kommer fra ordet *stigma*, og kan regnes som holdninger som fører til at mennesker diskrediterer, unngår eller utestenger andre mennesker som oppleves som annerledes. I denne oppgaven tar jeg altså utgangspunkt i at stigmatisering kan føre til negative sosiale konsekvenser, som diskriminering. Goffman (1963) påpekte at stigmatisering har en direkte effekt på menneskers sosiale identitet. Viktigheten av identitet skal jeg gå nærmere inn på senere.

*Spillkulturen* er et begrep som er noe vanskeligere å definere, da det ikke er et begrep som er tatt direkte fra en faglig sammenheng. Med spillkultur mener jeg fundamentalt *alt* som

har med dataspill å gjøre. Her er det snakk om spill, folk som spiller, de subkulturene som dannes rundt spill, arrangementer, identitet, osv. Begrepet kan enklere forstås hvis det sammenlignes med en annen aktivitet, som for eksempel fotball og fotballkulturen.

Dersom man tenker på fotballkultur, danner man seg gjerne et bilde om hva fotball handler om, også utenfor selve spillet. I problemstillingens sammenheng, om spillere kan finne støtte i spillkulturen, skal det undersøkes om hvorvidt spillere opplever engasjement i instanser knyttet til spill som et støtteapparat. Dette kan da være støtte i form av et sosialt nettverk, støtte i gleden ved spilling og lignende.

*Spill* er et bredt begrep. I oppgaven kommer det hovedsakelig til å omtales som spill og dataspill. Med dette menes spill man spiller på håndholdte konsoller, som *Nintendo 3DS* og *Playstation Vita*, spill man spiller på datamaskin og spillkonsoller man kobler til fjernsynet, som *XBOX* og *Playstation*. Dersom det er skrevet *dataspill* i oppgaven, betyr det altså ikke at de andre plattformene ekskluderes. *Dataspill* er et vanlig begrep å bruke. Spilltyper jeg har valgt å ikke ta i betraktning er brettspill og mobilspill. Dette fordi disse spilltypene ofte ikke regnes med når man tenker på den moderne spillkulturen. Ja, det finnes arenaer hvor mange møtes for å spille ulike typer brettspill og kortspill, som for eksempel på *Magic the Gathering*, men disse typer spill er en nisje i forhold til data- og TV-spill. Markedet for mobilspill eksisterer også, men denne plattformen mangler, så vidt det er meg kjent, en større arena på lik linje med data- og TV-spill.

*Spillere* regnes naturligvis som de som spiller, dette prosjektets målgruppe. Betegnelsen *gamer* og *gamere* er populære ord for de som spiller, men jeg unnlater å bruke disse ordene i fordel for et renere språk med mer flyt.

## 1.6 Oppgavens oppbygning

I kapittel 2 presenteres eksempler på statlig interesse for spill i Norge. Her vil Stortingsmelding nr. 14 (2008) og den statlige satsingen *Spill ut i verden* bekrefte spillers relevans i det norske samfunn. Kapittel 3 skal ta for seg et utvalg av tidligere forskning som er relevant for oppgaven i temaet. Her vil det blant annet vises til forskning på dataspill i tilknytning til ulike sosiale problematikker, stereotyper osv.

I kapittel 4 gir jeg et teoretisk innledende bakteppe om spilling. Her vil det handle om spilling som aktivitet knyttet til fritidsarenaen. Videre vil ulike perspektiver knyttes til spill. Psykologien bak spill vil forklares gjennom Mihaly Csikszentmihalyis flyt-teori. I tillegg vil kapittel 4 ta for seg avhengighet og problematisk spilling. Jeg skal også

presentere samfunnets kritikk og negative syn på spill, før kapittel 4 avsluttes med teori om spill som et mulig læringsmedium.

I kapittel 5 forklarer jeg avvikssosiologi, herunder stemplingsteori og stigmatisering som oppgavens utgangspunkt for drøfting av problemstillingen. Ungdomskultur og skole vil også belyses som en teoretisk supplerer for spill knyttet til avvikssosiologi. Deretter presenteres teori om spillkulturen, før kapittelet avsluttes med et innblikk i de sosiale aspektene ved spilling.

I kapittel 6 presenteres masterprosjektets metode. Her redegjøres det for valg av metode, andre metodiske muligheter og valg av respondenter. Videre vektlegges de positive og negative sidene ved metoden, og likeledes diskuteres resultatenes gyldighet utfra metodens muligheter og begrensninger. Deretter presenteres de vitenskapsteoretiske perspektivene hermeneutikk og fenomenologi som konteksten for drøftingen av empirien. Kapittelet avsluttes med refleksjon over hva som kunne vært gjort annerledes for et bedre resultat, samt et blikk på de etiske hensyn som må tas i en slik undersøkelse.

Resultater og analyse av forskningen vises i kapittel 7.

Kapittel 8 vil inneholde sammenfatning av resultatene og diskusjon med teorien utfra hvordan resultatene tolkes av meg. Diskusjonen deles inn i delene grader av spilling, stigmatisering og negative sosiale konsekvenser, og støtte i spillkulturen. Deretter oppsummeres hovedpoengene i drøftingen før en endelig konklusjon trekkes. Til slutt gis en avsluttende kommentar hvor jeg reflekterer kort over betydningen av konklusjonene, samt hva som kan være interessant å forske på videre.

Enkelte steder i oppgaven vil begreper eller temaer være tilknyttet fotnoter. Hensikten med disse fotnotene er ikke å fungere som offisielle kildehenvisninger, men heller å henvise til nettstedet av relevans til det som nevnes, som for eksempel artikler i nettaviser som omtaler de aktuelle hendelsene. Oppgavens litterære henvisninger er ellers gjort på forskriftsmessig måte.

## Statlig interesse

### 2.1 Stortingsmelding nr. 14

I 2008 ble Stortingsmelding nr. 14 presentert for det norske folk av daværende kulturminister Trond Giske. I denne Stortingsmeldingen het det blant annet at daværende regjering hadde et mål om at Norge skulle være en «ledende kulturnasjon» (St.meld. nr. 14, 2007-2008). Et av Stortingsmeldingenes hovedmål var å øke satsingen på utvikling av dataspill i Norge. Begrunnelsen for dette heter i Stortingsmeldingen at spillindustrien er i sterk vekst, og gir derfor arbeidsmuligheter innen flere yrker i kunst og kultur. I tillegg anerkjenner Stortingsmeldingen at dataspill er underholdning for en stor del av nordmenn, og derfor er fokus på denne sektoren viktig (St.meld. nr. 14, 2007-2008). Satsingen på dataspill skulle utarbeides gjennom følgende mål:

- «Gode norske dataspill i ulike sjangre basert på norsk språk og innhold».  
I og med at dataspill er en stor del av mange norske barn og unges hverdag, ønsket daværende regjering å støtte utvikling av norske spill basert på norsk språk og kultur, da spillmarkedet er dominert av importerte spill fra utenlandske aktører (St.meld. nr. 14, 2007-2008).
- «En livskraftig norsk spillprodusentbransje».  
Spillsektorens vekst medfører som nevnt nye arbeidsplasser, og de norske aktørene i det begrensede norske markedet trenger derfor gode muligheter til å vokse.
- «Kompetanse, innovasjon og teknologiutvikling».  
Spillutviklingens krav til kompetanse på ulike felt krever gode utdannings- og forskningsvilkår. Det påpekes også at dataspill kan brukes til læring og kunnskap.
- «Trygg bruk av dataspill».  
Mange spill har materiale som er uegnede for barn, som for eksempel vold, narkotika, seksuelt innhold, osv. I tillegg er noen dataspill avhengighetsskapende. Tiltakene som foreslås her er informasjon og bevisstgjøring, for å skape trygg bruk av dataspill (St.meld. nr. 14, 2007-2008).

Stortingsmeldingen inneholder ni kapitler om ulike tematikker rundt dataspill som

utdanning, spillmarkedet og redegjøring av tilskudd til spillprodusenter. Oppgaven skal nå ta for seg kapittel åtte av Stortingsmeldingen, *bevisstgjøring*. I dette kapitlet bekreftes bekymringene mange har til dataspill – at de kan være voldelige og avhengighetsskapende. Vold i dataspill har ved flere anledninger vært et debatttema rundt om i verden, spesielt i tilknytning til oppmerksomhet rundt enkeltspill med ekstremt voldsinnhold. I straffeloven av 1902 § 382, ble det satt forbud mot dette:

Med bøter eller med fengsel inntil 6 måneder eller med begge deler straffes den som utgir eller frambyr til salg eller leie eller på annen måte søker å utbre film, videogram eller lignende der det i underholdningsøyemed er gjort utilbørlig bruk av grove voldsskildringer (Straffeloven 1902, § 382).

Som en konsekvens av all debatten rundt vold i spill, samt bannlysing av noen spill enkelte steder i Europa og USA, ble *Pan European Game Information* (PEGI) lansert i 2003. PEGI er et initiativ fra spillbransjen om å merke spill for å gi bedre informasjon til publikum om spilllets innhold. Dette gjøres ved å merke spillene med anbefalt aldersgrense, samt hva slags eksplisitt innhold spillet inneholder, for eksempel vold, narkotika, sex eller stygt språk (St.mld. nr. 14, 2007-2008). Denne ordningen kan sammenlignes med *Parental Advisory Explicit Content*, som ble innført av Recording Industry Association of America på 1980-tallet. Denne ordningen skulle advare mot frekke eller stygge tekster i sanger. PEGI-ordningen er fortsatt aktiv i 2017.

Spillet *World of Warcraft*, som allerede har blitt nevnt i oppgaven, nevnes også som et eksempel i Stortingsmelding nr. 14 i sammenheng med problematisk spilling. I meldingen vises det til en sammenligning mellom problematisk pengespilling og dataspilling. Mens man satser penger i pengespill, satser man sin «tid og sosial tilhørighet» i dataspill (St.mld. nr 14, 2007-2008 kap. 8.3, avsn 4). Videre beskrives det i Stortingsmeldingen at avhengighet i dataspill ofte omhandler internettspillene. Her kan en avhengighet oppstå på grunn av tilhørighet i et sosialt nettverk, opplevelse av status og tilknytning med sine medspillere. Dette kan gå utover familie, skole og arbeid, da man som konsekvens at den sosiale tilhørigheten kan føle en plikt til å være tilstede for gruppen man spiller med (St.mld. nr. 14, 2007-2008).

Stortingsmeldingen, som per i dag nesten er 10 år gammel, nevner på den tiden en økning i henvendelser til Hjelpelinjen<sup>1</sup> angående problematisk spilling. På grunn av dette foreslo

---

<sup>1</sup> <https://hjelpelinjen.no/dataspill/>

regjeringen en styrking av kunnskapen rundt problematisk spillbruk. Nå, ni år senere, har flere instanser involvert seg i kampen mot dataspillavhengighet. Kompetansesenter Rus – region øst<sup>2</sup> har et eget fokus på dataspill. Spillavhengighet Norge<sup>3</sup> har også meldt om en økning i henvendelser om problematisk bruk av dataspill i tiden etter Stortingsmelding nr. 14.

## 2.2 Spill ut i verden

I 2016 ble kampanjen *Spill ut i verden*, et samarbeid mellom regjeringen, Norsk Filminstitutt<sup>4</sup> og Innovasjon Norge<sup>5</sup> lansert. Denne satsingen skulle fordele rundt 10 millioner kroner til norske spillutviklere. Ifølge Innovasjon Norges nettsider skulle prosjektet øke omsetningen i den norske spillbransjen, og gi norske uavhengige spillutviklere bedre rammebetingelser for konkurranse på et internasjonalt plan. Kampanjen kunne også gi spillutviklerne økt kompetanse og bedre økonomi. Under presenteres en liste selv utarbeidet av Innovasjon Norge, med eksempler på hva prosjektet kunne finansiere:

- Rådgivning
- PR- og Marketing ekspertise
- Arbeid- og varemerkebeskyttelse
- Advokathonorar i forbindelse med kontrakter
- Konvertering til plattform og språk
- Aldersgrense PEGI
- Data analyse [sic] og kvalitetssikring
- A/B-testing og fokustesting av produkt før lansering
- Oppsett av datainnsamling/analyseverktøy
- Produkthjemmeside
- Spesifiserte reisekostnader
- Kulturell tilpasning
- Andre relevante kostnader (ikke ordinær drift)

(*Spill ut i verden*, u.å., avsn. 8).

---

<sup>2</sup> <http://www.rus-ost.no/dataspill>

<sup>3</sup> <http://www.spillavhengighet.no/>

<sup>4</sup> <http://minside.nfi.no/bransje/vare-tilskuddsordninger/spill/lansering-utlandet/verden>

<sup>5</sup> <http://www.innovasjon norge.no/no/finansiering/spill-ut-i-verden/>



Prosjektet blir avsluttet nå i 2017 til fordel for *Arkitekter ut i verden* – et lignende prosjekt for norsk arkitektur. Selv om prosjektet avsluttes til flere spillutvikleres skuffelse<sup>6</sup>, ser det ut til at den norske stat tar spill alvorlig og har et ønske om å involveres i dette feltet. Det er uvisst om prosjektet var et resultat av Stortingsmelding nr. 14 som presentert ovenfor, men mye av grunnlaget til *Spill ut i verden* ser ut til å stamme fra Stortingsmeldingen. Stortingsmeldingen og *Spill ut i verden* tyder på at samfunnet både ser mulighetene og problematikken ved dataspill som kan følge. Det understreker også hvor relevant dataspill både var og spesielt er i samfunnet nå, og derfor hvor samfunnsrelevant problemstillingen i denne oppgaven er. Oppgavens problemstilling er stort sett begrenset til stigmatisering, et begrep som ikke ble nevnt i Stortingsmelding nr. 14. Stortingsmeldingen nevnte heller sosial tilhørighet, et tema som er nært beslektet stigmatisering. Dette legger ytterligere grunnlag for problemstillingens validitet.

---

<sup>6</sup> <http://www.pressfire.no/nyheter/PC/12127/I-fjor-lanserte-Kulturdepartementet-satsing-for-ta-norske-spill-ut-i-verden>

## Kunnskapsstatus - Et utvalg av tidligere forskning

I det følgende skal jeg presentere forskning på dataspill som er spesielt relevant for denne problemstillingen. Det er gjort langt flere studier enn disse presentert nedenfor – dette er kun et utvalg av studier som representerer et bredt spekter av de spørsmål knyttet til temaet. Nedenfor presenteres studier som blant annet viser til korrelasjoner mellom spilling, psykiske lidelser, kriminalitet og andre risikofaktorer. Jeg ønsker å presisere at disse ikke er basert på kausalitet, og at spilling ikke kan regnes som bakgrunnen for disse utfordringene, og vice versa. Det er altså ikke snakk om årsak-virkning. Det er også hensiktsmessig å ha i betraktning at spilling ikke behøver å være den eneste risikofaktoren som er knyttet til de utfordringene som presenteres nedenfor.

### 3.1 Generelle problematikker

En studie gjort i Norge (Andreassen, Billieux, Griffiths, Kuss, Demetrovics, Mazzoni og Pallesen, 2016) viste en signifikant korrelasjon mellom omfattende bruk av dataspill (i studien omtalt som avhengighetsskapende bruk) og lidelser som angst, ADHD og depresjoner. Studien hadde 23 533 deltakere, i en alder mellom 16 og 88 år. Kriteriene oppgitt for at spillingen karakteriseres som avhengighetsskapende er i denne studien omtalt som *humørmodifisering* (spille for å minske negative følelser, altså en form for flukt), *toleranse* (økt bruk av dataspill over tid for å opprettholde humørmodifiseringen), *abstinenser* (opplevelser av psykisk eller fysisk ubehag når spilling er utilgjengelig), *konflikt* (forsømmelse av andre ting i livet, som sosiale aspekter, andre fritidsaktiviteter, utdanning/jobb, samt egne og andres behov, på grunn av spillingen), og til slutt *tilbakefall* (manglende evne til å slutte eller kutte ned på spillingen).

Studien viste videre at 11-12% av variansen av avhengighetsskapende spilling kunne tilskrives alder og sivilstand. Samtidig kunne 7-15% av variansen kobles til de psykiske lidelsene nevnt over. Studien undersøkte også bruk av sosiale medier, men viste lave korrelasjoner mellom mye dataspilling og høy bruk av sosiale medier. Den lave korrelasjonen mellom disse blir beskrevet av Andreassen et al. (2016) å kunne være ulike motiver for begge handlingene. Mens bruk av sosiale medier har et sosialt fokus, ofte for å bedre sosiale bekjenskaper eller oppnå sosial status, er motivene for dataspill orienterte mot oppnåelser, virkelighetsflukt og innlevelse.

Andre studier har vist sammenheng mellom patologisk spilling og misnøye med livet, dårligere selvbilde, ensomhet og lavere sosial kompetanse. Hvis en eksempelvis ser på ensomhet, hevder Chappell, Eatough, Davies og Griffiths (2006) at det å spille spill på internett er en uanstrengt og enkel måte å være sosial på. Derfor kan spilling være attraktivt for mennesker med sosiale vansker.

I en studie gjort av Longman, O'Connor og Obst (2009) om MMORPG-spillet World of Warcraft, ble det funnet at spillers spillere opplevde «SS» (social support, sosial støtte) av sine medspillere, noe som tyder på positive sider ved det sosiale aspektet i spill. Samtidig fant Holtz og Appel (2011) i sin forskning at det foreligger en sammenheng mellom stor bruk av internettbaserte rollespill som World of Warcraft, og blant annet angstlidelser.

### 3.2 Foreldre og World of Warcraft

Videre innenfor online-rollespillsjangeren, gjorde Arvola og Clancy (2014) en studie om unge World of Warcraft spillers tanker rundt samspill med foreldre og medspillere. De intervjuet 10 unge menn uten psykiske lidelser. Studien belyste blant annet disse unge spillernes motivasjoner for å spille. Det kom blant annet frem at det ligger en viss stolthet i spillet, fordi alle har sin rolle å fylle, og dersom man ikke gjør dette, taper alle på laget. I tillegg ble det nevnt av en respondent at det er lett å utsette andre behov, som å spise middag, for å ikke forlate alle de andre man spiller med (Arvola og Clancy, 2014). Flere av respondentene skal også ha fremhevet det sosiale aspektet ved spillet, som en stor grunn til at de spiller.

Tidsbruk var også et tema i denne studien. Her hadde respondentene varierende svar. En respondent nevnte at han ikke likte at han brukte så mye tid på spillet. En annen mente det var bedre å sitte hjemme med spilling, fremfor å bruke penger på å drikke alkohol med folk man ikke kjenner. Det kom også frem en teori om flukt blant en av deltakerne, hvor vedkommende påstod at det ofte er lettere å flykte inn i spill, fremfor å gjøre andre ting (Arvola og Clancy, 2014).

Videre ble det i studien fokusert på spillernes erfaringer av foreldrenes respons på deres store tidsbruk av World of Warcraft. Ifølge Arvola og Clancy (2014), var respondentenes foreldre generelt negative til spillingen deres og så ikke ut til å forstå spillers sosiale orientering. En av respondentene hevdet at foreldrene var misette om spillingen, og foretrakk heller at vedkommende var sosial med vennene sine i «det virkelige liv» fremfor i spillet. For denne ungdommen var det uforståelig at foreldrene ikke kunne se spillet som

den sosiale aktiviteten på fritiden, på lik linje med andre fritidsaktiviteter. En annen respondent svarte at foreldrene var svært negative til hans World of Warcraft-spilling. «De synes det er helt forferdelig. Jeg merker med en gang om de er sur på grunn av det. De blir veldig sur og sint og avvisende» (Arvola og Clancy, 2014, kapittel 10, avsn. 3). Dette skal ifølge vedkommende ha hatt en negativ innvirkning på forholdet til far. Fra en annen respondent kom det frem at spillingen ikke var svært problematisk for foreldrene, så lenge han bestod i fagene på skolen. Likevel var de ikke overbegeistret.

Et annet moment i studien som er relevant å utforske, er spillernes involvering av foreldre i spillopplevelser, eksempelvis prestasjoner i spillet. Alle respondentene her, med unntak av én, skal ha svart at de ikke involverer sine foreldre i spillene. Unntaket var en stefar som selv hadde spilt spillet. En respondent forteller blant annet om at han ikke forventet positiv respons fra foreldre om sin spilling. Han tilføyer også at han fikk kritikk for spillingen sin, selv når han ikke hadde spilt på en periode (Arvola og Clancy, 2014).

Som en kan se ovenfor, har studien hatt et stort sett gjennomgående preg av negative opplevelser rundt dette MMO-spillet. Ungdommen, som her tydelig liker å spille spillet av ulike grunner, opplevde enten at de gjerne skulle brukt tid på andre aktiviteter, eller at foreldrene stort sett var negative til spillingen.

### 3.3 Stereotyper

Den neste studien jeg skal vise til handler om et sentralt tema som skal nevnes mye i denne oppgaven, nemlig stereotyper. Kowert, Festl og Quandt (2014) gjennomførte en studie i Tyskland for å teste om stereotypene rundt nettspillere kan støttes empirisk. Stereotypene de tok utgangspunkt i var sentrert rundt fire temaer: (u)attraktivitet, (u)popularitet, lediggang og sosial inkompetens. Disse fire temaene kan inneholde karakteristikk som fedme, latskap, ensomhet osv. Kowert et al. (2014) forklarte at dersom stereotypene stemmer, bør nettspillere altså inneha flere av stereotypene enn offline-spillere og ikke-spillere. Studien ble altså gjort rundt denne hypotesen.

Kowert et al. (2014) fant ingen store forskjeller mellom nettspillere og ikke-spillere. Kanskje overraskende for mange var gjennomsnittsalderen for nettspillerne i studien 30-årene, i motsetning til stereotypen om at de fleste er tenåringer. Utvalget i studien var i tillegg gjort gjennom et bredt aldersspekter, alle aldre fra 14 og oppover. Videre fant Kowert et al. (2014) at nettspillere ikke ser ut til å være mer overvektige og late enn ikke-spillere. Resultatet i studien var altså at både spillere og ikke spillere, i gjennomsnitt hadde

samme aktivitetsnivå. De konkluderer også med at nettspillere ikke er noe spesielt mer ensomme enn ikke-spillere, da disse to gruppene også i gjennomsnitt oppga like nivåer av sosialt liv og vennskap. Kowert et al. (2014) fant videre at nettspillere hadde større sosial motivasjon for å spille spillene sine enn offline-spillere.

Derimot fant Kowert et al. (2014) at de som ikke gjorde noe annet enn å spille nettspill, hadde flere problemer i livet sitt. De fant altså en korrelasjon mellom økt mengde nettspill og problemer. Dette kan dessuten gjelde det meste man ser på: med store mengder musikkspilling vil andre aspekter ved livet bli valgt bort, noe som også kan føre til problemer. Hovedkonklusjonen med denne studien var at de fleste nettspillere er helt vanlige mennesker og at stereotypene i utgangspunktet er usanne, eller heller tilhørende ytterpunktene. Dermed blir det interessant å se hva jeg finner i denne oppgaven og hva respondentene i forskningsprosjektet har å si om dette.

### 3.4 Andre normbrudd

Frøyland, Hansen, Sletten, Torgersen og Von Soest gjorde i 2010 en landsomfattende undersøkelse rundt data- og pengespill blant norske ungdommer. Forskernes fokus på avhengighet i dataspillkonteksten, omhandlet utelukkende gutter, da storspilling og symptomer på dataspillavhengighet viste seg å være sjelden forekommende hos jenter (Frøyland et al., 2010). Forskerne hevder at storspilling og symptomer på dataspillavhengighet er relatert til krancling og dårlige forhold til foreldre, dårlig økonomi i familien og at foreldrene har lite kunnskap om hva som foregår i ungdommens liv. Dårlige forhold mellom ungdom og foreldre står i likhet med studien over.

Videre påpeker Frøyland et. al (2010) at storspillere gjør det dårligere på skolen, og prioriterer yrkesfaglig utdanning fremfor høyere utdanning. Forskerne analyserte også storspillernes fritid, og fant at mye dataspill til en viss grad går på bekostning av fysisk aktivitet og at storspillere oftere er overvektige. Frøyland et. al (2010) fant også en korrelasjon mellom overvekt og de som viste symptomer på spillavhengighet. I tillegg rapporterte oftere storspillere og de med symptomer på avhengighet at de opplever å bli mobbet. Allikevel viste ikke disse gruppene tendenser til å være mer sosialt isolert enn andre jevnaldrende. Dette kan forklares med at disse to gruppene kommuniserer mer med jevnaldrende over internett (Frøyland et. al, 2010).

Et interessant aspekt i deres forskning, som ikke har blitt nevnt hittil i kapittelet, er relasjonen mellom det Frøyland et. al (2010) kaller høyfrekvent spilling, og normbrudd og

rusmiddelbruk. Her inngår blant annet bruk av hasj og kriminell atferd. Den normbrytende atferden er mest fremtredende hos de spillerne med symptomer på avhengighet. I likhet med studien over av Andreassen et. al (2016), hevder Frøyland et. al (2010) at både gruppen av storspillere og gruppen av spillerne med symptomer på avhengighet, oftere har psykiske vansker enn andre jevnaldrende. Her er depresjoner og lavt selvbilde gjengangere. Symptomer på avhengighet hadde også sammenheng med ensomhet.

Frøyland et. al (2010) viser også til en likhet mellom de som spiller mye dataspill og de som spiller mye pengespill:

En sammenligning av ungdoms spilleatferd når det gjelder pengespill og dataspill viser at ungdom som spiller relativt mye pengespill også spiller mer dataspill enn andre ungdommer. Det er videre en klar sammenheng mellom tegn på avhengighet av pengespill og symptomer på problematisk spilling av dataspill. Det kan dermed se ut som spillene har noen fellestrekk som gjør at det til dels er de samme ungdommene som spiller mye, og som utvikler et problematisk forhold til begge typer spill (s. 13).

Som nevnt er hyppig bruk av dataspill knyttet til både normbrudd, kriminell atferd, rusmisbruk og psykiske vansker. Det samme gjelder pengespill. Forskerne fant imidlertid ut at hyppig bruk av pengespill var nærmere relatert til rusmiddelbruk, mens tilsvarende bruk av dataspill var sterkere knyttet til psykiske vansker.

Dette kapittelet har presentert et utvalg av relevant forskning. Her har det blitt henvist til studier som kan tyde på et stigma rundt spill. Samtidig har studien til Kowert et al. (2014) vist funn som avkrefter stereotyper om spillere, mens studien til Frøyland et al. (2010) har funnet en korrelasjon mellom symptomer på spillavhengighet og overvekt, der overvekt er en generell stereotype om spillere. Dette viser at temaet er komplekst og uten fasit. Skillet mellom avhengige og storspillere viser seg også som vanskelig å definere.

## Spilling

### 4.1 Spill som fritidsaktivitet

For å bedre forstå spilleaktiviteten er det hensiktsmessig å se på fritidsarenaen. Fritiden er den viktigste arenaen for mange, spesielt barn og unge. Dette kan være på grunn av fritidsarenaens potensiale for identitetsbygging. Ifølge Säfvenbom (2005), er fritid en arena hvor en ofte kan vise hvem man er, eller hvem man ikke er. Fritiden er også en pause fra de hverdagslige plikter og bekymringer. Identitet er viktig for ungdom. Er jeg en fotballspiller, en «hestejente», eller spiller jeg i band? Samtidig som at fritidsaktiviteter er resultater av hva man har interesse for, er det rimelig å anta at aktivitetene ofte velges for å kommunisere med andre om hvem man er.

For den moderne unge blir det på et relativt tidlig tidspunkt viktig å velge 'de riktige' fritidsaktivitetene. Fritiden har blitt et så viktig redskap i de unges arbeid med å skille seg fra noen og identifisere seg med andre at det å takle fritiden på mange måter blir like viktig å takle skolen (Säfvenbom, 2005 s. 60).

Dataspill tiltrekker mange ulike typer mennesker. Action- og skytespill er spennende for de som er glad i fart og spenning, mens eventyr- og rollespill best passer spillere som er interessert i en dyp spillopplevelse hvor atmosfære, karakteroppbygging og spillets handling er viktige momenter. Sportspill, fortrinnsvis FIFA-spillene, er svært populære blant «ikke-spillere». Yngre menn spiller ofte fotballspillet FIFA, gjerne i hundrevis av timer, uten å spille andre spill. Paradoksalt nok regnes ikke disse som spillere innenfor spillkulturen. Det kan tenkes at mange av disse ikke regner seg selv som spillere heller. Spill som FIFA er mer uformelle spill, uten særlig handling eller historie. Her er det snakk om ren fotball, og det er gjerne fotballinteresserte som spiller dette. Mange av disse spiller fotball selv og har ofte ikke interesse for andre spill. Det skal selvsagt ikke hevdes at ingen med spill som sin hovedinteresse spiller slike spill, men for mange av de mer engasjerte innenfor spillkulturen, er FIFA ofte omtalt som et «likksom-spill».

Å spille er en tidkrevende aktivitet, men her er det også forskjell på ulike spill. De kan være så korte som fem timer, eller så lange som 100-200 timer. Enkelte spill, som MMO-spill (massively multiplayer online) varer «evig». I World of Warcraft finner man spillere som har sammenlagt over 1000 dager, eller 24 000 timer spilt på én karakter. Det er derfor

ikke vanskelig å forstå at mange foreldre ser på dataspill som en tidstyv (Liestøl, 2005). Foreldre og ungdom har ofte forskjellige syn på spilling. Det samme gjelder ungdommer som spiller, og de som ikke spiller. De som spiller opplever dette som morsomt, meningsfullt, stimulerende og frigjørende. Ifølge Liestøl (2005) og Fritze, Haugsbakk og Nordkvelle (2016), ser foreldre på spilling som et aspekt med for mye makt over barna. Foreldrene kan som følge av dette sitte med en følelse av avmakt og frustrasjon. Ikke-spillende ungdom kan også ha negative syn på spilling. Noen miljøer kan ha diskrediterende holdninger til spilling, da de som spiller ofte kan bli sett på som «nerdete», barnslige og upopulære. Dette vil oppgaven gå nærmere inn på senere.

## 4.2 Flyt

Ifølge Liestøl (2005), har spilling fellestrekk med andre aktiviteter, med tanke på opplevelsesmomenter. *Flow* (heretter flyt) er et begrep utviklet av Mihaly Csikszentmihaly, som omhandler en optimal mental opplevelse av lykke. Flyt kan oppstå i mange aktiviteter mennesker interesserer seg for: I alt fra fotball og boksing, til hesteridning, strikking eller spilling. Fellesnevneren for at aktiviteten gir en tilstand av flyt, er ifølge Csikszentmihaly (1990) at aktiviteten har klare mål og umiddelbar respons og resultat. For en fotballspiller er målsettingen å score mål, forsvare eget mål, osv. Fotballspilleren kan hele tiden se på sin egen prestasjon opp mot målet. Han/hun vil da få umiddelbar respons og resultat utfra målet, og dermed oppleve en tilstand av flyt dersom målene nås.

I en mental tilstand som flyt «glemmer» vi oss selv, da tid og rom blir irrelevant. Det eneste som gjelder er aktiviteten, og at man har oppnådd et mål. Csikszentmihaly (1990) kaller dette tap av selvbevissthet. Vi bruker mye tid på å være selvbevisste, og hvordan vi viser oss for andre. Flyt fjerner dette, og opplevelsen er så optimal at det skjer automatisk. Vi slipper å bekymre oss for hvordan vi fremstår for andre. «... in flow there is no room for self-scrutiny. Because enjoyable activities have clear goals, stable rules, and challenges well matched to skills, there is little opportunity for the self to be threatened» (Csikszentmihaly, 1990, s. 63).

Sherry (2004) karakteriserer flyttilstanden med oppsummering av følgende punkter: intens og fokusert konsentrasjon på det man driver med på det aktuelle tidspunktet, sammenslåing av handling og bevissthet, tap av selvbevissthet, en opplevelse av kontroll over ens egne handlinger, svekket evne til tidsforståelse i flyttilstanden (tiden oppleves å gå fortere), og



at handlingen oppleves som svært belønnende – ikke nødvendigvis bare målet som handlingen ledet til. Denne karakteriseringen av flyt passer godt med opplevelsen av å spille dataspill, som jeg nå skal gå nærmere inn på.

Utfra det Csikszentmihaly beskriver, hevder Liestøl (2005) at dataspill er laget for å skape flyt hos spillerne. Spillene inneholder alle krav som stilles for at flyttilstanden skal oppstå. Spillene har regler og rammer, slik at man må lære seg ferdighetene som spillet krever. De inneholder klare målsettinger, gir klare resultater, og gir spillerne en følelse av kontroll. I spill er heller ikke egoet truet, som jeg skrev i forrige avsnitt. Dermed blir også selvbevisstheten mindre fremtredende.

Som nevnt i starten av dette kapittelet, er fritid en form for pause fra hverdagen og dens bekymringer. Csikszentmihaly (1990) skriver at det samme gjelder flytopplevelser. På grunn av dette ytrer Liestøl (2005) at dataspill har egenskaper som støtter tilsidesettelse av hverdagslige bekymringer. I spill løser man heller problemer som ikke er relevante for hverdagen utenfor spillet. På denne måten kan det tenkes at spill utvikler seg til å kunne bli en fluktstrategi.

### 4.3 Avhengighet og problematisk spilling

I et tema som ofte er belastet med avhengighetsspørsmålet, er det relevant å forklare hva avhengighet er og hvordan det utarter seg. Som tidligere forklart, vil mange foreldre kjenne seg igjen i frykten for at barna skal bli avhengige av spill. På lik linje vil nok mange barn og unge kjenne seg igjen i å bli beskyldt for å være avhengige av spill, kanskje uten å vite hva det vil si å bli avhengig, eller uten å kjenne seg igjen i dette.

Craig Nakken (2007) forklarer avhengighet som en prosess, som gir alle typer avhengighet samme utgangspunkt. Han bruker menneskets iboende søken etter lykke som eksempel. De fleste mennesker vil ved noen anledninger oppleve lykke, og denne følelsen erstattes ofte med en viss sorgfølelse når den forsvinner. Nakken (2007) omtaler dette som en av livets naturlige sykluser. Han hevder videre at avhengighet er et forsøk på å kontrollere disse syklusene, fordi den avhengige «manipulerer» objekter gjennom handlinger for å oppnå lykkefølelsen hele tiden. Dette er, ifølge Nakken (2007), felles for all avhengighet. En narkoman vil bruke narkotika som objekt, shoppingavhengige vil eksempelvis bruke netthandel og dataspillavhengige vil bruke dataspill.

Nakken (2007) forklarer videre at avhengigheten bygger seg opp gradvis etter økt bruk av objektet eller handlingen for å oppnå lykkefølelsen. Eksempelvis vil bruk av et narkotisk

stoff føre til økt toleranse, og dermed økt bruk for å oppnå samme effekt. Flere dataspill er også «uendelige», og tilbyr spillere konstant nye oppdateringer og belønninger mange vil fortsette å arbeide mot, til tross for å allerede ha oppnådd mye annet i spillet. I tillegg vil økende bruk parallelt føre til økende problemer på andre områder, dersom forbruket øker til et nivå der det krever tid og ressurser utover andre aspekter ved livet.

Nakkens (2007) forklaring av avhengighet tar ikke i betraktning narkotiske stoffers ulike egenskaper, og hvordan noen er mer avhengighetsskapende enn andre. Uansett har alle avhengighetsskapende narkotiske stoffer og andre avhengighetsskapende faktorer ett fellestrekk: Enten døyver de en form for smerte, eller de gir en form for lykke eller eufori.

Poenget er ifølge Nakken (2007) at avhengighet oppstår på et emosjonelt plan hos den avhengige:

Intimitet, både positiv og negativ, er en emosjonell opplevelse som ikke kan evalueres logisk. Avhengighet er en emosjonell relasjon til et objekt eller en opplevelse, og de avhenge forsøker å dekke behovet for intimitet via disse. Når man betrakter det på denne måten, begynner man å forstå avhengighetens logikk (Nakken, 2007, s. 19).

Dermed kan det tenkes at det menneskelige behovet for intimitet dekkes gjennom spill. På den ene siden kan det dekkes av følelsene spillet gir i seg selv, for eksempel gjennom flukt inn i en spennings- og underholdningsfylt verden. Noen kan knytte det som føles som intime bånd til spillkarakterer som styres av maskinen, kjent som NPC'er (non-player character). På den annen side kan spillere, som nevnt, knytte sosiale bånd til andre spillere. For noen kan det utvikles en avhengighet av dette, dersom spillets samfunn er spillerens eneste sosiale tilhørighet.

Når det kommer til det som regnes som problematisk spilling, er det ingen klare definisjoner som tilsier at problematisk spilling automatisk er avhengighet. Men konsekvensene ligner på hverandre. Medietilsynets (u.å.) definisjon av «problemspilleren» sier at vedkommende fraskriver seg gamle aktiviteter, skulker skole eller jobb, krangler om spill med familien, minsker eller kutter samkvem med venner og familie og sover om dagen og er våken om natten. Disse momentene kan ses i sammenheng med konsekvensene av andre avhengigheter, for eksempel rus.

Ungdom og Fritid<sup>7</sup> under Stavanger kommune påpeker en rekke kjennetegn hos ungdom med mulig rusavhengighet, som er like de ovennevnte kjennetegnene på «problemspillere». Noen av kjennetegnene er skulking av skole og dårligere karakterer, mindre samhandling i familiefellesskapet, kutting av kontakt med gamle venner og å avslutte tidligere hobbyer. Den avhengige kan også vise tegn til søvnproblemer, som for eksempel å sove om dagen og å være våken om natten (Ungdom og Fritid, Stavanger kommune u.å.). Kjennetegnene henvist under rus som ikke er tatt med her, er noe mer seriøse enn de som nevnes under problemspilling, men de nevnte sammenligningene tyder på at problemspilling kan være en indikasjon på avhengighet.

#### 4.4 Spilling i samfunnskontekst

Spill har lenge vært i søkelyset, både på godt og vondt. Tidligere rådde frykten for medias negative innvirkning på barn gjennom kino, tegneserier og TV (Liestøl, 2005). Fritze et al. (2016) bekrefter dette, og beskriver at foreldre bekymret seg for «utprøving av kriminalitet, grensesprengning, opprør, og ikke minst seksuell stimulans og fristelse ytre i litteratur og tegneserier» (s. 64). Frøyland et al. (2010) påpeker også media og foreldres bekymringer for voldelige dataspill og voldsbruk, dataspill og inaktivitet, og dataspill sosial isolasjon.

Liestøl (2005) hevder at det foreligger en lignende mistro til dataspill på grunn av frykt for avhengighet og sosiale vansker, og at de som spiller blir satt i en sykdoms- og forfallskontekst. Det kan virke som at myndighetsgrupper har sett på dataspill som svært mektige og innflytelsesrike, og at barn og unge ikke har noe iboende motstand for sterk påvirkning av disse. Liestøl (2005) hevder videre at voksne heller blir fortalt at tid til dataspill er noe som bør reguleres. Selv om fritiden da i utgangspunktet ikke er like regulert som arbeidstiden - bortsett fra eventuelle leggetider, er det altså mange foreldre som velger å regulere tiden til spilling innenfor fritiden.

Noe av forklaringen på hvordan spilling kan være stigmatiserende, kan ha grobunn i samfunnets skepsis og mistenksomhet rundt spill. Liestøl (2005) trekker frem at det å bruke mye tid på spill blir sett på som en grunn til bekymring, mens tilsvarende tid brukt på å lese romaner blir sett på som positivt. De som er negative til spilling kan argumentere med at spill er uproduktivt, og at det man oppnår i spill ikke er anvendbart i «den virkelige

---

<sup>7</sup> [http://www.ungstavanger.no/uf/:/Tegn\\_Paa\\_Rusmisbruk.html](http://www.ungstavanger.no/uf/:/Tegn_Paa_Rusmisbruk.html)

verden». Et motargument til dette kan være at det samme kan gjelde lesing av romaner. Det kan argumenteres med at det man lærer av språk i romaner, kan man også lære i spill.

Media kan ha påvirket samfunnets syn på spill. Spill har ved flere anledninger vært knyttet til kriminelle handlinger, hvor man har spilt et spesifikt spill som antas å ha påvirket personen til å begå den kriminelle handlingen. Anders Behring Breivik hadde eksempelvis brukt mye tid på å spille World of Warcraft og Call of Duty: Modern Warfare 2, og hadde selv omtalt disse spillene som motiverende, og som en form for «kamptrening». Ifølge Østerud (2013) skal spillingen også ha vært en «gave» til seg selv. Han skal angivelig ha brukt mesteparten av sin tid mellom 2006 og 2008 på spilling, og deretter fra 2010 til februar 2011. I disse dagene skal han i snitt ha spilt i om lag seks timer og femti minutter, med 17 timer på det meste. Han skal også ha snudd døgnet i sin spilleperiode (Lundby i Østerud, 2013). Østerud (2013) reiser utfra Breiviks spillevaner, spørsmålet om hvorvidt Breivik var spilleavhengig – noe et av vitnene i retten skal ha påstått at han var. Ser man på Breiviks spillevaner i den angitte tidsperioden sammenlignet med den gjennomsnittlige storspilleren, kan en definitivt finne likheter på omfanget av antall timer per dag.

Ifølge Tarng, Chen og Huang (2008), bruker 75% av alle World of Warcraft-spillere i Kina mer enn 1,9 timer daglig, og 25% av alle spillerne bruker mer enn 4,9 timer per dag. Mer enn 4,9 timer trenger ikke være stort mindre enn Breiviks gjennomsnitt, seks timer og femti minutter. Det er rimelig å anta at å gjøre en sammenligning mellom Breivik og storspillere gir et uheldig bilde av spillerne, og mange foreldre kjenner seg sikkert igjen i å ha barn som også bruker svært mye tid foran dataen, og som også til tider snur døgnet. Med et uberettiget fokus på spilling som en slags «push-pull» effekt for Breiviks handlinger, er det selvsagt at spilling og spillere vil stå i fare for å få negative sanksjoner for sin spilling.

Dette kan videre eksemplifiseres gjennom Østeruds (2013) sammenslåing av spillogikk og Breiviks logikk, hvor han forklarer at dataspillet (World of Warcraft) logikk innebærer å velge en rollefigur, for deretter å skape en historie «som gir spilleren optimale utfoldelsesmuligheter. Kunne Behring Breiviks terrorhandlinger ha hatt sitt utspring i denne logikken? (...) Han velger tempelridderen, lar ham tre frem i rustning på propagandavideoen og gir ham navnet 'Andersnordic'.» (s. 135). Jeg stiller meg ikke kritisk til Østeruds (2013) bruk av logikk i dette tilfellet, problemet er snarere at hans tolkning av det aktuelle dataspillet er noe feilaktig. World of Warcraft inneholder klasser

av hva slags karakter man kan være, eksempelvis trollmann og kriger. Det er ingenting i spillet som heter tempelridder. Etter nærmere undersøkelser var karakteren 'Andersnordic' en «mage», altså en trollmann. Denne karakterklassen bruker i spillet magi, og er relativt lang fra noe som kan ligne en tempelridder. I tillegg gir ikke spillet helt fri utfoldelse for historie heller, da man følger en bestemt historie som er laget av spillets utviklere. Hypotetisk sett går det an å drive rollespill med mindre grupper, men det støttes ikke som et offisielt formål med spillet. Dessuten er det ingenting som kom frem i rettsløpet som tilsier at Breivik drev med dette. Til slutt er spillet sterkt moderert, og radikale meninger blir slått ned på dersom det blir rapportert. Poenget her er å vise at selv om Østerud (2013) mulig har gode påstander i sammenhengen mellom spilling og Breiviks terrorhandlinger, bør en slik sammenligning gjøres med omhu. Ellers kan det eksemplifisere at terskelen for å svartmale spill er lav på samfunnsnivå.

Når media nærmest har omtalt spill som en del av grunnen til at grusomme handlinger blir utført, er det forståelig at samfunnet møter spill med skepsis. På denne måten blir det også enklere for foreldre å ilegge dataspill skylden for barnas eventuelle problemer. Som mennesker har vi lett for å ilegge andre mennesker eller ting skyld. «Breivik spilte jo dataspill, og dermed er dataspill skyldig i min sønns problemer». På grunn av dette kan spillere settes spillere i bås, og spilling kan i verste fall bli sett på som et sosialt avvik.

Dataspill har gjennom tiden også vært utsatt for kritikk, med utgangspunkt i at det angivelig gjør spillere mer voldelige. Denne påstanden har også i stor grad vært påvirket av media. Konsensus her har vært at spill er et mye sterkere medium enn for eksempel TV og film, fordi spilleren er aktør i spillet, og dermed er påvirkningskraften styrket. Ifølge Reeves og Nass (i Gee, 2008), er dette en feilaktig påstand. Selv om mennesker har emosjonelle reaksjoner i møte med bilder vist i TV, spill og film, betyr ikke dette at en vil handle på disse emosjonene. Gee (2008) begrunner dette med at mennesker har høyere tankeprosesser enn som så, og kan dermed selv avgjøre hva som er virkelig og ikke. Her er det selvsagt unntak, i grader avhengig av enkeltindivider med nedsatt kognisjon eller svekket evne til å ha disse mentale prosessene.

Som tidligere nevnt eksisterer flere stereotyper rundt spillere. I denne sammenhengen trekker jeg inn stereotypen om at spillere ofte er ensomme og isolerte. Dette kan selvfølgelig stemme i mange tilfeller, men ifølge Gee (2008) er spilling i stor grad blitt en sosial arena. Han hevder blant annet at til og med enspiller-spill engasjerer unge

mennesker i samarbeid, konkurranser, deling og et utall internettsider og spillguider, ofte laget av spillere selv. Det sosiale aspektet ved spilling når nyere høyder når det kommer til flerspiller-spill og MMORPG'er, hvor Gee (2008) argumenterer med at det formes sosiale samfunn tvers over landegrensene, i hele verden. Dette sosiale samfunnet kan en også omtale som en sentral del av spillkulturen.

Hawisher og Selfe (2007) påpeker at de negative aspektene ved spilling som ofte bringes frem av kritikere, kun er en del av et helhetlig bilde. Spill har positive sider, negative sider og nøytrale sider, avhengig av hvordan de brukes. På bakgrunn av dette erklærer Gee (2008) at kritikere bør se på hvordan spill forbrukes i forskjellige kontekster, av forskjellige spillere, og at generaliserende påstander som spill og spillere derfor er, mer eller mindre ubrukelige.

#### 4.5 Spill som læring

James Paul Gee (2008) er en av spillings forkjempere i litteraturen på feltet. I boka *The International Handbook of Children, Media and Culture* (2008), argumenterer han for hvordan barn, gjennom spill, deltar i en nyskapende form for læring som passer inn med hva lærevitenskapen sier om optimal læring, men ikke nødvendigvis med skolevirksomheten.

Gee (2008) hevder at spilling er positivt for læring hos barn og unge. Han argumenterer for dette ved å eksemplifisere en sammenligning mellom en forskers digitale simulasjon i vitenskapen, og dataspill. En digital simulering i vitenskapelig forskning kan ifølge Gee (2008), eksempelvis være representasjoner av solsystemet eller et økosystem. Slike simuleringer kan altså brukes av forskere til å teste hypoteser, og for å lære mer om disse systemene. «..Very often they use them to examine systems that are so complex that it is hard to make specific predictions about outcomes ahead of time (take weather, for example)» (Gee, 2008, s. 198). Videre brukes simuleringene til å teste resultater av samhandlinger av ulike variabler, osv. Men hva har dette med spill å gjøre?

Sammenhengen mellom simuleringene henvist til over og spill, er nettopp det at spill også er simuleringer. Og interessant nok er det lite som skiller spill og vitenskapelige simuleringer fra hverandre i hvordan de fungerer. De er i utgangspunktet variabler som samhandler tidvis (Gee, 2008). Den vesentlige forskjellen mellom simuleringene og spillene er at spilleren har mulighet til å være deltaker i den simulerte verdenen, mens forskeren ikke har denne muligheten i sine simuleringer. Dette er, ifølge Gee (2008), fordi

spilleren har en slags surrogat i spillets hovedkarakter, som gjør spilleren deltaker i spillet. Og som forskeren i vitenskapssimuleringen, må spilleren undersøke spillet og løse problemer, teste hypoteser, og i det store og hele forstå hvilke mønstre og systemer som kan manipuleres for å komme seg videre. Gee (2008) trekker frem *Civilization*-serien som et godt eksempel. Dette spillet lærer spillerne om historie i et komplekst system som Gee her snakker om. Dette viser læringspotensialet spill innehar for sine brukere. Samtidig inneholder svært mange spill ikke-virkelige settinger og handlingsløp, hvor spillerne lærer i et komplekst system om noe som ikke nødvendigvis er anvendbart i den virkelige verden.

Gee (2008) trekker videre frem et poeng om at mennesker forstår konsepter best gjennom å kunne forestille seg (simulere) en erfaring, slik at simuleringen forbereder vedkommende til det som kommer til å skje. Et enkelt eksempel på dette kan være et jobbintervju. Dersom du aldri har vært på et jobbintervju før, vil hjernen uansett forsøke å forestille seg et jobbintervju, og hva som kan forekomme i denne situasjonen. Dette gjør hjernen ved hjelp av historier og episoder man eventuelt har hørt om jobbintervjuer, eller hva man har sett i aviser, på TV eller hørt på radio. Eller man kan selv legge sammen det man vet om jobb og om intervjuer, for så å forsøke å forestille seg hva det kan være. Har man derimot ingen kunnskap om jobb, intervjuer eller aldri har hørt om jobbintervjuer før, kan heller ikke hjernen gi et godt bilde av hva det kan være. Dersom man allerede har et bilde på hva et jobbintervju er, kan man også se for seg ulike scenarioer som kan utspille seg. «You can act in the simulation and test out what consequences follow, before you act in the real world» (Gee, 2008, s. 201).

Gee (2008) hevder altså at spill er den perfekte metafor for simulasjoner, ved at spill fungerer på samme måte som hjernene våre.

# Spilling i et avvikssosiologisk perspektiv

## 5.1 Avvikssosiologi

Avvikssosiologi omhandler temaet sosiale avvik i samfunnet. Begrepet kan ifølge Skog (2006) forklares i tre steg. Det første steget forutsetter at det finnes sosiale normer i samfunnet som enten forbyr eller pålegger borgerne noe. I det andre steget er det borgere som bryter en eller flere av disse normene. I det tredje steget fører normene til reaksjoner og sanksjoner fra andre borgere, dersom normbruddet oppdages. Kurzban og Leary (2001) tilbyr et annet perspektiv enn dette, som ikke nødvendigvis strider mot Skogs (2006) beskrivelse. De påstår at stigmatisering og sosiale avvik også blir «bestemt» av ulike karakteristika – psykisk sykdom, fedme, homofili, HIV/AIDS-sykdom, rase, religion, funksjonshemming osv. Mange av disse er ikke valgfrie normbrudd. I den nyere, vestlige verden regnes heller ikke homofili, ulike raser og religioner i utgangspunktet som normbrudd, på fellesskapets overflate. Det er dog rimelig å anta at noen ser ned på enkelte med disse karakteristikkene, og det er vanskelig å kartlegge hva den enkelte egentlig mener, men ikke fronter i det offentlige rom. Det er for eksempel skrevet mange bøker og artikler de siste femti årene om homoseksualitet, psykiske lidelser og kriminalitet knyttet til stemping og stigmatisering (Bell og Weinberg 1978, Cass 1979, Coleman 1982, DuBay 1967, Link og Phelan 1999, Thoits 1999, Wright, Gronfein og Owens 2000).

Samfunnets normer kan være nedskrevne i juridisk form av lover. Bryter man norsk lov, vil man først og fremst oppleve sanksjoner fra myndighetene og politiet. Samfunnets normer kan også være uskrevne, og gir ingen konsekvenser fra myndighetene og politiet dersom man bryter dem. Disse normene kaller Skog (2006) for uformelle sosiale normer. Et eksempel på en slik norm er at man ikke sniker i kø, og at man holder seg for munn og nese når man nyser (Skog, 2006). Ulike normer gir ulike sanksjoner for normbryteren, og alvorligheten av normene og sanksjonene varierer gradvis om hverandre. En alvorlig konsekvens av disse normbruddene kan eksempelvis være sosial isolasjon (Skog, 2006). Sosial isolasjon kan dog også være en konsekvens av flere mindre normbrudd.

De fleste samfunn har ifølge Skog (2006) noe som kalles «subkulturer», som er grupper av mennesker basert på egne normer. Disse normene kan videre være sosiale avvik og



normbrudd sett fra majoriteten av samfunnet. Eksempelvis kan kriminelle miljøer anses som subkulturer. Ulike former for kriminell virksomhet er en norm i slike subkulturer – en norm samfunnet utenfor tar avstand fra. De kriminelle grupperingene reagerer også med negative sanksjoner mot sine medlemmer om de skulle bryte noen av miljøets interne normer, eksempelvis samarbeid med politiet, osv.

Spillkulturen kan regnes som en subkultur, av den enkle grunn at den er en underkultur i samfunnet. Spillkulturens normer møtes dog ikke med like mye avsmak fra samfunnet som de kriminelle subkulturene. En kan også stille spørsmål rundt graden av spillkulturens normbrudd, sett fra samfunnets øyne. Det er ingen norm i vårt samfunn som sier at man ikke skal spille dataspill. Allikevel kan dataspilling føre til sanksjoner fra foreldre og andre, som jeg var innom tidligere. Overå og Weihe (2016) beskriver dataspilling som en aktivitet der en kan marginaliseres og ekskluderes sosialt, og samtidig være bli inkludert i et miljø. Aktiviteten kan altså føre til inkludering, men videre ekskludering, marginalisering og stigmatisering over tid.

Her er det sannsynligvis et spørsmål om grad av spilling. Spilling er såpass utbredt i dag at det ikke kan bli sett på som et normbrudd i den forstand. Samtidig er det rimelig å anta at samfunnets skepsis til spilling, som tidligere nevnt, fortsatt spiller en rolle i hvordan spillkulturen blir ansett.

Skog (2006) forklarer problematiseringen i forrige avsnitt. Ifølge ham, ser det ut til at samfunnets oppfattelser av personer og grupper er todelt – de normale og avvikerne. Skog (2006) bruker alkoholikere som eksempel. Å konsumere alkohol er svært vanlig i Norge, og dermed bryter ikke alkoholikere noen normer på denne måten. Stereotypene rundt alkoholikere, er ifølge Skog (2006) at de er syke, uten fri vilje og «moralisk fordervede» (Skog, 2006, s. 38). På den annen side oppfattes ikke majoriteten av alkoholforbrukere på denne måten. En kan ha et relativt høyt alkoholkonsum i Norge uten å bli omtalt som alkoholiker.

Utfra dette hevder Skog (2006) at språket fører oss til å tenke i forenklede egenerter, fremfor i et utbredt spekter av ulike grader. Han hevder også at individer med alkoholavhengighet ikke nødvendigvis innehar de vanlige stereotypene nevnt ovenfor, og stiller videre spørsmål om hvorvidt de fleste med alkoholproblemer ikke bærer de karaktertrekkene som samfunnet forventer. Dermed konkluderer Skog (2006) med at sosiale avvik heller bør anses gradvis.

Her kan det trekkes klare jevnføringer til spilling og spillkulturen. Det går fint an å spille dataspill uten å være en del av spillkulturen, eller uten å inneha de typiske stereotypene. Samtidig kan en på denne måten kan man se spilling gjennom et avvikssosiologisk perspektiv. Dersom man har høy grad av spilling og engasjement i spillkulturen, kan også sjansen for å bli sett på som et avvik eskalere, selv om å spille dataspill ikke i utgangspunktet er et avvik i seg selv. Det samme gjelder altså alkoholkonsum, som henvist til i forrige avsnitt.

## 5.2 Stemplingsteori og stigmatisering

Et sentralt aspekt i avvikssosiologien er stempelingsteori, som beskriver hvordan enkeltindivider eller grupper (subkulturer) blir stemplet og stigmatisert fordi de bryter sosiale normer. Jensen (2013) påpeker at stempelingsteorien har opphav i George Herbert Meads arbeid. I 1934, tre år etter hans død, ble boken *Mind, Self and Society: from the standpoint of a social behaviorist* publisert. Denne boken inneholder deler av hans arbeid. Her bemerker Mead (1934) den menneskelige tendens til å speile hverandre, som fører til at andres meninger om oss har betydelig påvirkningskraft på selvet vårt. På denne måten har stempeling effekt. Skog (2006) beskriver det slik:

Man tillegger ham lett visse karaktertrekk og forventer at den avvikende personen også i fremtiden vil opptre i strid med normene. Mange vil da velge å trekke seg bort fra vedkommende. Dette kan i sin tur påvirker normbryterens eget selvbilde og dermed hans fremtidige handlinger. I verste fall kan det endrede selvbildet føre til at aktøren velger å handle slik som folk forventer, og avviksstatusen blir i så fall forsterket ytterligere. (s. 18).

Dette bekreftes av Skytte (2008), som henspiller på at stemplingsprosesser fører til svekkede muligheter for minoriteter som attribuerer ulike karaktertrekk. Skog (2006) beskriver videre at den som utfører en sosialt avvikende handling stemples, og dermed stigmatiseres. En som spiller mye kan stemples som «gamer». Med dette stemplet følger en rekke stereotyper. Å være uhygienisk, i dårlig fysisk form og sosialt utenforstående er noen av disse. For å finne et eksempel på hvordan disse stereotypene har fottfeste i vestlig kultur, kan en se til den populære amerikanske serien *South Park*. I episoden «Make love, not Warcraft», følger vi seriens karakterer som ender opp med å spille spillet *World of Warcraft* i mangfoldige timer om dagen. Resultatet av spillingen var at seriens hovedkarakterer endte opp som overvektige, ustelte, late og møkkete.

Følger vi stemplingsteorien vist ovenfor, kan disse stereotypiene videre bidra til mer spilling. I tillegg kan stempelet føre til at personen opplever å bli fryst ut, og igjen finne trøst og flukt i spill.

For å få en mer nyansert forståelse for stigmatisering, er det hensiktsmessig å se på hvorfor man stigmatiserer enkeltpersoner eller grupper. Turner (1982) hevdet i sin tid at stigmatisering og stempling er en måte å sverte andre på, for å heve seg selv over dem psykologisk. I 1991 bekreftet Hogg og Sunderland at strategier i gruppebasert oppførsel, er psykologisk motivert av et selvforbedrende formål. Kurzban og Leary (2001) fremhever blant annet at en slik forklaring på hvorfor noen grupper stigmatiseres, ikke kan forklare klart nok hvorfor visse gruppene stigmatiseres foran andre.

Kurzban og Leary (2001) trekker videre inn *berettigelser for sosial struktur* (Jost og Banaji, 1994) og *det sosiale dominansperspektivet* (Sidanius og Pratto, 1993), som forklaringer på stigmatisering. Disse to teoriene går ut på at samfunnsmedlemmer tilskriver andre samfunnsmedlemmer ulike egenskaper, positive og negative karakteristika, og verdighet basert på den sosiale samfunnsstrukturen.

This view suggests, for example, that people in a particular culture might come to believe that members of a subordinate group are lazy and lack initiative because this belief justifies the subordinate group's role as servants or slaves. In this way, intergroup status differences are naturalized and legitimized (Kurzban og Leary, 2001, kap 6, avsn. 2).

Det en ser over kan tydeliggjøre hvordan spillkulturen stigmatiseres av grupper med «høyere» status. Stereotypene om spillere kan regnes som, som jeg nevnte tidligere, relativt lite smigrende, men de passer godt med teorien ovenfor. Det at spillere ses på som late og uhygieniske, kan vise til andre subkulturers eller samfunnets majoritets opplevelse av dominans og status over denne gruppen.

### 5.3 Ungdomskultur og skole

Hittil har oppgaven tatt for seg teori om spilling, samfunnets syn på spilling og avvikssosiologi – problemstillinger rundt utsatthet i samfunnet. Denne delen av oppgaven skal generelt ta for seg ungdomskulturer, og dermed spillkulturen spesifikt.

Oppgaven har også forklart fritidsaktiviteter, og fortrinnsvis spilling som en av disse. Her gikk jeg blant annet gjennom hvordan fritidsarenaen er en arena for identitetsforming,

gjennom valg av aktiviteter. Ifølge Øia og Fauske (2010), kan ungdom og ungdomskultur erkjennes som en noe uferdig voksenalder. I ungdomstiden skal en gradvis tre inn i de voksnes samfunn, og ta de voksnes handlemåter og vurderinger i besittelse (Øia og Fauske, 2010). Øia og Fauske (2010) reiser spørsmålet om hvorvidt ungdomskultur som subkultur, uttrykker ungdommens begjær for å teste grenser og markere selvstendighet.

Ungdomskultur tolket og forstått som tenåringsprotest har noe ustadig og uferdig over seg. Voksne trenger ikke ta den helt på alvor. (...) Når de indre stormer har lagt seg og hormonene har kommet i orden, vil den unge falle til ro og bli som voksne (Øia og Fauske, 2010, s. 48).

Tar vi Øia og Fauskes (2010) eksempler i betraktning med valg av fritidsaktiviteter, kan det stilles spørsmål om hvilken rolle fritidsaktiviteter og hobbyer spiller i ungdomskulturen som subkultur. Oppgaven har allerede tatt for seg den viktige linken mellom aktiviteter og identitetsutvikling, men en ungdom som tester grenser eller bedriver et slags tenåringsopprør, bør muligens etter ovennevnt logikk velge en aktivitet som foreldrene ikke er så begeistrede for, eller eventuelt slutte med aktiviteter foreldrene ønsker de skal drive med. Her kan en bare spekulere.

Øia og Fauske (2010) fremhever videre at ungdomsgenerasjonens holdninger utvikles på bakgrunn av opplevelser og erfaringer en har gjort seg i ungdomstiden. «Ungdomskultur tolket som gryende generasjonsbevissthet gjør at ungdom utgjør et kulturelt speil inn i framtida» (Øia og Fauske, 2010, s. 49). Dette viser til viktigheten av ungdomstiden og de valgene en gjør i denne perioden. Ungdomsgenerasjonens holdninger og forhold til dataspill vil derfor bringes videre, og vil muligens påvirke senere generasjoners holdninger til dataspill.

Sammenhengende med ungdomskultur er det hensiktsmessig å trekke inn skolen som arena, da denne er av omtrent samme tidsomfang som fritidsarenaen, er minst like viktig - om ikke viktigere, for barns og ungdoms utvikling. Her inngår også identitetsutviklingen som er blitt nevnt tidligere i oppgaven. For elevene på skolen, er skolen like mye en sosial arena som en læringsarena (Nordahl, 2010). I ungdomstiden er skolen ofte en dominant bestemmelseskraft for hvem man kjenner og omgås med. Innenfor denne arenaen er det sosiale aspektet øverst i elevenes verdihierarki, mens selve undervisningsdelen ligger lavere ned på denne skalaen (Nordahl, 2010).

Selv om skolens lærings- og undervisningsaspekt er viktig for å lykkes i samfunnet, skal det altså fokuseres på den sosiale delen. Ifølge Nordahl (2010) gir det sosiale fellesskapet i skolen en opplevelse av trivsel og samhørighet, samt utvikling av elevenes sosiale kompetanse. De som dog havner utenfor dette fellesskapet, kan videre erfare ensomhet, mistriivsel og sosial isolasjon (Nordahl, 2010). Se kapittelet om sosiale avvik.

Det er rimelig å tenke at fronting av en mindre populær fritidsaktivitet som spilling, eller identitet som spiller i skolen, kan føre til utenforskap i skolen basert på kapittelet om sosiale avvik. I dette tilfellet vil vedkommende gå glipp av det gode fellesskapet skolen kan tilby, og skolen feiler da i et av sine målsettinger, da skolen også skal bidra til barn og unges sosiale og personlige utvikling (Nordahl, 2010). Som konsekvens av dette kan spilling på en måte bli en slags beskyttelsesfaktor, eller en flukt for eleven når vedkommende ikke er på skolen. Spill kan gi den utsatte ungdommen følelsen av å lykkes i noe, og å etablere kontakt med andre på nettet. Dette har også negative sider, som vi har sett. Det kan eksempelvis betraktes som en slags ond sirkel. Ungdommen har det ikke bra på skolen, men opplever ulike typer mestring i spilling på fritiden. Dette kan eksempelvis være opplevelse av å mestre spill eller sosiale aspekter ved spill. Fritiden, arenaen for identitetsutfoldelse, gir vedkommende «gamer»-identiteten. Stigmatiseringen som kommer med denne identiteten har potensiale for negative reaksjoner for vedkommende både på fritiden og igjen på skolen, fortrinnsvis sosiale sanksjoner fra jevnaldrende, men også fra foreldre, som nevnt. Graden av avvik vil naturligvis variere utfra hvor mange jevnaldrende i miljøet som driver med samme aktivitet. Hvis store deler av jevnaldergruppa på skolen spiller dataspill vil det sosiale avviket mer eller mindre være ikke-eksisterende, da også uten sosiale sanksjoner.

Spilling som flukt fra en ungdomskultur man ikke har det bra i, er i stor grad en rasjonell handling. Nordahl (2010) hevder at barn og unge i skolen handler bevisst i sosiale kontekster for å mestre situasjonen de er i. Elster (1989) sier at en handling stammer fra personens virkelighetsoppfatning, og utfra denne virkelighetsoppfatningen er handlingen rasjonell. På denne måten er spilling, når brukt som flukt, en rasjonell handling for vedkommende uavhengig av hva de rundt måtte tenke om dette.

## 5.4 Spillkulturen

Jeg har allerede nevnt noen stereotyper som følger spillere i deres daglige virke. En kan videre stille spørsmålet om spillkulturen er annerledes enn det stereotypene rundt spillere

sier. Og hvorvidt spillere anser seg selv som en del av kulturen, er et annet spørsmål. Interessant nok er spillkulturen en subkultur som baserer seg rundt forbruk av et medium. Betyr dette at man er en del av spillkulturen så snart man har deltatt i et spill?

Jeg har ikke lykket med å finne annen litteratur som går inn på *hva* spillkulturen er, annet enn det åpenbare – de som spiller, eller spill, former en slags subkultur. Hvilke normer og regler som gjelder i denne kulturen er ikke lett å fastslå, annet enn at man bør ha en interesse for spill. I dette tilfellet er det også rimelig å anta at spillkulturen ikke har de aspekter man forventer seg av en subkultur. I tillegg er det vanskelig å finne tilfeller hvor spillere fastslår seg selv og sine medspillere som del av en kultur.

Adrienne Shaw (2010) tar for seg stereotyper. Hun hevder at spillkulturen ofte er definert av de stereotyper som spillere er ilagt, men at det er mer hensiktsmessig å se på hvem som spiller, hvordan de spiller og hva de spiller, i stedet for å se etter den typiske spilleren som er definert av stereotypiene. Shaw (2010) trekker også frem et fenomen en ofte kan observere i intervjuer eller undersøkelser med spillere. Det ser ut til å foreligge en tendens til å overbevise leseren og mottakeren, til å tro at spillere ikke er som andre tror de er. Dette samtidig som at spill egentlig blir mer «mainstream» i samfunnet. Shaw (2010) påpeker at spillkulturen likevel baseres på stereotyper, og at stereotypenes verdi av sannhet ikke utfordres, men heller endres i takt med hvem som bruker spill.

Det å se på hvem som spiller, hva de spiller og hvordan de spiller, som vist ovenfor, gir et mer mangfoldig bilde på spillkulturen enn det stereotypene tilbyr, hevder Shaw (2010).

Video games are played by the young and old, males and females, and across the world. People play violent games, sports games, puzzle games, and action games. Games help players think, force audiences to be active, are social, and engage the body (Shaw, 2010, s. 414).

Utfra dette stiller Shaw (2010) spørsmål om hvorfor, til tross for det beskrevet over, de fleste artikler har en holdning til spillkulturen som noe fjernt fra massekulturen. Shaw (2010) hevder dette er fordi spillingens effekt og innflytelse på massekulturen, ofte diskuteres, slik at spillkulturen blir sett på som noe utenfor vanlig kultur, men likevel med påvirkningskraft. Det kan med andre ord virke som at den populære kulturen ikke helt har godtatt spillkulturen og dens plass i samfunnet. Forfatteren har her skrevet om kulturen med utgangspunkt i USA, og å trekke paralleller mellom USA og Norge i denne sammenhengen, mener jeg er en berettiget sammenligning. Flere land i den vestlige verden

ser ut til å være relativt like når det kommer til populær kultur. En motsetning til den vestlige verdens plass for spillkultur i samfunnet, er Asia, med Sør Korea i ledelsen. I Sør Korea er spilling en stor aktivitet, og e-sport i dette landet kan sammenlignes med langrenn i Norge, for å gi en sammenligning. Shaw (2010) sammenligner Sør Korea og USA, og beskriver at spillkulturen i Sør Korea er så stor fordi gode spillere blir behandlet som helter, på samme måte som idrettsstjerner i den vestlige verden. Shaw (2010) argumenterer videre at et stort fokus på spill, ikke har hatt katastrofale følger for Sør Koreas samfunn, og at det derfor bør stiller spørsmål til hvorfor spillkulturen blir sett på som «det andre» i det amerikanske samfunn.

Det at spilling ikke har hatt katastrofale følger for Sør Korea, er et interessant argument. Hvorvidt en skal strekke seg etter noe så lenge det ikke er katastrofalt, kan også diskuteres. Samtidig viser det seg at spillavhengighet er et av Sør Koreas største problemer per dags dato, og flere klinikker for å bekjempe spillavhengighet har åpnet i landet. Sør Koreanske myndigheter vedtok i 2011 noe som kalles for «the shutdown law<sup>8</sup>», som nekter barn og unge å spille internettbaserte spill etter midnatt. Loven har senere blitt endret slik at forbudet mot spilling på natta kan oppheves etter foreldres forespørsel. Shaw (2010) nevner ikke disse problemene i sin tekst. Basert på det en kan se fra Sør Korea, kan det å holde spill litt på avstand fra massekulturen være en berettiget og sunn holdning for den vestlige verden å ha?

I sammenheng med problemstillingen om hvordan spillere finner støtte i spillkulturen, må deltakelse i spillings sosiale fellesskap tas i betraktning. Utfra det jeg har funnet eller ikke funnet i litteraturen, er ikke spillkulturen spesifikt i seg selv mye forsket på.

Undersøkelsen senere i denne oppgaven vil gå dypere inn på spillkulturen.

## 5.5 Det sosiale elementet i spill

Oppgaven har hittil tatt for seg generelle teorier om spilling, avvikssosiologi, ungdomskultur og spillkultur. I henhold til problemstillingen er det hensiktsmessig å avslutte teoridelen med et sosialt perspektiv på spilling. Trepte, Reinecke og Juechems (2012) viser i sin artikkel til to begreper; *bridging social capital* og *bonding social capital*. Førstnevnte beskrives som svakere sosiale bånd hvor individer har kjennskap til hverandre,

---

<sup>8</sup> <http://www.escapistmagazine.com/news/view/114369-South-Koreas-Shutdown-Law-Takes-Effect>

utveksler informasjon og inspirasjon innad i spillet. Den andre viser til sterkere sosiale bånd for de involverte opplever en følelse av sosial støtte fra hverandre.

Ifølge Huvila, Ek, Holmberg og Widen (2010), viste brukerne i spillet *Second Life* tendenser til å holde seg innenfor *bridging social capital*, altså svakere sosiale bånd. Trepte et al. (2012) hevder at det er denne sosiale forbindelsen som er mest vanlig i spill og andre internettbaserte aktiviteter, mens *bonding social capital* er mer sjeldent. Utfra dette stiller de spørsmål om hvorfor det er vanskeligere å oppnå sterkere sosiale bånd «online».

Flere faktorer kan ha innvirkning på hvilke av de to ovennevnte sosiale typene som finner sted i sosiale forhold. Trepte et al. (2012) viser blant annet til fysisk nærhet som en påvirkende faktor, som jeg også nevnte kort tidligere i oppgaven. Steinkuehler og Williams (2006) påpeker at mangel på fysisk nærhet i internettbaserte spill nettopp kan være en grunn til at dypere og sterkere sosiale bånd er vanskeligere å skape her, i motsetning til i livet utenfor spill. Svakere sosiale bånd er heller enklere å skape i internettbaserte spill, da dette kun krever at deltakerne kommer i kontakt med hverandre virtuelt (Trepte et al., 2012).

En annen faktor som påvirker sosiale forhold i spill er likheter. Trepte et al. (2012) hevder at mennesker som har visse likheter ved seg, eksempelvis like hobbyer, meninger osv. har en tendens til å tiltrekke hverandre. På denne måten er det for eksempel større sjans for at to spillere i samme «klan» former vennskap enn to spillere fra forskjellige klaner. Dette går også under sosial nærhet, hvor individer i samme sosiale nettverk ofte danner sosiale tilknytninger. Videre styrkes de sosiale båndene når partene blir fortrolige med hverandre (Trepte et al., 2012).

Hvis man tar utgangspunkt i at to spillere har fått en sterkere sosial tilknytning i et spill, kan en reise spørsmål om hvordan denne tilknytningen overføres til livet utenfor spillet. Trepte et al. (2012) formulerer dette til å handle om hvorvidt sosial støtte som oppleves på nettet, også kan gjelde når vedkommende ikke er koblet til det aktuelle spillet. Videre henviser de til flere studier som tidligere har undersøkt denne problemstillingen. Et av studiene det henvises til, av Williams (2007), viser at hyppig bruk av internettbaserte spill har en negativ påvirkning på dannelse av sterkere sosiale bånd utenfor spillet og mellommenneskelig tillit. I tillegg var hyppig bruk av internettbaserte spill også assosiert med følelser av ensomhet. Studien henvist til over (Huvila et al. 2010), viste i motsetning



til Williams' (2007) ingen tegn på at internettspilling hadde innvirkning på deres sosiale liv utenfor spillet (Trepte et al., 2012).

På den annen side viser Trepte et al. (2012) til andre studier med funn som strider med de i forrige avsnitt. Et av disse studiene (Williams, Ducheneaut, Xiong, Zhang, Yee og Nickel, 2006) fant at rundt 50% av alle World of Warcraft-spillere under studiens aktuelle tid hadde videreført hverdagslige vennskap over til spillet. Samtidig hadde ca. 5% av World of Warcraft-spillerne videreført vennskap (sterke sosiale bånd) fra spillet over til sitt liv utenfor spillet. Dette påviser at dataspill kan fungere som en arena for både dannelse og vedlikehold av vennskap. Williams et al. (2006) påpeker at slike resultater av internettspilling avhenger av faktorer som spillets infrastruktur, den fysiske nærheten og mulige aktiviteter utover spillet som kan ha innvirkning på andelen spillere som viderefører vennskap fra spillet (Trepte et al., 2012). Utfra dette kan det altså tenkes at dersom to spillere som møtes i spillet for eksempel bor i samme land eller by, og kanskje har felles interesser utenfor spillet, er overføring av vennskapet ytterligere sannsynliggjort.

Trepte et al. (2012) konkluderer med at internettbaserte spill kan føre til økt sosial støtte, spesielt gjennom direktemeldinger og chatter som mange spill tilbyr. I tillegg kan grupperinger i spill (klaner, «guilds» osv.) opptre som sosiale nettverk, som videre kan bane vei for overføring av vennskap på tvers av nettverkstilkoblingen.

I de siste avsnittene er det henvist til to ulike standpunkter om dataspills evne til å skape sosiale relasjoner. På den ene siden var det ikke funnet positiv forsterkning i denne forstand, mens det på den andre siden kunne påvises muligheter for dannelse av sterkere sosiale bånd. Basert på teorien kan det se ut til at en slik betydelig positiv forsterkning av det sosiale ikke er garantert, men heller kontekstspesifikt og bestemt av de nevnte faktorene som muliggjør eller legger til rette for dannelse av relasjoner.

Brandtzæg og Stav (2004) belyser i en artikkel muligheten for sosial støtte i «cyberspace», altså på nettet. På tiden artikkelen ble skrevet var ikke nettbaserte dataspill et like stort tema som det er i dag. Artikkelen var derfor i hovedsak rettet mot unges samhandling på chattesider, attpåtil SMS. Allikevel foreligger det tydelige likheter, da nettbaserte dataspill i utgangspunktet har de samme sosiale funksjonene som de gamle chattesidene. I artikkelen påpekes noen av de samme faktorene som i avsnittene over, som for eksempel mangel på fysisk nærhet i disse samhandlingene, og at flere funn viser en korrelasjon mellom ensomhet og bruken av disse tjenestene på internett. Samtidig henspiller

Brandtzæg og Stav (2004) at terskelen for å komme i kontakt med andre på denne måten er lavere enn i «det virkelige liv». Dette kan både være en forklaring på hvorfor noen tiltrekkes slike samfunn, men det kan også være et argument for dataspill som en møteplass. Brandtzæg og Stav (2004) bemerker også at sosial og emosjonell støtte naturlig vil forekomme for noen, som følge av økt samhandling i IKT-sammenheng

## Kapittel 6

# Metode

Denne delen skal ta for seg valg av metode for undersøkelsen knyttet til masteroppgaven. Meningen er ikke å greie ut om kjennetegn ved ulike metoder, men heller å begrunne hvorfor den spesifikke metoden ble valgt, i tillegg til å diskutere andre metodiske muligheter. I tillegg skal jeg utdype negative sider ved metoden og utfordringer jeg møtte på i arbeidet med bruk av denne metoden. Videre skal jeg redegjøre for de vitenskapsteoretiske perspektivene hermeneutikk og fenomenologi, som er konteksten for diskusjon av empirien. Jeg skal også diskutere hva som kunne vært gjort annerledes for et enda bedre prosjekt, og til slutt skal det redegjøres for de etiske hensyn som er tatt i forhold til respondentenes personvern. Metoden som er brukt i undersøkelsen er som nevnt kvalitative intervjuer.

I undersøkelsens utvalg var det seks deltakere. Fem av disse ble funnet gjennom kontakt med lederen av en spillgruppe ved en høyskole i Norge. Den siste respondenten ble valgt fra mitt personlige nettverk, og hadde ingen tilknytning til denne spillgruppen. Dette intervjuet holdt dog ikke standard, og er derfor ikke med i den endelige presentasjonen av resultater. Derfor er alle respondenter tilknyttet samme spillgruppe

Som tidligere nevnt i oppgaven, er det flere faktorer som tyder på at spillere er en stigmatisert gruppe. Dette poengteres også nå, da det virker hensiktsmessig å ha dette i betraktning når man foretar undersøkelser. I en gruppe der noen respondenter muligens ikke har hatt fri utfoldelse for sine interesser, kan det tenkes at noen kan kvie seg for å fortelle det de virkelig mener. Det er også pragmatisk å ha for øye at svarene som kommer frem i denne undersøkelsen er fra spillere i en organisert gruppe. Resultatene kunne ha vært annerledes hvis respondentene kun spilte for seg selv, og ikke hadde et slikt fellesskap å forholde seg til.

I arbeid og planlegging av undersøkelsen knyttet til problemstillingen har jeg kommet frem til kvalitative intervjuer som den mest hensiktsmessige metoden å ta i bruk. En god måte å gjøre dette på vil være å strukturere intervjuene slik at de blir flytende samtaler om temaet. På denne måten har respondentene størst mulighet til å forme egne svar, og resultatene er mindre påvirket av intervjueren. Et slikt intervju kalles, ifølge Jacobsen (2010), åpne intervjuer, og han hevder at disse intervjuene egner seg best når man er interessert i

hvordan enkeltindivider eller grupper legger mening i fenomen. I tillegg er det logisk å anta at en sosial samhandling som et intervju, er best egnet for å forstå spillernes sosiale samhandlinger og den sosiale dynamikken i spillkulturen.

## 6.1 Intervjuenes struktur

Før intervjuenes gjennomføring må en bestemme hvilken grad av struktur intervjuene skal ha. Åpne intervjuer nevnt ovenfor, sammenlignes av Thagaard (2013) med samtaler om et tema. I et åpent intervju foreligger det ikke mange forhåndsbestemte spørsmål, men heller overordnede temaer. Intervjueren tilpasser seg respondenten ved å eksempelvis følge opp de temaene som dukker opp med nye spørsmål.

Thagaard (2013) hevder at respondenten i denne typen intervjuer kan utdype og belyse nye perspektiver som intervjueren ikke har tatt i betraktning på forhånd. Derfor er åpne intervjuer en fordel i forskning der man ønsker å vite hva respondentene virkelig tenker om et tema, og hvilke andre temaer eller poenger han/hun finner sammenhenger mellom. De åpne intervjuenes fordel kan også bli deres ulempe. Mangel på struktur og bestemte spørsmål kan føre til at forskningens resultater ikke besvarer forskningsspørsmålene eller hypotesene som kommer av en eventuell problemstilling. I henhold til oppgavens problemstilling, er det en forutsetning at det går i dybden på de viktigste forskningsspørsmålene:

- Er spilling stigmatiserende? Hvorfor, og hva er konsekvensene av dette?
- Fungerer spillkulturen som et støtteapparat?

I et intervju uten struktur eller forhåndsbestemte spørsmål kan en da risikere at resultatene ikke gir tilstrekkelig svar på disse forskningsspørsmålene.

Et strukturert intervju kan være løsningen på denne problemstillingen. Disse intervjuene er motsetningen til de åpne intervjuene (Thagaard, 2013). Her er det en intervjuguide med bestemte forskningsspørsmål og rekkefølge på spørsmålene. Intervjueren har derfor mer kontroll over hvilke resultater som springer ut av intervjuene. Ifølge Thagaard (2013), har respondenten likevel innflytelse på resultatene, da de fritt kan forme svar på spørsmålene selv. En slik intervjustruktur kan dog føre til et mindre allsidig perspektiv på temaet, på grunn av begrensingene i strukturen. Slike tilfeller kan unngås dersom forskeren på forhånd har planlagt et spekter av forskningsspørsmål som sørger for et nyansert perspektiv rundt temaet. Også i motsetning til de åpne intervjuene, blir ikke forholdet mellom intervjuer og respondent av likevekt da intervjuerrollen her vil ha en naturlig

autoritetsposisjon ovenfor respondentene. Til tross for dette kan strukturerte intervjuer vise seg å være hensiktsmessige, da resultatene, ifølge Thagaard (2013), ofte viser seg å være sammenlignbare fordi alle respondentene har svart på samme spørsmål.

Ovenfor har jeg vist til to ulike typer intervjustrukturer med både fordeler og ulemper. Til dette forskningsprosjektet har jeg og mine forskningspartnere besluttet å benytte oss av semi-strukturerte intervjuer. Disse intervjuene har, ifølge Thagaard (2013), en struktur som aksentuerer fordelene fra begge de overnevnte intervjutypene. På denne måten vil våre intervjuer få en åpen samtale om et tema, i tillegg til at det foreligger forhåndsbestemte spørsmål. Disse spørsmålene kan stilles underveis eller når det passer, for å ikke avbryte respondentens tankeprosess. Samtalen kan eksempelvis flyte fritt om det aktuelle temaet, og intervjueren kan ved hjelp av intervjuguiden sørge for at alle temaer er blitt snakket om.

Jeg anser denne intervjutypen som den mest gunstige for dette forskningsprosjektet.

Strukturerte intervjuer ville besvart mine forskningsspørsmål, men det er rimelig å anta at dette utvalget med spillere har flere perspektiver på spillkulturen og deres spillgruppe, enn jeg og mine forskningspartnere har tatt i betraktning. Og som nevnt ville åpne intervjuer ha vært en risiko i henhold til resultatene.

## 6.2 Respondenter

I den tidlige planleggingsfasen av prosjektet hadde jeg sett for meg at jeg skulle intervju spillere jeg visste om eller som jeg hadde i ytterkantene av mitt sosiale nettverk. Dette var før jeg kom i kontakt med Yvonne Fritze og Yngve Nordkvelle, som også var i planleggingsfasen av et prosjekt med samme målgruppe, men med litt forskjellige forskningsspørsmål. Vi fant imidlertid ut at prosjektene våre kunne kombineres, og dermed gjorde vi intervjuene sammen. I prosjektet deres hadde de allerede kommet i kontakt med medlemmer av en gruppe studenter som organiserer sammenkomster med spill.

Utvalget av respondenter til et forskingsprosjekt gjøres, ifølge Jacobsen (2010), strategisk og med et formål. Respondentene må oppfylle visse krav for å være «kvalifiserte» til å svare på forskningsspørsmålene som omhandler temaet. Det er åpenbart at for å kunne få mest mulig informasjon om spillere, stigmatisering og spillkulturen, må man intervju individer som har erfaring med spill og spillkulturen. Om de føler seg stigmatiserte eller har en formening om hvorvidt spillere er stigmatiserte eller ikke, er vanskelig å vite i forkant. Uansett hva respondentene mener om dette, er det verdifull informasjon.

Jacobsen (2010) beskriver syv ulike utvalgskriterier som respondenter ofte velges utfra. Jeg skal ikke greie ut om disse, men noen av de kan brukes til å forklare og vektlegge hvorfor respondentene ble valgt.

Kontakten med spillgruppa respondentene var en del av, ble opprettet gjennom kontakt med styreleder i gruppa. Bakgrunnen for dette valget er *informasjonskriteriet*. Det var rimelig å anta at å intervju personer fra en spillgruppe av studenter kunne gi mest mulig informasjon om temaet. Dette gjelder informasjon om spill fordi de spiller og har spilt mye, og informasjon om spillkulturen fordi spillgrupper kan anses som subkulturer innenfor en større sammenheng. Utfra dette antas det at de som engasjerer seg i en spillgruppe også engasjerer seg i det større spillfellesskapet, og derfor har kunnskap om spillkulturen. I tillegg er den aktuelle spillgruppen del av et større studentfellesskap. Dette kan trolig brukes til å få informasjon om hvorvidt medlemmene av spillgruppen opplever at spill er et stigma blant studenter og ungdom.

De fire neste respondentene ble rekruttert gjennom styrelederen, også med utgangspunkt i informasjonskriteriet.

Som nevnt i teoridelen og forklart gjennom problemstillingen, legges det i denne oppgaven en forventning om at spilling er et stigma. Dermed er det naturlig at utvalget av respondenter gjøres etter kriteriet Jacobsen (2010) kaller *de typiske*. Dette er individene innenfor målgruppen som man anser som mest mulig representative for resten av målgruppen. Nå er det bevist at et svært høyt antall av mennesker spiller spill, men det er heller et fåtall som organiserer seg i grupper, som den aktuelle spillgruppen. Derfor er ikke nødvendigvis respondentene i dette prosjektet *de typiske* spillerne. Men ettersom spilling kan anses som et stigma, kan man etter teorien om avvikssosiologi knytte sammenheng mellom økt engasjement i spillkulturen, og økt stigmatisering. Derfor er kanskje de som er engasjerte i spillgrupper og spillkulturen mer typisk stigmatiserte enn resten av spillerne i samfunnet?

På lik linje med *de typiske* kan det også argumenteres for at vi har valgt *de ekstreme*, som er et annet utvalgskriterium Jacobsen (2010) beskriver. Med dette menes det at de er mer ekstreme enn «den typiske spilleren», i den forstand at de spiller mer, er mer engasjerte, osv. Man bør selvsagt være forsiktig med å stemple individer man ikke kjenner godt som ekstreme, da dette bygger på selve stigmatiseringen beskrevet i teorikapittelet i oppgaven. Det kan heller ses på som rene antakelser som gjøres i planleggingsfasen av

forskningsprosjektet. Hva som regnes som *ekstremt* er også kontekstavhengig. Å spille dataspill seks timer om dagen kan virke ekstremt for noen, men for de som har kjennskap eller erfaring med temaet, kan dette være helt normal spilletid.

Tre av intervjuene gjorde vi sammen. Respondentene i disse intervjuene var styremedlemmer i spillgruppen. Det fjerde intervjuet ble utført av én av forskningspartnerne mine, og respondenten her var medlem av spillgruppen. Til slutt gjorde jeg to intervjuer på egenhånd. Den første av disse to respondentene er en tidligere kollega og en god personlig bekjent av undertegnede, men ikke medlem av den aktuelle spillgruppen. Det er også det intervjuet som ikke ble tatt med forskningsprosjektet, da jeg opplevde at å intervju en jeg kjenner godt førte til dårligere og mindre seriøse resultater. Jeg kom ikke like godt inn i intervjuerrollen i dette intervjuet som jeg gjorde i de resterende intervjuene.

Den andre av disse respondentene var også medlem av den aktuelle spillgruppen de andre respondentene var medlemmer av. Dette intervjuet ble mye bedre enn det forrige, og dermed har dette forskningsprosjektet fem intervjuer med respondenter fra samme spillgruppe. Tre av disse var kvinner og to var menn, fra ulike studier, men med lignende interesser. Kjønnfordeling var ikke noe som ble tatt i betraktning i planleggingen, og antall representanter fra hvert kjønn var derfor ikke planlagt på forhånd.

### 6.3 Andre metodiske muligheter

I prosjektets planleggingsfase var kvantitative metoder utelukket da metodiske tilnærminger skulle overveies. Prosjektet bygger på et dypere fundament som bare kan undersøkes ved hjelp av kvalitative metoder. Derfor ble det bestemt at kvalitative intervjuer skulle benyttes. Observasjoner er en metode som også var en reell mulighet.

Observasjon som metode kommer til lys spesielt når en ser på del to av problemstillingen som omhandler hvordan spillere finner støtte i spillkulturen. På denne måten kan man observere samhandlinger som kan gi innblikk i hvordan spillere samhandler med hverandre og omverdenen. Ifølge Thagaard (2013), er observasjoner en av de mest egnede metodene for dette formålet. Dette bekreftes av Jacobsen (2010), som poengterer at observasjon som metode kan gi innblikk i hva mennesker gjør, fremfor hva de sier de gjør i et eventuelt intervju. Jacobsen (2010) hevder videre at observasjon som metode eliminerer problemer i forskningen knyttet til at respondentene ikke husker hva de gjør, eller at de gir feilaktig informasjon.

Dersom prosjektet utelukkende hadde hatt observasjon som metode, hadde en muligens risikert å sitte igjen med for lite materiale. Observasjon registrerer atferd og væremåte, men man har ingen innsikt i individenes subjektive meninger, tanker eller følelser. Det absolutt beste alternativet for dette prosjektet hadde vært en kombinasjon av kvalitative intervjuer og observasjoner. Da kunne en observert den aktuelle spillgruppen i etterkant av intervjuene, for å supplere forskningsmaterialet. Observasjon kunne også ha fungert som en kontroll av intervjuene ved å påvise motsigelser eller urettmessigheter mellom det som ble sagt i intervjuene, og det som faktisk blir observert. Dette bekreftes av Jacobsen (2010), som påpeker at observasjoner og intervjuer kan utfylle hverandre.

Til tross for dette er observasjon ikke en del av det metodiske oppsettet i denne oppgaven, da materialet fra intervjuene viste seg å være såpass omfattende at tidsbegrensningen på oppgaven satte en stopper for å gjennomføre begge deler på en ordentlig måte.

#### 6.4 Svakheter og utfordringer

I begrunnelser av metodevalg og redegjørelser for fordeler ved valgt metode, er det naturlig også å vise til eventuelle ulemper og utfordringer. Eksempelvis påpeker Jacobsen (2010) noe som heter «intervjuereffekt» og «konteksteffekt». Disse begrepene viser til spesielle resultater som enten skapes av intervjuerens nærvær, eller til hvor intervjuet foregår. Dette behøver ikke regnes som ulemper ved kvalitative intervjuer, men heller noe som kan føre til ulemper eller utfordringer. Dette spesielt hvis intervjuerens væremåte er spesielt forstyrrende for respondenten, eller hvis stedet intervjuer foregår på eksempelvis er preget av støy.

Alle intervjuene ble gjennomført i et rolig lokale, og man kan dermed anta at konteksteffekten i intervjuene ikke var av forstyrrende karakter. På den annen side bør en ta i betraktning den eventuelle effekten tre intervjuere kan ha på et intervju og respondenten. Mesteparten av intervjuene ble som nevnt gjennomført av tre personer samtidig: To erfarne forskere og en masterstudent som gjennomførte sine første intervjuer. Det kan spekuleres i om forskjellen i erfaring mellom oss som gjennomførte intervjuene hadde noen innvirkning på resultatene. Det kan også tenkes at tre intervjuere og én respondent kan ha skapt ubalanse, eller på andre måter ha påvirket respondentene – positivt eller negativt.

To av intervjuene ble også, som nevnt tidligere, gjennomført av kun én intervjuer av gangen. Det ene intervjuet ble gjennomført av undertegnede, og det andre ble gjennomført



av en av de to nevnte forskerne med mer erfaring. Dette kan klart ha hatt en innvirkning på resultatene av intervjuene. Den mer erfarne intervjueren kan for eksempel ha hatt bedre evne til å følge opp og lage nye spørsmål basert på det respondenten svarte, mens jeg som ny intervjuer, men samtidig tidligere spiller med mye kunnskap om spill, kan ha sett flere muligheter til å gå dypere inn på temaer som omhandler spill og opplevelser med ulike aspekter innen spill.

En diskusjon som ofte dukker opp i begrunnelser av metodiske valg er gyldighet av resultatene. Jacobsen (2010) beskriver blant annet både intern og ekstern gyldighet. Intern gyldighet handler om hvorvidt svarene man har fått i intervjuet er riktige. Men i kvalitative intervjuer er det som er «sannhet» subjektivt. Vi kan mene det vi vil om hva respondenten sier om sine spillevaner, men for vedkommende er dette hans realitet. I tillegg finnes det ingen måte for oss som forskere å kontrollere den interne gyldigheten av dette.

En kan forsøke å validere det som blir sagt ved hjelp av sammenligninger mellom respondenter (Jacobsen, 2010). Dersom flere respondenter oppgir å ha de samme erfaringene, er sannsynligheten større for at resultatene er gyldige. Et eksempel på dette vil bli vist senere i oppgaven, hvor ingen av respondentene mente at de selv var avhengige av dataspill, men at «alle» de andre i spillgruppen var det.

I valg av kvalitative intervjuer nevnes som regel generaliserbarheten av resultatene som en ulempe. Dette er forståelig, da det er naturlig å ville påvise at gyldigheten av materialet innhentet fra et fåtall av respondenter, er overførbart til resten av grupperingen som ikke ble intervjuet. For å ta min egen problemstilling som eksempel: del en av problemstillingen, som handler om hvorvidt spilling kan være sammenhengende med stigmatisering, sikter til noe som er relevant for et langt større antall spillere enn fem. Det samme gjelder del to av problemstillingen, hvor det diskuteres om spillerne som opplever stigmatisering og utenforskap finner støtte i spillkulturen. Dersom resultatene i dette prosjektet tilsier at spillerne finner støtte i spillkulturen, kan det likevel være spillere der ute som ikke gjør det.

I denne konteksten er det viktig å understreke det Jacobsen (2010) fastslår om kvalitative metoder: Hensikten er å få en mer nyansert forståelse av et fenomen, ikke å undersøke hyppigheten av fenomenet. Uansett ville det vært umulig å kartlegge alle spillere på denne måten. Derfor er fem respondenter et utmerket utgangspunkt for å undersøke dette fenomenet. Ettersom så mange spiller dataspill i dag, kan det også antas at flere spillere

opplever noe av det samme som disse fem respondentene. Så lenge en er klar over at resultatene i dette prosjektet ikke er en fasit for hvordan alle spillere opplever livet sitt, er resultatene i dette prosjektet gyldige på sin egen måte. Denne gyldigheten har grobunn i hermeneutikken.

## 6.5 Hermeneutisk og fenomenologisk tilnærming

*Hermeneutikk* er ifølge Thagaard (2013) kvalitativ forsknings vitenskapsteoretiske grunnlag.

Hermeneutikken fremhever betydningen av å fortolke folks handlinger gjennom å utforske et dypere meningsinnhold enn det som er umiddelbart innlysende. En hermeneutisk tilnærming legger vekt på at det ikke finnes en egentlig sannhet, men at fenomener kan tolkes på flere nivåer. Hermeneutikken bygger på prinsippet om at mening bare kan forstås i lys av den sammenheng vi studerer, er en del av. Vi forstår delene i lys av helheten. I forhold til dette representerer hermeneutikken en viktig inspirasjonskilde for samfunnsvitenskapelige tilnærminger hvor fortolkning har en sentral plass (Thagaard, 2013, s. 41).

Sitatet over belyser kvalitative forskningsmetoders gyldighet, til tross for ulempene disse metodene har. Dermed handler ikke kvalitative intervjuer om å finne en «fasit». Gadamer (1975) hevdet blant annet at hermeneutikkens hensikt er å oppnå refleksjon. Som forskere og intervjuere innehar vi fordommer og forforståelser av de temaene vi skal undersøke. Dermed fortolker vi det vi hører i intervjuene utfra vår egen forforståelse. Samtidig vil forforståelsen endre seg underveis når vi får ny informasjon, og dermed fortolker vi den nye informasjonen med vår nye forståelse. Slik fortsetter den hermeneutiske fortolkningen, og danner en hermeneutisk sirkel. Ifølge Hellesnes (1988), må det faktisk foreligge en forforståelse for det som fortolkes for at en økende forståelse skal være mulig. «Vi må altså ha ei føreåttforståing, ei forventning om kva som er å finne i det vi prøver å forstå. Elles kjem vi ikkje i gang med den gradvise tileigninga av tekstmeininga» (Hellesnes, 1988, s. 29-30).

Dette betyr ikke at vi trenger å ha en dyp forståelse for temaet (Hellesnes, 1988). I forhold til dette prosjektet og min egen forforståelse, mener jeg at min forforståelse for temaet som forskes på er relativt bred. Dette kan både være positivt og negativt. På den ene siden er har jeg kompetanse til å lettere kunne forstå hva respondentene mener når de snakker om spill og erfaringer. I enkelte situasjoner kan jeg kanskje sitte med en forståelse av nøyaktig

hva som blir sagt. Hvis ikke, har jeg nok forforståelsen som skal til for å utvikle forståelsen. På den annen side kan min brede forforståelse på temaet også bli et hinder. I forkant av intervjuene sitter man som nevnt med sine forforståelser og fordommer, og man bør derfor være forsiktig med å ikke bli fastlåst i disse forståelsene. Dette er mulig min største utfordring i fortolkning av resultatene. Mye av min forforståelse har jeg «bestemt meg for» at er sannhet. Dette strider som nevnt over med den hermeneutiske fortolkningsprosessen, da hovedmålet ikke er å finne den fulle sannheten. Det handler altså om å sikre en objektiv fortolkning, til tross for at man også skal bruke sin egen forforståelse til å oppnå en dypere forståelse. Et moderat fokus på disse sidene kan se ut til å være løsningen på dette paradokset.

Et annet vitenskapsteoretisk begrep det er hensiktsmessig å vise til i denne sammenhengen er *fenomenologi*. Et fenomenologisk tankesett innebærer at man studerer fenomener med utgangspunkt i hvordan de vi studerer opplever disse (Thagaard, 2013). Dette bekreftes av Sloan og Bowe (2014), som påpeker at en fenomenologisk studie er en samling av menneskers meninger basert på erfaringer de selv har levd gjennom. Med andre ord legges det til rette for at realiteten *er* slik som dem vi studerer oppfatter den. Et eksempel satt på spissen: hvis en av respondentene i dette prosjektet mener spilling er stigmatiserende, så er spilling stigmatiserende i vedkommendes øyne. Det samme gjelder hvis respondenten mener at spill ikke er stigmatiserende. En fenomenologisk tilnærming ser ut til å være mindre kontekstbasert enn en hermeneutisk tilnærming, da personens indre realitet er hovedfokuset, mens en hermeneutisk tilnærming vil tolke det vi ser i lys av en større sammenheng, som henvist til i sitatet av Thagaard (2013) i starten av denne delen av kapitlet.

Fenomenologi går altså ut på å forstå en realitet uten stor tilknytning til egen forforståelse, mens hermeneutikken som påpekt bygger på fortolkning og forståelse på grunnlag av forforståelse. Dette ligner paradokset jeg diskuterte i avsnittet over forrige avsnitt. Kombinasjoner av hermeneutikk og fenomenologi eksisterer dog som metodiske tilnærminger, til tross for dette paradokset. Sloan og Bowe (2014) omtaler dette som hermeneutisk fenomenologi. I denne fremgangsmåten fortolkes fenomenene som regnes som respondentenes gjennomlevde erfaringer, gjennom den hermeneutiske sirkelen. Også van Manen (1990) fastslår at hermeneutisk fenomenologi inneholder hermeneutiske fortolkninger av de fenomenene som viser seg.

Dermed bør man reise spørsmål om hvordan en slik analytisk fremgangsmåte gjøres. Det hevdes av Sloan og Bowe (2014) at refleksjon er et nøkkelmoment i en slik tilnærming. Det kan tenkes at man gjennom refleksjon kan oppnå de kravene som strebes etter i et hermeneutisk fenomenologisk tankesett. Refleksjon over fenomenene, refleksjon over de hermeneutiske fortolkningene og ikke minst refleksjon over egne forforståelser og hvordan disse altså bør brukes som en fordel – ikke et hinder, for å oppnå en god analyse.

## 6.6 Hva kunne vært gjort annerledes?

Metodekapittelet har hittil tatt for seg styrker og svakheter ved det metodiske oppsettet, samt gyldigheten av resultatene og vitenskapsteoretiske tilnærminger. Nå skal jeg reflektere over hva jeg som forsker kunne ha gjort annerledes for å oppnå bedre resultater.

Underveis i forskingsprosjektet har perspektiver, problemstillinger og forskningsspørsmål blitt endret. Dette er en naturlig gang i et slikt prosjekt. Problemstillingen endret seg flere ganger etter hvert som intervjuene ble gjennomført, da den ofte viste seg å ikke være mulig å besvare på en god måte med de forutsetningene og begrensningene som fulgte med metoden. I tillegg hadde de andre forskerne i prosjektet et fokus på spillere og deres foreldre, mens jeg hadde fokus på sosiale dynamikker som utenforskap og stigmatisering. Vi inkluderte altså begge aspekter i intervjuene våre. I ettertid ser jeg at det ved noen anledninger var vanskelig for meg å skille disse to aspektene. Fokuset mitt landet til tider på deres foreldreperspektiv, når jeg egentlig hadde mitt eget perspektiv å jobbe med. Et eksempel på dette er at de første intervjuene hadde forskningsspørsmål som var noe mindre rettet mot mitt tema, og mer rettet mot de andres tema. Vi hadde hver vår intervjuguide, men min egen (vedlegg 3) var i dette stadiet litt for mye inspirert av de andres forskningsspørsmål. Dette ble ikke et stort problem da intervjuene ofte ble flytende samtaler, og mye relevant informasjon som ikke var ført opp i intervjuguiden er med i de endelige resultatene.

Resultatene i oppgaven kunne derfor ha vært bedre hvis jeg hadde distansert meg mer fra deres del av forskningen. Den problemstillingen som presenteres i oppgaven var ferdigstilt et godt stykke inn i forskningsløpet. Hadde problemstillingen vært «riktig» tidligere i prosessen, hadde jeg kunnet formulert tydeligere og mer presise spørsmål som passer problemstillingen bedre. Resultatene fra de første intervjuene er brukbare, men ikke så tydelige som i det siste intervjuet, for eksempel.

## 6.7 Etske hensyn

Forskningsprosjektet ble meldt inn til og godkjent av Personvernombudet for forskning, NSD (Norsk Senter for Forskningsdata), (vedlegg 1). Alle respondentene signerte et forskriftsmessig samtykkeskjema (vedlegg 2) som understrekte anonymitet og konfidensiell behandling av alle eventuelle personopplysninger, samt frivillig deltakelse og muligheten til å trekke seg fra forskningsprosjektet når som helst.

Jacobsen (2010) hevder at alle respondenter skal ha tilstrekkelig informasjon om hva hensikten med prosjektet er og hvordan resultatene skal brukes. Dette ble informert om kort i samtykkeerklæringen, i tillegg til at alle intervjuene startet med en kort introduksjon til prosjektet hvor hensikt ble forklart. Samtidig ble alle hovedpunktene i samtykkeerklæringen oppsummert. Jacobsen (2010) påpeker også viktigheten av å fastslå hvor privat informasjonen man samler inn er, og dermed iverksette tiltak for å verne om respondentenes privatliv deretter. Informasjonen samlet inn i dette prosjektet handler om respondenters interesser, vaner og i noen tilfeller familieforhold rundt dette. Familieforhold er et ganske privat område, og derfor må det sørges for at all informasjon anonymiseres. For å ikke ta noen sjanser er følgende tiltak gjort for å sikre respondentenes privatliv og for å sørge for at de ikke kan identifiseres direkte:

- Med hensyn til full anonymitet er respondentene gitt de fiktive navnene Aurora, Marcus, Sissel, Jon, og Synnøve.
- Alle lydfiler og transskripsjoner som regnes som «rådata» fra intervjuene er slettet.
- I denne oppgaven er dataene som kan identifisere respondentene gitt lav grad av detaljer. Nøyaktig opphav og studiested er ikke oppgitt, det samme gjelder respondentenes nøyaktige alder og navn.

Det stilles også, ifølge Jacobsen (2010), krav til all data skal presenteres riktig. Man skal altså unngå så langt det er mulig at resultater tas ut av kontekst og får en helt annen betydning. Samtidig kan man ikke i en masteroppgave gjengi ordrett absolutt alt som kom frem i intervjuene, på grunn av hensyn til mengde og generell oppgaveflyt. «Derfor er fullstendig gjengivelse, noe vi aldri kan oppnå til fulle, men noe vi bør strebe etter» (Jacobsen, 2010 s. 36). På bakgrunn av dette består resultatdelen i denne oppgaven av flere direkte sitater fra intervjuene for å gi mest mulig riktig presentasjon av resultatene, men også flere deler som er forkortede og inneholder mindre detaljer.

## Presentasjon av resultater

I dette kapittelet skal jeg presentere resultatene i prosjektets kvalitative intervjuer.

Resultatene av intervjuene er kategorisert i fire hoveddeler tro til problemstillingen: Bruk og tanker om spill, foreldres holdning til spill, tanker om spilling og stigmatisering eller negative sosiale konsekvenser, og tanker om spillkulturen som møteplass og støtteapparat for spillere.

**Bruk og tanker om spill** er tatt med for å kartlegge hvilke typer spillere som har meningene som følger i de neste delene. **Foreldres holdninger til spill** er med etter den hensikt å få et bedre innblikk i og en diskusjon rundt om den eventuelle sammenhengen mellom stigmatisering og spilling også kan være påvirket av foreldres syn på spill. Her tenkes det spesielt på foreldre som har negative syn på spill. **Tanker om spilling og sosialt utenforskap og stigmatisering** vil kunne gi videre innblikk i respondentenes opplevelse av hvordan det er å være spiller, og om hvorvidt spillere er stigmatiserte. Som nevnt i innledningen har teorikapittelet indirekte svart på denne delen, men respondentene kan her vise seg å være enige eller uenige, noe som vil gi tematikkens helhet flere nyanser. **Spillkulturen som møteplass og støtteapparat** er et punkt som vil kunne gi nyttig informasjon til å diskutere og besvare problemstillingens andre del.

### 7.1 Bruk og tanker om spill

For å kartlegge typen spillere som var med i undersøkelsen, ble alle spurt om hvilke typer spill de liker å spille. Her var det fortrinnsvis snakk om sjangre og om spillene er nettbaserte eller ikke.

Det viste seg ikke å være noen klar sjanger eller plattform som var mer populær enn andre blant utvalget. Utvalget hadde heller en bred interesse for de fleste typer spillsjangre. Det var imidlertid varierende hvor mye tid en brukte på spilling, og hva motivene for spilling var.

Marcus svarte her:

*Det er vanskelig, fordi det er jo, jeg må si det er jo min store lidenskap. Så det er liksom, hvis jeg ikke spiller spill, så sitter jeg gjerne og diskuterer spill. Eller kanskje spiller inn podkast om spill, ikke sant. Så det er veldig mye av tiden som*

*går til spill. Men hvis du tenker ren spilletid da, sånn sitte foran TV-en med kontrollen i hånda og spille, det varierer på humøret, da. Men vi kan vel regne med en ca et snitt på to til fire timer hver dag. Som et snitt.*

På den annen side sier han også at han har dager hvor han ikke orker å spille i det hele tatt. Marcus forklarer videre at han også har en Youtube-kanal hvor han og noen venner lager spillanmeldelser, topp 10-lister og andre typer videoer. Det er tydelig at i utvalget er Marcus den som legger mest tid i interessen sin for spill. Hvis han ikke spiller, driver han altså med andre aktiviteter som omhandler spill. Marcus vil videre definere spill slik:

*(..)for meg så er spill en kunstform på lik linje med, si en bok eller musikk eller film. Det er en kunstform som du finner i alle mulige forskjellige varianter. (..)De spillene jeg liker best er jo de med.. Som har en god historie, hvor du blir kjent med en figur og du kan være med den figuren på en reise. Det pleier liksom å være de jeg husker sånn best. Men i tillegg, du har også den sosiale delen da. Hvor du har spill som 'Mario Kart', som samler to-fire venner i stua – bare spille sammen og ha det moro.*

Sissel svarer:

*Det er jo litt det at du går inn i en karakter, på en måte. Altså for å gjøre ting som du vanligvis ikke gjør. Sånn med sport også, du setter deg i en unik situasjon hvor du føler mye adrenalin, det blir noe annet enn det du gjør stort sett, da. Det blir en helt annen følelse.*

For Sissel handler altså spill om spenning og følelser man bare får i spill og andre sportslige aktiviteter. I motsetning til Marcus har Sissel lite tid til å spille, da hun opplyser at hun bare er hjemme når hun skal sove. Avslapning og underholdning kommer også frem som en grunn til spilling.

Aurora:

*Fascinasjonen? Grunnen til at jeg sitter og spiller er hovedsakelig det at jeg har lyst til å bli underholdt, men jeg har også lyst til å holde på med noe samtidig, sant? Så hvis du bare sitter og ser film og TV-serie, så blir du liksom daff fordi du bare sitter og ser på og hører på. Men hvis du sitter og spiller spill så må du tenke*

*litt, og du får noe å gjøre med hendene og, ja. Bare for å liksom okkupere litt flere deler av..*

Aurora oppgir også å se mye på TV-serier som en aktivitet, til tross for at hun rett i forveien argumenterte for spilling på bekostning av TV-titting. Videre hevder hun at spilling er en form for avslapning.

Jon hevder at grunnen til hans dataspillbruk stammer fra ungdomstiden. Hans store interesse for dataspill på den tiden kom av to hovedfaktorer. Den ene faktoren var puberteten, hvor det han likte å gjøre som barn ikke var like interessant da han ble litt eldre. I tillegg var puberteten «helt jævlige», og spill var en slags flukt for ham. Den andre faktoren var at hans hjembygd ikke hadde tilstrekkelig med fritidstilbud, noe som førte til at man enten spilte fotball, drakk eller spilte. For ham kunne spill tilby noe samfunnet ikke kunne tilby ham og hans jevnaldrende:

*Jeg mener liksom, unger i min generasjon, de dro jo også ut og drakk og slåss liksom, og gjorde sånne ting. Men det jeg føler at spilling gjorde, det var at det var ikke det eneste. Fordi da har du liksom et alternativ. Hvor hvis det å gå ut og drikke er den eneste måten du har å ha det artig på, da vil det bli ganske traurig.*

Det Jon beskriver ovenfor er grunner til hvorfor han spilte i oppveksten. Han forklarer sine nåværende spillevaner slik:

*Spilling er nå.. det er vanligere, og flere folk gjør det. Men jeg vil si at når du er.. Jeg vil si at du blir en 'gamer' når det er hobbyen din. Fordi jeg vil ikke si at jeg er en 'gamer', egentlig. Fordi jeg gjør liksom, jeg spiller av den samme grunnen som at folk ser på TV. Fordi det er ganske avslappende og.. (..)For meg er det mer et avslappingsobjekt. Det er det at, det med kulturen og den delen, det er ikke noe jeg har så særlig stor interesse for egentlig.*

Jon spiller med andre ord dataspill i dag av den samme grunnen som at folk flest ser på TV. Han forteller at han ikke ser på TV, men at han ser TV-serier gjennom internett.

Til slutt er Synnøves grunnlag for at hun spiller en form for psykisk flukt.

*Jeg tror det er litt mer at man på en måte flykter litt. Til en fantasiverden hvor du kan på en måte slappe av litt. For min del så har det vel vært å bare komme seg litt unna den virkelige verden., og bare koble av litte grann. Mange sliter jo, både psykisk og sånne typer ting, og da er det en veldig fin måte å kunne slappe av litt.*



## 7.2 Foreldres holdninger til spill

Som oppgaven har tatt for seg, kan foreldre ofte opptre skeptiske overfor barnas spillbruk, enten på grunnlag av egne oppfatninger eller etter påvirkning av samfunnet. Derfor ble respondentene spurt om hvordan spill enten påvirket forholdet til deres foreldre, eller om hvordan foreldrene reagerte på deres spilling gjennom respondentenes barndom og ungdomstid. Ingen i utvalget oppga at deres foreldre hadde et forhold til spillingen deres som er representativt for det man ofte kan høre av negative historier omkring dette.

Synnøve nevnte blant annet at foreldrene ikke brydde seg stort med spillingen hennes, fortrinnsvis fordi hun ikke spilte så mye før hun flyttet alene for å gå på videregående.

Jon svarte at foreldrene var relativt restriktive med hvor mye han fikk spille som barn, men at han fikk friere tøyler med alderen.

*Men tidlig i puberteten var det noen av dem (familien) som reagerte fordi jeg bare satt inne og spilte, og var bare sur tenåring hele tiden og mye sånn. Men når jeg var mer sånn 15-16 og utover det, da bare «det er bare noe han gjør».(..) Jeg vil si at de slutta å følge med jo eldre jeg ble. Men jeg vil si at mora mi, det var ikke det at hu så på det som noe negativt, men hver gang hu bare sånn: «ja men, hvorfor sitter du bare inne og spiller, da?». Så svarte jeg «ja, men kanskje jeg da skal ut å drikke. Gjøre kvinnfolk gravide i stedet? Og bare begynne med dop?». Fordi foreldre som klager på unger som spiller, det er foreldre som ikke har barn som er gravide, og som begynner med narkotika og er med i gategjenger, for eksempel.*

Her kan en se at Jons forsvar av spilling overfor sin mor i stor grad baserte seg på forhandling om at han kunne drevet med verre ting. Marcus fortalte i sitt intervju at han ble kjent med spilling gjennom farens Nintendo-maskin, før han ble tre år gammel. Hans foreldre var altså positive til spilling. Han forteller at faren hans spilte litt mindre etter at Marcus ble født, men at hans mor spilte mye.

*Og mamma har jo dilla på 'Crash Bandicoot'. I jula da, hvis jeg spiller 'Crash Bandicoot' og mamma går forbi og hører musikken, så kommer hu inn og tar kontrolleren, ikke sant. Da setter hu seg og blir der en to-tre baner. (..) Men i dag så spiller de mye på Facebook, for eksempel. Både mamma og pappa spiller 'Bejeweled' på Facebook ikke sant, og har jo helt dilla. Og hvis de ikke sitter på telefonen – jeg husker når vi fikk smarttelefoner, når det var nytt, mamma og pappa satt, hvis jeg gikk ned i stua så satt de jo der på hver sin telefon og spilte 'Angry*

*Birds' og det var liksom, «nå klarte jeg den banen, og nå fikk jeg mer poeng enn deg». Mamma og pappa er litt der. Men utenom det også, så har jo alltid.. Alltid fått nye konsoller og egentlig, til jul. De har gitt det til meg og broren min, da.*

Videre forteller Marcus at faren hans noen ganger kan synes det blir litt vel mye spilling, men at han og hans bror aldri har opplevd å bli fratatt spill eller spillkonsoller. Marcus' foreldre skiller seg noe fra eksempler jeg har vist i oppgaven. Utenom sitatet over trekker Marcus frem at det aldri var noe kjefting relatert til hans spillevaner, bare små reprimander hvis tidsomfanget av spilling ble for stort. På den annen side nevnte han at det var verre med broren hans, som ifølge Marcus er «den stereotypiske spilleren» som jeg henviste til tidligere i oppgaven. Marcus forteller at broren hans ikke gjør annet enn å spille.

Auroras situasjon med spilling i denne konteksten er noe lik Marcus' opplevelser. Hun forklarer at alle søsknene satt og spilte gjennom oppveksten. Hun forteller at hun ikke opplevde noen nevneverdige konflikter med foreldrene som følge av søskenflokkens spilling, men heller at spilling var en interesse som hele familien delte. Hun forklarer at både hennes mor og hennes far har spilt spill, moren antakeligvis mer enn faren.

Sissels foreldre var i hennes oppvekst noe strengere i forhold til hennes spilling, fordi Sissel hadde bestemte tider hun kunne spille på. Dette førte til at spilling i det minste ikke var konfliktfylt, fordi hun da aldri spilte for mye. «*Hadde veldig sunt forhold til spill da jeg var yngre. Også leste jeg ekstremt mye og de synes jo det var bra da. I forhold til at jeg skulle spille så mye*». I likhet med Marcus hadde Sissels bror et mer problematisk forhold til spilling, og som en konsekvens av dette var det broren hennes som opplevde mesteparten av foreldrenes skeptisisme og negativitet overfor hans spilling. «*Broren min hadde et mer usunt forhold til spill. Så han måtte bli tvunget ut. Jeg gikk jo ut sekundet jeg våkna nesten, jeg*».

På spørsmål om det var «gråt og tenders gnitsel» eller om konfliktene løste seg greit, svarte Sissel: «*Det løste seg stort sett greit for selv om han er eldre enn meg, så var det jeg som hadde litt mer kontroll. Så jeg bare «nå skal vi gjøre sånn», så bare hørte han på meg. Det var for at han ikke skulle få problemer da, for jeg pleide ikke å få problemer*». Sissel oppgir videre at hun har mange venner som spiller mye mer enn hun selv. På spørsmål om hvordan hun oppfatter disse vennenes forhold til deres foreldre, samt om hennes foreldre var strenge svarer hun:

*Det virker som de har et greit forhold til foreldrene. Men jeg tror det handler mer om at foreldrene ikke helt vet hva de skal gjøre, så de må på en måte akseptere det. (..) De (foreldrene) var jo ganske strenge. Altså mamma var ikke veldig streng egentlig, men.. Altså så jeg hadde veldig mye frie tøylar, men stefaren min var ganske streng.*

Sissel fikk altså spille etter et bestemt tidspunkt, men hun oppgir i intervjuet at dette var helt greit for henne, da hun stort sett ville være ute uansett. På spørsmål om dette gjaldt kvelden, svarte hun: «Hvis det regna veldig mye, sånn storm-regn, da fikk vi lov til å bruke Playstation 1 i en halvtime. Så måtte vi ut igjen». Sissel utdyper om foreldrenes forhold brorens spilling:

*Jo jeg tror mødre og fedre har et annet forhold til det. For fedre er mye strengere, hvert fall mot sønnene sine. For de føler at de burde være mer fysiske og sosiale. Jentene slipper litt mer unna med ting fordi de stort sett ikke har det forholdet til spilling. Så det er liksom greit at de tester det ut, da. Jeg og broren min, han nest eldste broren min, vi flytta til faren min. Og da måtte jeg alltid passe på, for pappa hadde nattskift da. Så når han kom hjem måtte jeg alltid passe på at broren min hadde lagt seg, og ikke drev med noe for ellers fikk han så mye trøbbel med pappa. Så når pappa kom inn døra så lukket jeg døra på rommet mitt, sånn klokka ett om natta.*

Sissel forteller at hennes far var mye strengere med broren hennes, fordi han mente at han burde være et forbilde for Sissel. I tillegg sier Sissel at hennes far syntes broren var svak, og at dette kom som en konsekvens av han brukte mye tid på spilling og andre aktiviteter som ikke krever fysisk anstrengelse.

### 7.3 Tanker om spilling og stigmatisering eller negative sosiale konsekvenser

I teoridelen har oppgaven hatt et relativt stort fokus på stereotypier rundt spillere, stempling og avvikssosiologi. Nå skal jeg presentere hva respondentene sier om spilling knyttet til disse temaene.

Jon er først ut med å bekrefte at stereotypene jeg har presentert eksisterer. Da vi under intervjuet snakket om spillgruppen på hans høgskole, kom vi inn på temaet om kjønnsfordeling i denne spillgruppen, og om det er mulighet for «sjekking» blant medlemmene. Altså, flørting eller romantiske fremsteg. Da svarer Jon: «Nei, fordi vi er

*bare sære, asosiale gamere».* På eget initiativ forklarer Jon også det han mener er årsaken til at unge vil spille, og hvorfor noen blir avhengige:

*For de fleste unger så er det bare noe dem gjør fordi de synes det er artig. Og hvis det er noen ungdommer som er avhengig, da er det ikke spilllets feil. Fordi hvis du blir avhengig, da er det på grunn av noe. For det er veldig mange av dem som er avhengige av 'World of Warcraft', for eksempel. Et spill som har veldig mye avhengige brukere. De spiller fordi de vil slippe unna noe. For det er et spill som gir deg.. Du får veldig mye belønninger liksom, ja nå har du gått opp et 'level'. Og hvis du da gjør det veldig dårlig på skolen, eller du blir mobba og har ingen venner.. Da vil det være noe du kan stikke av inn i.*

Jon understreker videre at han aldri var avhengig av spill. Han begrunner dette med at han hadde venner, og dermed hadde det ganske greit. «Så jeg følte ikke jeg måtte forsvinne inn i spill, da. Liksom hvis jeg forsvant inn i spillet, da var det fordi alt annet var kjedelig».

Synnøve har som jeg allerede har presentert, grunnlagt spillingen sin i fluktaspektet ved spill, og det å komme seg litt unna. Hun sier at det er fint å kunne slappe av litt i spill hvis man sliter psykisk. Hun forklarer at hun til tider har vært svært oppslukt i spill, i den grad at hun har glemt tid og sted. For å kartlegge graden av dette, ble hun spurt om hun eksempelvis glemmer bursdagen til bestemor eller andre hendelser i livet. Da svarer hun:

*Nei, nei, nei. Det har aldri gått så langt, gudskjelov. Det hender jeg har liksom glemt, «å nei jeg burde kanskje ha spist for et par timer siden», eller sånne typer ting. Det har aldri vært noe sånn veldig ekstremt at jeg har blitt sein til skolen eller har sittet hele natta. Hvis jeg sitter hele natta så er det planlagt, på en måte.*

På spørsmål om hun forsaker tilbud om å gå ut med venner i fordel for å spille, svarer hun at det kommer helt an på hvem som spør. Synnøve velger da å gå ut dersom det er nære venner, fordi hun er svært glad i å være sosial. På spørsmål om hun mener at spillere er mer utsatte for å være utenfor det sosiale fellesskapet, svarer Synnøve:

*Altså, det virker sånn. Jeg vet jo ikke. Men det virker som at de fleste som driver med spill og sånne ting, er litt.. Kanskje liker å være sosial med seg selv på en måte. Og drive med sitt. Men jeg aner ikke, jeg har ikke vært borti så mange andre typer grupper.*

Hun nevner også at en del av spillgruppas medlemmer er veldig asosiale og innesluttet. Synnøve hevder videre at det å spille slik at det går utover spise-, søvnvaner og det sosiale, ville ha vært negativt for hennes del. Samtidig informerer hun om at hun har venner som hun har observert dette på. Da har hun dratt dem med ut eller vært sosial med dem, hos dem, for at de skal føle seg trygge. Hun har også spilt samarbeidsspill med dem for at de ikke skal bli totalt innesluttet.

Da jeg spurte Marcus om hvordan han opplever det å legge spilling til side nå han har noe annet han bør gjøre, svarer han:

*Nei det er vanskelig. Hvis jeg sitter i 'Skyrim' da, og er i syvende timen og er ordentlig i gang ikke sant.. Du kommer deg ut av hula og skal bare levere den der ene gjenstanden, også kommer du ikke så langt engang før noen andre spør om hjelp, «Kan du drepe de bandittene i den hula for meg?». Også får det liksom aldri noen slutt. Du får aldri noe punkt å gi det på da. Da er det vanskelig å legge fra seg.. Det er det.*

På spørsmål om hvor ekstremt dette kan bli, og om det går utover andre ting, svarer Marcus:

*Nei jeg er ikke sånn, jeg sitter ikke her og «shit nå skulle jeg vært på skolen for en time siden». Det skjer ikke. Ikke meg hvertfall. Det skjer jo det og, med folk.. Skal ikke legge skjul på det, at det skjer, men jeg tror ikke.. Det er nok mindretallet, håper jeg hvertfall.*

I intervjuet med Marcus kom vi inn på temaet om det sosiale aspektet ved spilling, i dette tilfellet om det å ha venner gjennom nettspill. På spørsmål om han tror det er forskjell på å være sosial på nettet eller i virkeligheten, eller om det ene er enklere enn det andre, svarer han:

*Det er vanskelig. Jeg har ikke sånn kjempe mye erfaring med det selv. Jeg tipper at for mange, så vil det oppleves lettere å bli.. Å kunne prate med noen bare gjennom et chattevindu. At for mange så vil det være lettere.. Om jeg vil bruke ordet 'bedre' vet jeg jo ikke, jeg studerer ikke sånn. Det er jo kun én sånn nettvann jeg har, som jeg har hatt interesse av å møte og.. Som jeg liksom ordna og fikk møte. Jeg har jo ikke opplevd det med noen andre.*

Marcus reflekterer også over et spørsmål stilt av meg, som omhandler om hvorvidt spillere som bruker mye tid i fiktive verdener med fiktive, er utsatte for å bli mer sosialt vanskeligstilte som direkte konsekvens av samhandlingen med de fiktive komponentene. Ett eksempel på dette er mangel på virkelig konsekvens av dine handlinger i et spill – kan dette bære over i virkeligheten?

*Det var veldig heftig.. \*latter\*. Den må jeg tenke litt på, tror jeg. Man har jo alltid de her sakene her hvor.. Det har jo aldri tatt slutt på det her at folk tenker at 'Grand Theft Auto' er dårlig for deg fordi du går rundt og stjeler biler, dreper horer og tar penger ikke sant. Raner banker. Det har jo alltid vært der. Om noen lar seg påvirke av det, det gjør de nok. I hvor stor grad, det vil jo variere, naturligvis. Skal ikke se bort ifra at noen da altså hvis man er litt virkelighetsfjern da.. Kanskje ikke skjønner helt konsekvenser av valg de gjør på ordentlig, fordi du ikke får konsekvenser i spill. Skal ikke se bort ifra det nei.*

Vi kom frem til at hovedpoenget til Marcus var at spilling ikke stopper ham fra å være sosial. Han forklarer at dersom han får valget mellom spilling eller å være sosial, kan det lett gå begge veier:

*Nei, det gjør det ikke. Kanskje jeg satt meg ned og, «nå skal jeg endelig spille 'Kingdom Hearts 2', for nå er jeg endelig ferdig med eneren». Og hiver meg da på toeren, så banker det på døra. Da kan det hende at jeg liksom «nei vet du hva, nå.. I dag føler jeg for å sitte her og spille liksom, for nå er jeg litt sånn.. 'In the moment'». Det kan, men det er like sannsynlig at jeg sier «ja, jeg kan bare pause spillet», så blir jeg med. Så spiller jeg i morgen. Begge deler er like sannsynlig.*

Jeg stilte også Marcus spørsmålet om han noen ganger føler at han går glipp av andre aspekter i livet, eller om han noen ganger opplever dårlig samvittighet av å spille mye – et spørsmål med grobunn i antakelsen av at spilling ikke er produktiv osv. Da svarte han:

*Nei. Ikke i det hele tatt. Det blir jo som uansett hobby du ville valgt å undersøke. Altså, føler du at skigåinga di går ut over sosiallivet ditt? Føler du at gitarspillinga di går ut over sosiallivet ditt? Det er ingen forskjell.*

I tillegg hevder Marcus at han er såpass voksen og relatert rundt spillingen sin og det sosiale i livet hans, at han ikke har vansker med å passe inn i noen andre grupper. Han

nevner samtidig at de fleste andre spillere ganske åpenbart ikke er så reflekterte at de greier dette.

I likhet med Jon bekrefter Aurora stereotypien om ensomme spillere:

*Ja, det er jo noe.. Det er jo veldig mange som sitter og spiller veldig mye spill, og er sånn nerdete, gjerne litt 'socially awkward' og liksom, har ikke så mye kontakt utenom forelesningene sine. (..) Mange av dem virker.. En god del av dem er sånn, de føler ikke at de kan være helt seg selv rundt andre, for eksempel de i klassen sin.*

På spørsmål på hvorfor spillere ikke kan være seg selv i klassen, svarer Aurora:

*Jeg har personlig aldri hatt det problemet egentlig, har ikke en sånn tendens til å holde tilbake personligheten min. Men jeg tror det er det at, de blir litt stigmatisert og får et syn på seg som de ikke helt ønsker. Kanskje det rett og slett er at siden det er deres interesse, og ingen andre i klassen har den interessen, så får de liksom aldri snakke om det. Så de bare føler seg veldig ensomme der. Jeg har opplevd selv at hvis jeg ikke har noen å snakke med, om en interesse jeg har, så blir den jo på en måte litt skjult. Fordi det er liksom ikke noe vits å ta opp det temaet når ingen andre kan snakke om det.*

Aurora blir videre spurt om hun da har et inntrykk av at de som spiller mye, er mindre sosiale med andre, eller om de har andre måter å være sosiale på. Da svarer hun at de mest sannsynlig er sosiale på andre måter, fordi mange spillere er sosiale på nettet med internettvenner. Videre hevder hun at mange da har vendt seg til å være sosial på nettet, slik at fysisk tilstedeværelse i sosiale samhandling kan oppfattes som litt kleint og fremmed.

Aurora, som også er leder i styret for spillgruppen på høgsolen sin, forklarer at hun opplever stigmaet jeg skrev om tidligere i oppgaven. For henne er dette fremtredende når hun har stand med gruppa si, og forsøker å invitere folk til spillgruppas arrangementer. Da opplever hun at mange går forbi og svarer at de ikke spiller. Nevner hun ordet «LAN» (local area network), opplever Aurora at de hun prøver å få med på arrangementer stønner med lyder som uttrykker vemmelse eller «ork». Videre sier hun dog at hun tror dette kun handler om fordommer, og at folk tenker at spillere kun sitter i mørke kjellere og spiller, drikker energidrikker og dusjer sjelden. Derfor forsøker hun ofte å rekruttere nye

medlemmer ved å overtale dem med at alle spiller, enten det er mobilspill, brettspill eller dataspill.

Aurora forteller om en utflukt med spillgruppa og en annen studentgruppe med fokus på friluftsliv, hvor de gikk tur, grilla og spilte 'Pokémon Go'. Her gir hun uttrykk for at når de først får folk med ut på arrangementer, velger de tyngste innesitterne å bli hjemme.

Sissel forklarer som nevnt at hun er svært aktiv med andre interesser, og at hun derfor ikke får spilt så mye. Hun oppgir imidlertid at hun spiller mest om natta. På spørsmål om hun da ikke blir sliten om morgenen, i og med at hun ellers er så aktiv, svarer hun at hun ikke blir sliten fordi hun trenger ekstremt lite søvn. Sissel blir videre spurt om hvordan hun anser spillkulturen og folk som spiller mye:

*Altså, jeg er ikke der selv, men jeg synes at det er litt sånn.. De burde kanskje prioritere litt bedre. For når de bare sitter inne hele dagen og spiller, det er sånn.. Jeg ser for meg sånn litt bleike mennesker, som ser veldig rufsete ut med joggebukser. Det er det jeg ser for meg. Og sånn massevis av Redbull-bokser rundt over pulten, og veldig rotete rom. Det er det jeg tenker. Også som ikke er så veldige flinke sosiale – de er mye flinkere online enn de er liksom ute blant folk.*

Det er altså bred enighet blant respondentene om de typiske stereotypiene om spillere. På spørsmål om hun synes storspillerne er litt sjenerte når de kommer ut, svarer hun ja, og at de er litt kleine. Hun konkluderer derfor med at de burde komme seg ut mer, og at de ikke er så flinke til å være sosiale med hverandre heller, fordi «det ikke er mikrofon i mellom». Sissel blir også spurt om hva hun tror kan være årsaken til at noen blir så revet med i spill, og svarer:

*Nei jeg vil egentlig tro at det har noe med hvordan personen er eller hvordan oppvekst de har. Så de har kanskje ikke en så god realitet fra før av. Så de kommer litt bort i det da, fordi det er noe som er bedre enn det de er vant til. Tror det ligger litt mer der.*

Sissel hevder derfor at den fiktive verden man kommer til gjennom spill oppleves som et sted hvor man kan være en helt, altså en person som betyr noe mer enn det man kanskje opplever at man gjør utenfor spill. Dette er igjen fluktaspektet. Sissel mener at mye spilling handler om flukt, fordi de spillerne hun har møtt ser ut til å ha problemer med å forholde



seg til andre mennesker. Sissel er også skeptisk til sosiale forhold på spill på nett i forhold til utenfor spill:

*Altså online, det er jo et helt annet språk. Du kutter ned på ord og setninger, og du på en måte ødelegger din egen kommunikasjonsevne, tenker jeg. I forhold til når du må uttale deg klart når du er ansikt til ansikt. Men det trenger du ikke å gjøre når du er online.*

Sissel har i sitt intervju fastslått sin mening om sammenhengen mellom spilling og sosiale vansker, hvor hun har brukt eksempler som venner, folk hun kjenner eller broren sin. Som oppfølgingsspørsmål til hennes meninger om det sosiale, blir Sissel spurt om hun tror man spiller mye fordi man ikke er sosial, for å slippe å være på en arena der man må møte mange, eller om man rett og slett blir mindre sosial av å spille mye. På dette svarer hun at hun tror det man ofte går fra å være sosial til å bli mindre sosial, da alle starter med et godt utgangspunkt til å være utadvendte som barn. Hun nevner også til slutt at personer som er usikre på seg selv vil være spesielt utsatte for mye spilling, fordi spilling som sagt gir en god heltefølelse det er lett å bli avhengig av.

#### 7.4 Tanker om spillkulturen som en møteplass og støtteapparat for spillere

I det følgende skal jeg presentere hva respondentene har sagt om spillkulturen og spill som et slags støtteapparat som spillere. Denne kategorien forutsetter naturligvis et syn på at spillere er en utsatt gruppe som trenger støtte, og mye respondentene allerede har forklart tyder på at dette er tilfelle. Flere av svarene i denne kategorien vil ha utgangspunkt i utvalgets spillgruppe, og i dens virke. I disse tilfellene vil da spillgruppen fungere som en miniatyrmodell av spillkulturen og de som er med der.

I følge respondentene spilles det ofte samarbeidsspill i spillgruppa. «*Sånne spill som folk kan sitte i en sofa og spille sammen. Det spiller vi veldig mye av*» svarer Jon. Han forklarer også at de har noe som kalles 'afterschool gaming', hvor gruppa møtes hver tirsdag ettermiddag og spiller spill utover kvelden. Jon opplyser videre at de også har spillkvelder hvor hvem som helst kan komme og spille så mye spill de vil. Spillgruppa har også noe de kaller spillnatt, som er forbeholdt medlemmer. Som navnet tilsier, spiller de gjennom natta.

Jon beskriver spillgruppen slik:

*(..)vi er så glad for at vi har en gruppe der vi alle har noe til felles og vi alle er venner.*

Marcus har hittil nevnt at han ofte spiller for de gode historiene. Han nevner at dette oftest er noe han gjør alene, fordi det er slitsomt å dele kontrollere når man er på det han kaller en historiereise. Å spille sammen med andre har dog også en plass i hans liv, og han knytter dette til spillgruppa og spillkulturen:

*Men når jeg spiller sammen med folk er det aller helst i stua til hverandre ja, eller på møtepunkter. Som på spillgruppa på skolen. Jeg synes det er mye koseligere når du kan spille 'Mario Kart' med vennene dine og slå de i armen fordi de kaster bananskall på deg, ikke sant. Også er det noe med å ha det samværet da. Å ta vare på det. Det føles mye mer ekte ut, da. Når man sitter sammen. Jeg spiller online men det er veldig lite, faktisk.*

Til tross for at Marcus da liker best å spille alene, er han altså opptatt av samværet og det sosiale ved spill. Og selv om han sier at han har spilt lite på nett, har han spilt en del på nett med en god venn av seg. Marcus hevder også at spill har vært en møteplass for ham, da han har møtt en person på nettet han definerer som venn. Marcus informerer om at han var med i en gruppe på nett som spilte et spill kompetitivt, hvor de lastet opp score på nettet og sammenlignet seg med andre grupper rundt om i verden. Han har fortsatt kontakt med flere i gruppen i dag, men det er spesielt én person som skiller seg ut. Denne personen har han kjent i åtte år over internett, og møtte ham for første gang utenfor spill i fjor sommer.

På spørsmål om spillgruppas virke nevner Marcus at det mest sannsynlig finnes spillere i skolemiljøet som ikke spillgruppa kan nå ut til. Han peker også til at hvilke typer spill man spiller kan ha innvirkning på hvor godt man passer inn i spillgruppa. Han trekker frem en kamerat som eksempel, som er mest interessert i å spille 'FIFA', noe de andre i spillgruppa ikke har så lyst til. «Og da blir det en krasj der som gjør at – (..) har vært med på noen av spillkveldene der borte. Men han er aldri med på tirsdagene, hvor vi er der hele tiden». Marcus forklarer dette med at spillere ofte opptre beskyttende overfor 'gamer'-tittelen. Han forklarer at mange som spiller er opptatte av at spill skal være 'deres greie'. Marcus mener dette har grobunn i identitetsfølelse, og det å legge stolthet i å spille alle mulige slags spill.

*Også kommer det da de som spiller 'FIFA' og 'CoD'. «Jeg er gamer». Ikke sant. Da blir jeg litt sånn, «er du det? Du spiller to ting og jeg spiller 2000». Og folk er jo.. Det er jo ikke bare spill selvfølgelig, men det er litt det det går på tror jeg. Det å ha identitet.*

Videre reflekterer Marcus over spørsmålet om hvorvidt spillkulturen kan være et støtteapparat for de som opplever å ikke passe inn på andre arenaer:

*Ja, det tror jeg. Det går litt på det at hvis man er litt inneslutta, og har.. sliter litt kanskje da, med å nå ut til folk – så er det bare det å finne, man må liksom finne sin greie da. Hvis det er et sånt miljø du trives i så vil jo det hjelpe en på å bli mer sosial. Det som er gøy med spillkultur er at det er så mye spillmesser rundt omkring, overalt hele tiden. [...]De begynner jo å, det trekker jo folk.. det blir jo bare større og større for hvert år. [...]Det er klart de her plattformene kan fungere for mange av dem, altså. Det er ikke så lenge siden jeg så en dokumentar.. Det var om her i Norge. Det var en gutt, ikke så flink til å være på skolen, og satt kanskje gjerne alene og spilte på Gameboyen sin i friminuttene. Han tok fortsatt på seg kostyme og dro på sånn messe liksom, og prata med folk. Så det åpner jo muligheter for noen.*

Marcus har ved flere anledninger arrangert spillmesser med venner. Han forteller om én situasjon som oppstod, som er spesielt relevant for å vise hvordan spillkulturen er et støtteapparat – eller dens potensiale til også å være det motsatte.

*[...]Også kom de ikke sant, setter opp, styrer og driver i stand. Så sier han ene til meg: «Vet du hva, jeg har fått tak i Norges beste ‘Super Smash’-spiller til å komme på turneringen». Og jeg blir sånn, «jaha?». Finnes det en beste ‘Super Smash’-spiller, er det en definert greie, begynner jeg å lure på. «Ja, det er tøft det, sikkert». Og det var det. Det kom jo folk på besøk dit for å bare egentlig se ham og spille mot ham. [...] prøvde å prate litt med fyren og bli kjent også, men det nytter ikke.*

*[...] Kom ikke forbi i det hele tatt, ikke sant. Rett og slett fordi jeg ikke er god nok i ‘Super Smash’.*

Hovedpoenget Marcus ønsker å få frem er at det eksisterer et hierarki innenfor spillkulturen, og at man ikke nødvendigvis har innpass hos enkelte grupper fordi man spiller spill i likhet med dem. Han presiserer imidlertid at dette hierarkiet kun er merkbart når man kommer opp på mesterskapsnivå i spilling.

Synnøve reflekterer over spillgruppas funksjoner, og sier at spillgruppas virke er en god måte å samle de som spiller mye og som ikke har så mange venner utenom spill. Hun

påpeker at mange av de inneslutta spillerne ofte opptrer som sosiale når de først får muligheten:

*[...] det er jo overraskende mange av de som er veldig sosiale utenom også. Og vi pleier å arrangere ting utenfor studentgruppa, sånn sosialt sett utenom skolen. Og det er kjempehyggelig og de er veldig sosiale av seg da og. Men det er også en del av de som er veldig asosiale, inneslutta på en måte, litte grann. Men det virker som den studentgruppa her har kanskje hjulpet til at de blir mer sosiale. Det virker hvertfall sånn for min del.*

I likhet med Marcus er Sissel også opptatt av det sosiale aspektet ved spill. Hun forteller at hun ikke liker å spille alene like godt som hun liker å spille med andre. Her peker hun mest på å spille med en annen fysisk ved siden av henne. Dermed er spilling i størst grad en sosial affære for Sissel, og det er derfor hun søkte til spillgruppa på høgskolen. Sissel nevner videre at spillgruppa har noe de kaller «vennegaranti» for medlemmene sine. I tillegg til spilling arrangerer gruppa også andre aktiviteter slik at medlemmene skal føle seg velkommen, og for å skape et sosialt nettverk med et mer allsidig tilbud.

Aurora sier at hun ble med i spillgruppa nettopp på grunn av det sosiale aspektet ved spilling, som gruppa kunne tilby et fellesskap rundt. Hun kjente ingen i byen hun flyttet for å studere i, og i tillegg hadde hun alltid lyst til å skape et nettverk rundt sin interesse for spill. Hun anfører også at det er 'refreshing' å komme til et sosialt fellesskap hvis man stort sett driver med videospill på egenhånd.

*[...] Nei det er et ganske lite lokale så vi sitter, gjerne sitter det en gjeng og spiller 'Supersmash Bros', også sitter en annen gjeng og spiller brettspill. Nå på tirsdag, så satt vi opp et sånt en-player spill også delte vi på å spille det.. sånn hvis du døde så var det eneste person sin tur til å spille. Så driver de å snakker om det og kommenterer, lager vitser og slik.*

*[...] Så det at de faktisk kan komme og drive med sin fritidsaktivitet sammen med andre, gjør jo at det er litt lettere å komme seg ut av døra, og faktisk møte folk og være sosiale.*

## Sammenfatning og diskusjon

I dette kapitlet skal jeg sammenfatte, tolke og diskutere empirien i det forrige kapitlet opp mot problemstillingen og presentert teori. Det bør poengteres at all teori fra teorikapitlene ikke vil brukes i diskusjonen, da alt ikke er like relevant. Noe av teorien er altså brukt som grunnlag for å belyse temaet på best mulig måte. Til oppsummering er problemstillingen **på hvilken måte kan dataspilling henge sammen med stigmatisering, og kan spillere finne støtte i egen kultur?** For strukturens skyld vil diskusjonen derfor inndeles i egne deler som er relevante for diskusjonen.

### 8.1 Grader av spilling

Ut fra resultatene kan en se at respondentene representerer en variert blanding av ulike typer spillere. Respondenten som ga uttrykk for å være desidert mest opptatt av spill var Marcus. Marcus nevnte ingenting som vil tilsi at spilling er skambelagt for ham, og han virket heller ikke redd for å fronte interessen sin til tross for at han kjente til stereotypene og stigmatiseringen som jeg allerede har skrevet om i oppgaven. Jeg fikk inntrykk av at han brydde seg lite om hva folk flest synes om ham, og at han trives med de vennene han har. I intervjuet var det tydelig at Marcus' spilling ikke bare handler om en søken etter spenning og gode historier, i og med at han engasjerer seg såpass mye ellers i spillkulturen også. Han arrangerer spillmesser med venner og legger dermed til rette for spilling som en sosial arena. Som en spiller med Youtube-kanal, podkaster og som også engasjerer seg i en spillgruppe på fritiden, viser Marcus seg som en driftig aktør i spillkulturen.

Marcus forteller om hvordan det er å legge spilling til side når han har andre gjøremål. Han beskriver det som vanskelig, og kaller det å være «i den syvende timen» i spillingen, å være «ordentlig i gang». Han presiserer imidlertid at det ikke går ut over skolegang og lignende.

Sissel uttrykker at hun er interessert i spill, men at hun har liten tid til å spille fordi hun er engasjert i mange ulike studentsamfunn og har flere ulike interesser. Hun forklarer også at hun heller spiller om natten og sover så lite som tre timer.

På den andre siden forteller blant annet Synnøve om hvordan spill er et avslapningsobjekt som også kan brukes som en psykisk flukt.

Dette viser at prosjektet har omfattet en god blanding av spillere med ulikt engasjement i spill og spillkulturen, noe som tyder på at resultatene også vil være varierte og nyanserte, da de kommer fra et bredere utvalg av spillere.

## 8.2 Stigmatisering og negative sosiale konsekvenser

Som presentert i resultatdelen, beskriver Jon spillere som sære og asosiale, og bekrefter dermed noen av stereotypene om spillere. I og med at han er et aktivt styremedlem i spillgruppen, bør det bemerkes at han har tatt del i en sosial gruppe med folk han anser som asosiale. Det bør poengteres at jeg i intervjuet oppfattet dette utsagnet som noe han mente, men at han sa det på en måte som tilsier at det også var ment som en spøk. Uansett tolker jeg ut fra dette at han ser på spillere som mindre flinke eller mindre interesserte når det kommer til sosiale situasjoner. Synnøve sier noe tilnærmet likt som Jon, da hun nevner at hun oppfatter spillere som inneslutta og at de «liker å være sosiale med seg selv». Denne stereotypen er noe alle respondentene direkte eller indirekte bekrefter. Sissel bekrefter stereotypen om at spillere ofte er å finne innendørs, da hun beskriver at hun ser for seg spillere som bleke, at de ser rufsete ut og er dårlig kledd, samt at de er mindre sosialt kompetente. Marcus stigmatiserer også sin bror til en viss grad når han beskriver ham som «den stereotypiske spilleren», og fordi han sier at broren ikke gjør noe annet enn å spille. Han tillegger altså sin bror flere negative karaktertrekk.

Dette fører oppgaven til en interessant diskusjon, da respondentene ikke bare bekrefter stereotypene om spillere, men også ser ut til å tro på dem selv. Dette er forståelig dersom stereotypene faktisk er sanne. Skal vi heller tro Kowert et al. (2014) og deres studie vist i kapittelet om tidligere forskning, er ikke stereotypene representative for majoriteten av spillere. En skulle tro at spillere, spesielt spillere som er så involverte i spillkulturen som respondentene, har et ønske om å forsvare sin interesse og dem som har samme interesse. En annen mulig forklaring kan være at de anerkjenner stereotypene, og at de bruker disse mot andre for å distansere seg selv fra den stigmatiserte grupperingen. Gjennom bekreftelsen av stereotypene kan det se ut til at spilling er sammenhengende med stigmatisering. Samtidig er dette kun stereotyper, som allerede i kapittel to ble avkreftet av Kowert et al. (2014). Her blir det heller hensiktsmessig å trekke frem avvikssosiologi og stempelingsteori som vist i teorikapittelet.

Anvender vi denne teorien, blir fakta om hvorvidt stereotypene stemmer eller ikke irrelevante. Ifølge det beskrevet i kapittel 5 med utgangspunkt i Skogs (2006) teori,

oppfyller spillkulturen kriteriene for å være et sosialt avvik i noen grad. Dette fordi spillere tillegges egenskaper eller stereotyper som er mindre ønskelige. Dersom en ser på spillkulturen som en subkultur, og tar utgangspunkt i at majoriteten av samfunnet ser på stereotypene om spillere som sanne, blir spilling en form for et sosialt avvik. Og som tidligere nevnt kan sosiale avvik føre til sosial isolasjon. Det er mye som tyder på at majoriteten stempler spillere etter stereotypene, og nå viser det seg at også respondentene gjør dette. Dette fastslår altså sammenhengen mellom spilling og stigmatisering, selv om det da på den annen side er bekreftet at stereotypene ikke stemmer.

Videre kan en diskutere seg frem til at spilling er sammenhengende med stigmatisering gjennom avhengighet. Som nevnt i kapittel 4, hevder Nakken (2007) blant annet at avhengighet er en emosjonell lidelse som ofte forekommer av at den avhengige dekker det menneskelige behovet for intimitet, gjennom et objekt eller en handling. En slik følelsesmessig tilnærming hemmer utviklingen av sosial kompetanse, som er et viktig aspekt i oppvekst og ungdomstiden. Samtidig vil avhengighet av spill som nevnt føre til mindre tid brukt i mellommenneskelige relasjoner utenfor spill, og dette kan tenkes å føre til en form for stigmatisering i seg selv.

Om negative sosiale konsekvenser og fortrinnsvis avhengighet, sier Jon at dette kommer av at man vil flykte inn i spill fordi man gjør det dårlig på skolen, blir mobbet, har lite venner osv. Jeg oppfatter deretter at han forsvarer egen spillbruk med at han aldri har vært avhengig, og at han aldri hadde behov for å flykte inn i spill. Meningen med intervjuene var ikke å se om respondentene var avhengige av spill, men dette utsagnet kan muligens fortolkes som noe motsigende. Dette fordi han selv nevner i intervjuet at han ikke var så skoleflink, og at han i tillegg ville forsvinne inn i spill fordi han hadde det så kjedelig der han bodde. Å ha venner, som vi så i teoridelen, hindrer en ikke automatisk fra å bli avhengig, som han brukte til å begrunne hvorfor han ikke var avhengig. Flere faktorer spiller inn i avhengighet. Samtidig har han et poeng når han nevner venner i sammenheng med avhengighet, da avhengighet som forklart i teorikapittelet er sammenhengende med intimitet. Uansett kan en bli avhengig selv om man har venner – snarere kan man tenke at venner blir tilsidesatt for en eventuell avhengighet.

Etter min tolkning er Synnøve litt mer forsiktig i sin omtale om spillere enn Jon. Synnøves mening om spillere med sosiale problemer er at hun tror de liker best å være «sosiale med seg selv». Det kan diskuteres om de fleste spillere liker å være alene fremfor å være i

gruppe, da jeg i teoridelen har pekt på flere teoretiske perspektiver som tar for seg dynamikken i utenforskap, sosiale avvik og subkulturer. En skal ikke nekte for at enkelte trives mer alene enn andre, men dette kan fremstå som en bagatellisering av problematikken. I likhet med Jon opplever Synnøve også medlemmer av spillgruppen som inneslutta og asosiale. Da kan man igjen reise spørsmålet om hvorfor man da hadde søkt til en sosial spillgruppe. At spillere som forsøker å være sosiale ved å søke til en slik sosial gruppe likevel blir sett på som asosiale, diskrediterer deres forsøk på å jobbe seg ut av en stigmatiserende situasjon.

Intervjuene hadde ett tema til felles som det er relevant å diskutere. Alle respondentene anerkjente og snakket om spilleres sosiale vansker, sosialt utenforskap, stereotyper og stigmatisering. Alle respondentene hadde også behovet for å presisere at dette ikke gjaldt dem, at de ikke var avhengige, ikke hadde sosiale problemer osv., men heller at de fleste andre spillere passet disse beskrivelsene.

Momentene jeg har diskutert ovenfor kan helt klart være tilfeldigheter i deres talemåte som jeg har forstått på én måte, men som strider mot det respondentene faktisk mente. Jeg skal nå begrunne bakgrunnen for tolkningen min. For det første kjenner jeg meg igjen i det flere av respondentene sier. Ser man tilbake på «En gammel spillers bekjennelser» i starten av oppgaven, forklarte jeg at jeg som spiller, ikke ville forbindes med spillkulturen – jeg ville ikke være en typisk spiller og jeg ville ikke at mine jevnaldrende skulle vite at jeg spilte. Det kan godt hende at noe av det samme gjelder respondentene.

Min erfaring med dette var stort sett i barne- og ungdomsalder. Respondentene er i høgskolealder, og behovet for å vise hvem man er og ikke er, samt å finne ut hvem og hva man vil være, er etter generell konsensus stort i studietiden – i likhet med fritiden og ungdomskulturen som nevnt i teorikapitlene.

At flere av respondentene vil frigjøre seg fra stereotypene om spillere og heller påpeke at disse gjelder alle andre enn dem selv, sannsynliggjøres ytterligere hvis en tar i betraktning teorien om stemping og sosiale avvik fra tidligere kapitler i oppgaven. Slik sett er det naturlig å ville distansere seg fra negative stereotyper som fører til stigmatisering. Deres holdning til at stereotypene gjelder de andre kan dermed være en form for projisering av egne egenskaper over til andre, kanskje for å beskytte eget selvbilde eller sosial identitet. Som henvist til i begrepsavklaringen om stigmatisering, er stigmatisering direkte sammenhengende med sosial identitet (Goffman, 1963).



Jeg skal nå drøfte og besvare problemstillingens første del, om på hvilken måte spilling og sosialt utenforskap henger sammen. Oppgaven har pekt på en rekke temaer i denne sammenheng. De første eksemplene som belyser sammenhengen mellom spilling og sosialt utenforskap, vises allerede i kapittelet om tidligere forskning. Eksempelvis nevnte jeg at flere studier har pekt på sammenhengen mellom spilling, ensomhet, lavere sosial kompetanse, osv. Ser man dette i sammenheng med studien gjort av Chappell et al. (2006), som påpeker at spilling er en enkel og uanstrengt måte å være sosial på, kan det tenkes at sosial omgang er en faktor for mange når det kommer til hvorfor man spiller. Knyttet til sosialt utenforskap, kan dette dog bli noe problematisk. Dette skal jeg nå diskutere videre.

Spillet tilbud om enkel sosial omgang kan tenkes å bli et problem dersom spilleren bruker nettpill som sin primærkilde til sosial omgang, da mye spilling kan komme i veien for aktiviteter som ellers egner seg til å bedre den sosiale situasjonen. I tillegg mangler relasjoner over nett den fysiske tilstedeværelsen man ellers ville hatt, som ifølge Trepte et al. (2012) ofte fører til svakere sosiale bånd, som påpekt i teorikapitlet. I og med at mye av menneskelig kommunikasjon skjer med kroppsspråk, er det rimelig å anta at spillerne kan få svekket kompetanse til å «lese» andre. Dette vil da eventuelt svekke deres sosiale kompetanse ytterligere. Dette var noe også nevnt i intervjuene. Sissel nevnte blant annet at språket på nettet blir noe forenklet i forhold til hvordan man kommuniserer utenfor spill, og hun antydte at flere spillere er avhengige av å ha en mikrofon mellom seg for å fungere godt sosialt. Jeg tolker derfor at hennes mening var at spilling kan minske sosiale evner hos dem som spiller mest.

Ser en videre på kapittelet om tidligere forskning på feltet, er det hensiktsmessig å også nevne studien gjort av Longman et al. (2009), hvor internettspillere snakket om opplevelse av «social support», altså sosial støtte, fra medspillere. Man kan ikke være skråsikker på hva hensikten deres med begrepet sosial støtte var. På den ene siden kan man tenke seg at sosial støtte menes som en betegnelse på helt vanlige sosiale relasjoner. På den annen side mener jeg at sosial støtte kan virke som et mer ladet begrep. En kan spekulere i om sosial støtte heller kommer fra en assosiasjon om at man spiller for trygghet, støtte og som en flukt fra dagliglivet. Ser man begrepet sosial støtte i sammenheng med studiene som beskriver spilling i sammenheng med lidelser, kapitlene i oppgaven som beskriver sosiale avvik og stemping, og det respondentene i intervjuene har sagt om spilling, er det mye som tyder på at begrepet peker i denne retningen.

Jeg ønsker også å trekke frem en annen studie presentert i kapittelet om tidligere forskning, av Arvola og Clancy (2014). Her avsluttet jeg med å oppsummere studien som et sett av negative opplevelser knyttet til World of Warcraft, og hvordan respondentenes foreldre var negative til denne aktiviteten. Dette kan også knyttes til stigmatisering. Barn og ungdom får ofte støtte fra foreldre når de presterer godt i ulike fritidsaktiviteter og idretter. Med henblikk på denne studien, kan det antas at dette ikke gjelder i like stor grad for dem som har dataspill som sin aktivitet. Utfra denne studien kan det tenkes at spilling har et såpass fremtredende stigma at også foreldre er negative til aktiviteten. Studien utført i denne masteroppgaven viser ikke et like mørkt bilde på foreldres holdninger til spilling – i hvert fall ikke i like stor grad eller for like stor andel av respondentene.

Jeg hadde ventet meg resultater som beskrev like dårlige forhold som i den ovennevnte studien. Det er tross alt slike resultater man ofte hører og leser om, og dette hadde jo jeg opplevd selv. Det at studien jeg og mine forskningspartnere gjennomførte hadde litt andre resultater, betyr dermed ikke at noen av studiene tar feil. Personlig fikk jeg inntrykk av at noen av respondentene hadde spesielle og «uvanlige» historier rundt sin spilling. For eksempel snakket Marcus om sin mor, som spiller spill med ham den dag i dag, når han er i 20-årene. Flere ting tyder på at noen av respondentene i prosjektet er noe utenfor det som kan regnes som normen innenfor spillkulturen. Dette blir ren spekulasjon, da det ikke finnes noen fasit på hva som er vanlig i spillkulturen. Dette er min tolkning basert på egen forforståelse av kulturen. At jeg opplever respondentene som utenfor normen i spillkulturen, kan ha noe med at de sitter i et styre for en spillgruppe og derfor er spesielt engasjerte i spillkulturen. Kanskje kan det være at slike stillinger tiltrekker seg andre typer spillere enn de som er beskrevet i studien til Arvola og Clancy (2014).

Poenget med å oppsummere dette er uansett å peke på manglende anerkjennelse for oppnåelser i spill, i likhet med oppnåelser i idretter o.l. Dersom en gutt presterer å skyte flere mål under en fotballkamp, vil nok de fleste foreldre skryte av sønnen sin og anerkjenne denne prestasjonen. Dersom en gutt vinner et vanskelig nivå i et spill, er dette kanskje noe de fleste ordinære foreldre mest sannsynlig ikke vil rose like mye for. Dersom man presterer bra i spill, men har dårlige skolerresultater og få venner utenom spill, er det rimelig å anta at spillerens selvbilde og selvtilit blir svekket.

Som nevnt i teoridelen, er anerkjennelse og aksept fra foreldre viktige for sunn utvikling av menneskers selvbilde. Samtidig virker det ikke som at spilling anerkjennes som

fritidsaktivitet på lik linje med andre aktiviteter, og som nevnt i teorikapittelet er fritidsarenaen og dens aktiviteter direkte knyttet til identitet og utviklingen av denne (Säfvenbom, 2005). Ettersom fritidsarenaen er en arena for identitetsutfoldelse, er det logisk anlagt at identitetsutviklingen påvirkes av negative reaksjoner og erfaringer rundt det man velger å bruke fritiden sin på. På denne måten kan foreldres holdninger til spill henge sammen med stigmatisering, men dette kan ikke påvises utfra de resultatene forskningen har gitt. Sissel var den eneste som ga uttrykk for turbulente forhold mellom foreldre og barn, men dette gjaldt forholdet mellom hennes bror og far. Det kan derimot ikke trekkes noen konklusjoner utfra denne dynamikken, da vi vet for lite om hennes bror og om han er stigmatisert på noen måte – på grunn av spill eller andre forhold.

Videre finner vi også sammenhengen mellom spilling og sosialt utenforskap i oppgavens kapittel som handler om avvikssosiologi og stempingsteori. Avvikssosiologi har vist seg som den essensielle læren om temaer knyttet til sosialt utenforskap, stigmatisering og sosiale dynamikker beslektet med disse temaene. I dette kapitlet forklarte jeg hvordan sosiale avvik og stempingsteori fungerer, og at spilling i lys av dette ikke uten videre kan regnes som et sosialt avvik. Med hensyn til det respondentene har sagt og egne oppfatninger jeg har fått i løpet av skriveprosessen, skal jeg nå diskutere noen kriterier jeg mener ofte er oppfylt hvis spillingen regnes som et sosialt avvik, eller som fører til at spilleren stigmatiseres. Dette er ikke universale kriterier som *må* være oppfylte, men et sett av nyanser som viser ulike faktorer som har påvirkningskraft mot et eventuelt avvik.

- Vedkommende eller gruppen er opptatt av spill som ikke regnes som «casual», altså mobilspill, sportspill som FIFA, svært vanlige spill som Call of Duty osv. Dette er «likksomspillene» jeg nevnte innledningsvis i oppgaven, og fikk bekreftet av Marcus i intervjuet at disse spillene ikke regnes som ordentlige spill for mange i spillkulturen. Tradisjonelt sett har MMO-spill som World of Warcraft vært spillet som har fått mest kritikk for å være avhengighetsskapende. Situasjonen har trolig forandret seg, da man i dag har et enda bredere spekter av ulike typer spill, og spill blir lengre, større og mer ambisiøse.
- Spill tar opp mye av tiden til vedkommende eller gruppen. Dette kan være ren spilletid eller tid brukt på andre ting omhandlende spill. Eksempler på dette kan være tid brukt på spillkonvensjoner, å følge med på e-sport arrangementer, diskutere spill på ulike forum etc. Mye tid brukt på spill blir mindre tid brukt på andre aktiviteter som er mer godtatt av majoriteten.

- Vedkommende fronter interessen sin på ulike måter. Med dette mener jeg at spilleren gjør det tydelig at han eller hun har denne interessen. Som beskrevet i oppgaven er spill en stueren aktivitet, men prinsippet om å vie mye av sin tid til dette er fortsatt litt tabubelagt, og dermed ikke en del av populær kultur. Som tidligere nevnt, blir idrettsstjerner hyllet i den vestlige verden, mens det å være god i et spill ikke blir sett på som en nevneverdig prestasjon. Med det stigmaet spilling bærer i samfunnet, kan det tenkes at mange til og med ville sett ned på en slik prestasjon. Dermed blir det å fronte sin interesse for spilling en bidragende faktor til å bli ansett som et sosialt avvik.

Interessen for dataspilling kan frontes på flere måter. Et eksempel kan være å ha på seg en t-skjorte med motiv fra et spill. Dette er det ikke mange som har, og man vil helt klart skille seg ut i mengden av majoriteten. Det anses heller ikke som spesielt «kult» å gå med klær med spillfigurer på, spesielt ikke i ungdoms- og voksen alder.

En annen måte å fronte interessen på er å snakke om den. Problemet her er, som nevnt, at majoriteten av samfunnet ikke bryr seg stort om spilling. Mange er mer interesserte i å snakke om idrett, politikk, reality-TV, o.l. Det er rimelig å anta at de som er interesserte i å prate om spill, er spillere selv. Det er gjerne derfor spillgrupper, som respondentene i denne oppgaven er engasjerte i, eksisterer. Da blir disse gruppene egne subkulturer som tidligere beskrevet, og i uheldige tilfeller blir dette sosiale avviksgrupper. Jeg vil dermed med henblikk på alt skrevet og diskutert i denne oppgaven, hevde at spillgrupper kan regnes som grupper som er stemplede, stigmatiserte og dermed sosiale avvik. Det er dog viktig å minne om et poeng fra teorikapittelet, at avvik bør ses i grader. Subkulturer som spillgrupper er eksempelvis ikke like store sosiale avvik som rusmiljøer, kriminelle miljøer, osv.

- Mesteparten av spillerens sosiale omgang skjer gjennom spill. Dette aspektet har blitt hyppig nevnt gjennom oppgaven, men det er absolutt et kriterium det er verdt å ha med. I tillegg til teoriene om at det å kun være sosial over nettet kan hemme utvikling av sosial kompetanse, er det selvforklarende at det å ikke være sosial utenfor spill fører til færre eller ingen nære, fysiske relasjoner. Da kan man klart bli utenfor på den sosiale arenaen, selv om man har flere venner i spill. Basert på forskning og det som kan regnes som «sunn fornuft» bør det kunne konkluderes med at disse relasjonene ikke er like verdifulle som vanlige relasjoner som krever

fysisk tilstedeværelse. Denne tematikken tok oppgaven for seg i teorikapittelet, hvor Trepte et al. (2012) fremhevet at relasjoner preget av fysisk nærhet ofte er sterkere sosiale bånd med mer sosial støtte, enn relasjoner som kun er virtuelle.

Med dette konkluderer jeg at spilling har sammenheng med sosialt utenforskap, dersom spilleren bruker svært mye tid med spill, er avhengig, bruker mye tid på å fronte interessen sin, eller har mye eller all sin sosiale omgang gjennom spill. Oppsummerende blir bindeleddet mellom disse faktorene og stigmatisering avvikssosiologi, hvor spillingen blir av en slik grad at omgivelsene ser det som et avvik. Dermed blir spilleren stigmatisert, utenfor eller isolert.

### 8.3 Støtte i spillkulturen

Nå skal jeg drøfte den andre delen av problemstillingen, som handler om hvorvidt spillere finner støtte i spillkulturen. I teoridelen henviste jeg til Shaws (2010) diskusjoner om spillkulturen, hvor hun hevdet at spillkulturen bør ses uten tanke på stereotypene, da stereotypenes troverdighet stort sett ikke utfordres av samfunnet. Jeg skal ikke diskutere om Shaw (2010) har rett i denne sammenheng, da teorien om sosiale avvik, stempingsteori og stigmatisering styrker tanken om at stereotypene om spillere er skadelig for deres omdømme. I tillegg hevder forskningen av Kowert et al. (2014) at stereotypene ikke stemmer for det store flertallet av spillere, men heller ytterpunktene av spillkulturen.

Basert på det Shaw (2010) har påpekt i teoridelen, sitter en ikke igjen med mye kunnskap om hva spillkulturen er. Oppsummerer man hennes poenger, ser en at spillkulturen baserer seg på spill, og stereotyper og tanker om de som spiller spillene. Shaw (2010) ser ut til å ha en positiv holdning til spill, et tema der de lærde allerede strides. Det kan se ut til at spillkulturen ikke er en subkultur med faste grenser om seg, uten «oss og dem», men heller med en mer flytende og nyansert helhet. Dermed ser det ut til at man ikke er «med» i spillkulturen, en er heller deltaker – basert på grader av spilling eller hvordan man bidrar på spillkulturens ulike arenaer. En logisk sammenligning med dette kan være fotballkulturen. Dersom to personer er interessert i fotball eller holder med samme lag, betyr ikke dette nødvendigvis at de finner trivsel eller tilhørighet i hverandres selskap umiddelbart.

Denne tanken om hva spillkulturen er ser ut til å stemme overens med det respondentene i forskningen har snakket om. På den ene siden har vi Marcus, som helt åpenbart ser på seg selv som en ivrig bidragsyter i spillkulturen med spillmesser, Youtube-videoer og

podkaster. På den andre siden har vi Jon, en som spiller mye, men som ikke anser seg selv som en «gamer» fordi han hevder at han kun ser på spilling som et avslapningsobjekt. Utfra deres meninger er da Marcus en del av spillkulturen, mens Jon ikke er det – til tross for at han er medlem av en spillgruppe.

Nå skal jeg diskutere hvordan spillere finner støtte i spillkulturen. Dette skal naturligvis diskuteres med utgangspunkt i at spilling dermed er sammenhengende med stigmatisering, som jeg allerede har konkludert med ovenfor. Som tidligere nevnt, stigmatiseringen bestemt av ulike nyanser, som viser til varierende grader av avvik. Diskusjonen om hvordan spillere finner støtte i spillkulturen ser i første omgang bort fra disse nyansene.

Utfra det som har kommet frem i forskningen, er det flere måter en kan se at spillkulturen fungerer som et støtteapparat for spillere. I første omgang er spillkulturen en møteplass og en sosial arena. Spillernes muligheter for sosial utfoldelse vises eksempelvis gjennom spillgrupper, som den gruppen respondentene i denne oppgaven kommer fra. Ulike fritidsarenaers potensiale for sosial omgang viste jeg innledningsvis i teorikapittelet. Jeg henviste også til Gee (2008), som argumenterte for spills sosiale aspekter som verdifulle, med sosiale samfunn som skapes på tvers av landegrensene.

I intervjuene snakket flere av respondentene om spillgruppens funksjoner, på en slik måte at en med rimelig sikkerhet kan anta at spillgruppens tjeneste er ment som et slags støtteapparat for ensomme spillere. Utsagnene som tydet på dette var blant annet Jons, da han forklarte at de var så glade for at alle i gruppen har en felles interesse og at alle er venner. Videre fortalte Synnøve om hvordan spillgruppa når ut til de som ikke er sosiale ellers, og som videre hjelper de å være mer sosiale. Sissel fortalte om spillgruppens vennegaranti, og Aurora fortalte hvordan hun selv søkte til spillgruppa da hun ikke hadde noe sosialt nettverk på skolen, og fordi hun ønsket et fellesskap rundt spilling. Dette tilsier at spillkulturen kan fungere som et støtteapparat for spillere

Hvor godt spillkulturen fungerer som støtteapparat skal nå drøftes. Her blir det tatt utgangspunkt i spillgruppen som er forsket på i dette prosjektet, som en representant for spillkulturen. Dette spørsmålet blir gitt validitet gjennom flere punkter nevnt gjennom oppgaven. Det første punktet er hvem spillkulturen som støtteapparat når ut til eller ikke. I intervjuene kom det som nevnt frem at respondentene som ledere av spillgruppen, opplever at noen ikke ønsker å være med, og at de heller foretrekker å sitte hjemme og spille.

Respondenten som for øvrig ikke var i spillgruppens styre, Marcus, kommenterte at ikke

alle er helt kompatible med spillgruppens dynamikk. Dette forklarte han ved å bruke en av vennene sine som eksempel, hvor det oppstår en «krasj» fordi hans venn er interessert i spill som resten av spillgruppen ikke ønsker å spille.

Dette trekker linjer tilbake til paradokset beskrevet i kapittel tre, hvor enkelte spill innenfor spillkulturen regnes som «liksom-spill». Det Marcus har forklart tyder på at spillgruppen også har denne holdningen. Hvis dette stemmer, kan det være mulig at spillgruppen ikke er like inkluderende mot alle spillere. Det skal dog poengteres at dette kun er basert på hva én respondent har sagt, og bør derfor ikke regnes som den fulle sannhet. Det én person opplever, trenger ikke være representativt for de andre medlemmene i gruppen. Uansett kan det være hensiktsmessig å ha dette med i diskusjonen. Det er interessant at vedkommende som påpeker dette er den eneste respondente som ikke sitter i styret. Det kunne ha vært virkningsfullt å sammenligne respondenter i styrets meninger opp mot respondenter som ikke er i styret, men en slik fordeling på respondentene har forskningsprosjektet altså ikke.

Auroras påstand om at hun forsøker å involvere alle typer mennesker i gruppen, taler mot Marcus' ovennevnte mening om spillgruppen og «liksom-spill». Som vist i resultatkapittelet, hevdet Aurora at hun på stand forsøker å overtale folk om at alle spiller spill, enten det måtte være mobilspill eller brettspill. Dette tilsier altså at spillgruppen er åpen for alle, men at det kun er en minoritet av alle spillere som er interesserte. Basert på denne informasjonen, samt andre aspekter som har kommet frem i oppgaven, åpnes muligheten for rangering av spillere – et slags hierarki. Marcus pratet kort om dette hierarkiet i intervjuet, men at det kun var merkbart «høyere opp», altså på mesterskaps- og elitenivå. Med henblikk på det han tidligere nevnte om «liksom-spill», er det rimelig å anta at hierarkiet også eksisterer på «lavere» nivå.

Marcus' holdning til «liksom-spill», og at de som kun spiller FIFA og Call of Duty ikke er like mye spiller som det han er, verdilegger realiteten av dette hierarkiet. På mikronivå ser dette hierarkiet ut til å basere seg på identitet; Marcus legger identitet i spillingen sin, og derfor er ikke spillere som spiller like mye, eller et like bredt aspekt av spill som ham, «gamere». Samtidig kan de som kun spiller disse «liksom-spillene», holde seg unna spillgrupper eller stempelet «gamer», fordi de ikke ønsker å legge identiteten sin i spill – noe som er forståelig, med tanke på stigmaet dette kan medføre.

På mesonivå har vi spillgrupper, eksempelvis den spillgruppen som var med i dette forskningsprosjektet. Dersom Marcus' påstand om at medlemmer i spillgruppen i seg selv ikke interesserer seg for «liksom-spill», vil det være naturlig at de som spiller disse spillene enten har vanskeligere for å få innpass i gruppens sosiale dynamikk, eller at deres interesser innenfor spill blir forbigått av majoriteten av gruppens interesser.

På makronivå finner man hele spillkulturen i seg selv, hvor majoriteten av alle spilleres meninger regjerer. Her kan man også anta at toppen av hierarkiet har proff- og mesterskapsspillere, og at disse individene har stor innflytelse på resten av kulturen og hierarkiet. Innenfor dette nivået vil også kjente spillere og streamere ha sin plass. På lik linje vil stigmaet rundt spillere ikke bare komme fra makronivå, men også fra samfunnhierarkiet. Innenfor samfunnhierarkiet vil spillkulturen, basert på alt som har kommet frem i oppgaven, være relativt lavt nede. En kan se på det som et slags hierarki innenfor et større hierarki.

For å kunne besvare problemstillingens andre del om hvorvidt spillere kan finne støtte i egen kultur utfra det som har kommet frem i oppgaven, må empirien fra intervjuene kombineres med teorien. En sentral del av teorien som bør brukes er fra delen om spillenes sosiale elementer. Som påpekt har respondentene ytret at spillgruppen de tilhører streber etter å være en møteplass for spillere. Spillgruppens egenskaper, for eksempel «vennegarantien» som Sissel fortalte om, tyder også på at spillgruppen ønsker å være et støtteapparat. Det kan se ut til at gruppens styre vil tiltrekke seg de som spiller og kanskje ikke har et godt sosialt nettverk. På denne måten anerkjenner de også indirekte at spillere er en utsatt gruppe.

Er spillgruppen da et støtteapparat? Svaret på dette er både og. Jeg tolker at de handler i beste mening når de vil inkludere flest mulig til å bli med på sosiale sammenkomster rundt spill, og jeg tviler ikke på at mange setter pris på spillgruppen, eller opplever sosial støtte i møte med gruppen. De to faktorene som kanskje taler mot spillgruppens evne til å være et støtteapparat, er som nevnt først spillernes holdninger til «liksom-spill». Det klareste eksempelet på dette er da Marcus nevnte at hans venn, som liker å spille FIFA, ikke passet så godt inn i gruppen da de andre ikke ville spille FIFA. Utfra dette kan man se for seg hvor godt støtteapparat gruppen ville være for en som kun er interessert i disse «liksom-spillene», men som er stigmatisert og trenger sosial støtte fra en slik gruppe. Det er umulig



å vite i skrivende stund, men det kan tenkes at vedkommende ikke ville passet like godt inn i fellesskapet som dem med like spillinteresser.

Den andre faktoren som kan se ut til å besudle spillgruppens evne til å fungere som et støtteapparat, er den gjensidige stigmatiseringen av hverandre. Det er fastslått at samfunnet, i ulike grader, kan stigmatisere spillere. I intervjuene kom det frem at respondentene også stigmatiserer hverandre eller andre spillere. For eksempel stigmatiserte Marcus broren sin ved å omtale ham som den stereotypiske spilleren. Sissel nevnte å se for seg spillere som rufsete med rotete rom osv. De la altså gyldighet i stereotypene. På bakgrunn av dette kan det spekuleres i hvor god støtte stigmatiserte spillere kan oppleve i en gruppe som skal være for dem, men som også stigmatiserer dem. På den annen side kan dette ha vært humor eller selvironi fra respondentenes side. Stereotyper kan oppleves som sårende for noen, men kan for andre være morsomme. Deres direkte hensikt med disse utsagnene er vanskelig å vite.

Om spillkulturen i sin helhet kan fungere som et støtteapparat, har også et blandet svar. Det er ingen tvil om at mange kan finne støtte i de sosiale møtene med andre spillere over nett, eller i de gode spillopplevelsene. Grunnene til at det ikke er et klart *ja-svar* på dette spørsmålet, kan være mangfoldige. Den første grunnen er, mens det i forskning er funnet muligheter for knytting av sterkere bånd over internettspill, er det vist at et fåtall opplever dette. Williams et al. (2006) har som nevnt påpekt at mange faktorer spiller inn på om hvorvidt spillere av World of Warcraft danner sterke sosiale bånd i og på tvers av spillet og hverdagslivet. Dette tyder på begrensinger i spillkulturen som støtteapparat. På den annen side nevnte Marcus spillkonvensjoner, som fungerer som møteplasser for spillere med like interesser, noe som igjen tyder på at spillkulturen kan fungere som et støtteapparat.

En annen grunn er at det er usikkert hvilken grad av sosial støtte som ofte oppstår gjennom vennskapene i internettspill. For noen kan det være sterkere emosjonell støtte. For andre kan det være bekjentskaper. Det ser ut til at spillkulturen som et støtteapparat ikke er enkelt å definere utfra det oppgaven har tatt for seg. Med andre ord kan man ikke hevde at spillkulturen er et støtteapparat for alle. Man bør heller se på enkeltindivider og deres forbindelse med spillkulturen. På denne måten kan man bestemme om spillkulturen er et støtteapparat for den enkelte. Mye tyder på at støtte i spillkulturen avhenger av hvem man er og hva man gjør. For eksempel vil en som engasjerer seg stort i sosiale begivenheter knyttet til spill, eller aktivt søker sterkere sosiale bånd i spill, sannsynligvis oppleve

spillkulturen mer som et støtteapparat enn en som mest spiller alene og ikke legger innsats i å oppnå sterkere sosiale bånd. Med andre ord ser dette ut til å stemme overens med hvordan sosiale nettverk og tilknytninger fungerer i samfunnet utenfor spill.

#### 8.4 Oppsummering og endelig konklusjon

Grunnet oppgavens omfang ser jeg det som nødvendig å oppsummere hovedpunktene diskutert over, sammen med konklusjonen. For endelig konklusjon på problemstillingen presenteres den for ordens skyld en siste gang: **På hvilken måte kan dataspilling henge sammen med stigmatisering, og kan spillere finne støtte i spillkulturen?**

I oppgaven kom det frem at dataspilling henger sammen med stigmatisering. Først og fremst har det teoretiske perspektivet avvikssosiologi vist hvordan individer eller grupper som begår normbrudd ofte blir stemplet og holdt utenfor samfunnets fellesskap. Heretter måtte det påvises om spilling faktisk er et normbrudd, noe det altså i utgangspunktet ikke er. Her var poenget at spill er et normbrudd dersom spillkonsumet er av en slik grad at det går utover andre aspekter i livet. I tillegg vil en høy grad av spilling kunne være synlig for andre, og med de stereotypene om spillere som eksisterer vil spillere altså bli stemplede og ilagt diskrediterende karaktertrekk. I tillegg vil medias tidligere omtaler om spill påvirke samfunnets meninger om spill. Her henvises det blant annet tilbake på fokuset på dataspill i tilknytning til Breiviks rettsak i teorikapitlet. Studiene i kapitlet om tidligere forskning viser også til problematikk knyttet til spill, noe som også vil påvirke hvordan spill viser seg for skeptikere. Spilling blir et stigma og noen spillere blir stigmatiserte.

Videre viser det seg at avvikssosiologien ikke bare omslutter samfunnet, men også mindre instanser som familier og subkulturer. Oppgaven har tatt for seg betydningen av fritidsarenaen og hvordan mulig mangel på anerkjennelse fra foreldre kan påvirke identiteten. I noen tilfeller kan det se ut til at foreldre stigmatiserer egne barn som spiller i et omfang som foreldrene ikke ønsker, selv om oppgavens egne intervjuer ikke kunne påvise dette i den graden man kanskje hadde forventet.

I intervjuene kom det frem at noen av respondentene også stemplet og stigmatiserte medlemmer av egen subkultur. Dette er elementet antyder sterkt at spilling henger sammen med stigmatisering. Det kan antydes at spilleres rykte, fra før og i nåtid, har ført til et sterkt nok stigma at spillerne selv påvirkes til å se på sin egen aktivitet og sine medspillere fra samme perspektiv som de i samfunnet som eventuelt stempler dem.

Når det gjelder spillkulturens funksjon som støtteapparat har det kommet frem at muligheten for støtte i spillkulturen eksisterer, men at det ikke er gitt. Dette ble påvist i teorien om nettbaserte spills mulighet for sosial sammenkomst, og ulike instanser som spillgruppen som respondentene tilhører. I begge disse arenaene ble det funnet elementer som både taler for og mot spillkulturens evner og muligheter til å være et støtteapparat. Muligheten til dannelse av sterke sosiale bånd på begge arenaer argumenterer for. I noen spill er det ikke lagt opp til nære relasjoner mellom spillere, på lik linje med World of Warcraft som er blitt omtalt gjennomgående i oppgaven. I respondentenes spillgruppe ble det antydnet at spillere av «liksom-spill» kanskje ikke passet like godt inn som andre.

Spillkulturen som et støtteapparat viser seg å være et komplekst tema, og det kan kun konkluderes med at ulike spills og gruppers infrastruktur, samt enkeltpersoners villighet til å engasjere seg betraktelig, vil føre til opplevd støtte av spillkulturen.

## 8.5 Avsluttende kommentar – veien videre

Hvilken betydning for feltet har funnene i min oppgave? Først og fremst har oppgaven satt ord på og bevist noe som har vært mulig å anta basert på litteratur og forskning, nemlig sammenhengen mellom spilling og stigmatisering. Spillernes gjensidige stigmatisering av hverandre kan være et nytt funn i forskningen på feltet, da jeg ikke har lyktes med å finne andre som spesifikt har funnet det samme. Likevel kan ikke dette påstås sikkert, da jeg ikke har noen garanti for at andre ikke har funnet det før meg.

Videre har oppgaven bekreftet at ulike instanser innen spillkulturen kan fungere som et støtteapparat. Likeledes er det konkludert med at støtten kan variere utfra flere faktorer. Utfra dette kan man i videre forskning ha i betraktning at denne støtten ikke bør tas for gitt eller på noen måte overvurderes.

Problemstillingens konklusjon åpner opp for nye problemstillinger som kan forskes videre på. Å få bekreftet at spilling kan være stigmatiserende var ingen overraskelse. Utvalget av tidligere forskning samt annen teoretisk litteratur brukt i oppgaven, har fra starten hentydet gjennom sine respektive fakta at det foreligger en sammenheng mellom spilling og stigmatisering. Noe som viser seg å være et interessant forskningstema utfra oppgavens funn er spillernes tilsynelatende gjensidige stigmatisering av hverandre. Først og fremst kunne man forsket på den eksterne gyldigheten av dette funnet. Er dette fenomenet gjeldende for flere spillere enn kun respondentene i dette prosjektet? Resultatene i denne oppgaven er nemlig ikke nok til å kunne konkludere med at dette er et gjennomgående

fenomen innad i spillgrupper. Allikevel mener jeg funnet er et godt nok grunnlag til å kunne danne en hypotese til videre forskning.

Videre kunne det vært hensiktsmessig å rette forskningen mot dynamikken i spillgruppene hvor gjensidig stigmatisering eventuelt finner sted. I diskusjonen teoretiserte jeg at spillkulturens evner til å fungere som et støtteapparat kunne svekkes av dette fenomenet. Denne konklusjonen kan være et mulig standpunkt for videreutvikling av en forskningshypotese. Spillkulturens støtteevner kunne også videre vært problematisert utfra det avvikssosiologiske perspektivet. Svekket støtten dersom den kommer fra en stigmatisert gruppe, eller er all støtte like god?

Oppgavens forskning tok i liten grad hensyn til kjønn. Det finnes mye forskning på kjønnsforskjeller innenfor spilling som ikke er henvist til i denne oppgaven. Utfra min problemstillings konklusjon, åpnes det for forskning på kjønnsforskjeller på dette bestemte området. For eksempel kunne man forsket på om jenter eller gutter stigmatiseres like mye, eller om det ene kjønn er mer utsatt enn det andre. I og med at støtte i spillkulturen ikke er garantert, kunne man også forske på gutter og jenters møte med spillkulturen og hvordan støtten oppleves for hvert kjønn. Kanskje det er lettere for jenter å finne støtte i spillkulturen, eller er de fleste spillgrupper dominert av gutter?

# Litteraturliste

- Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., og Pallesen, S. (2016). *The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study*. *Psychology of Addictive Behaviors* 30(2), 252. doi:10.1037/adb0000160
- Arvola, Anne Karin og Clancy, Anne. (2014) *World of Warcraft – til ungdommers begjær og foreldres besvær - Unge online-spillende menns opplevelse av samspillet med foreldre og medspillere*. Hentet fra [https://www.idunn.no/fokus/2014/03/world\\_of\\_warcraft\\_til\\_ungdommers\\_begjaer\\_og\\_for\\_eldres\\_besv](https://www.idunn.no/fokus/2014/03/world_of_warcraft_til_ungdommers_begjaer_og_for_eldres_besv)
- Bell, A.; Weinberg, M. (1978). *Homosexualities: A Study of Diversity Among Men and Women*. New York: Simon and Schuster
- Brandtzæg, P. B. og Stav, B. H. (2004). *Barn og unges skravling på nettet: Sosial støtte i cyberspace?* Tidsskrift for Ungdomsforskning, 4 (1). Lastet ned 08.09.2017 fra <https://journals.hioa.no/index.php/ungdomsforskning/article/view/1139/1008>
- Cass, V. (1979). *Homosexual Identity Formation: A Theoretical Model*. *Journal of Homosexuality*. 4 (3). doi:10.1300/j082v04n03\_01.
- Chappell, D., Eatough, V., Davies, M., og Griffiths, M. (2006). *EverQuest—It's Just a Computer Game Right? An Interpretative Phenomenological Analysis of Online Gaming Addiction*. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 4. 205-216. DOI: 10.1007/s11469-006-9028-6.
- Coleman, E. (1982). *Developmental Stages of the Coming Out Process*. *American Behavioral Scientist*. 25 (4): 469–482. doi:[10.1177/000276482025004009](https://doi.org/10.1177/000276482025004009).
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial
- DuBay, W. (1967). *Gay Identity: The Self Under Ban*. Jefferson, NC: McFarland
- Elster, J. (1989): *Nuts and Bolts for the Social Science*. Cambridge: University Press

- Fritze, Y., Nordkvelle, Y. og Haugsbakk, G. (2016) Dataspill i familien. I Overå, S. og Weihe, H.-J. Wallin (red.) (2016). *Spillavhengighet – gaming og gambling*. s. 219-231. Stavanger: Hertervig Akademisk
- Frøyland, L.R., Hansen, M., Sletten M. A., Torgersen, L. & Tillmann v. S. (2010) *Uskyldig Moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer*. NOVA-rapport. Hentet fra [http://www.nova.no/asset/4263/1/4263\\_1.pdf](http://www.nova.no/asset/4263/1/4263_1.pdf)
- Gadamer, H.-G. (1975). *Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen: J. C. B. Mohr Siebeck
- Gee, J.P. (2008) Learning Theory, Video Games and Popular Culture, i *The International Handbook of Children, Media and Culture* (red: Drotner og Livingstone). London, California, New Delhi, Singapore: Sage
- Goffman, E. (1963). *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*. London: Penguin Books. Lastet ned fra <https://www.freelists.org/archives/sig-dsu/11-2012/pdfKhTzvDli8n.pdf>
- Hawisher, G.E. og Selfe, C.L. (2007) *Gaming Lives in the Twenty-First Century: Literate Connections*. New York: Palgrave/Macmillan
- Hellesnes, J. (1988) *Hermeneutikk og kultur: Filosofiske stubbar*. Oslo: Samlaget
- Hogg, M. A. og Sunderland, J. (1991). *Self-esteem and intergroup discrimination in the minimal group paradigm*. *British Journal of Social Psychology*, 30: 51–62.  
doi:10.1111/j.2044-8309.1991.tb00922.x
- Huvila, I., Holmberg, K., Ek, S. & Widén-Wulff, G. (2010) *Social Capital in Second Life*. *Online Information Review* Vol. 34 Issue: 2. DOI: <https://doi.org/10.1108/14684521011037007>
- Innovasjon Norge (u.å.) *Spill ut i verden*. Hentet fra <http://www.innovasjon norge.no/no/finansiering/spill-ut-i-verden/> 25.08.2017
- Jacobsen, D.I. (2010). *Forståelse, beskrivelse og forklaring: Innføring i metode for helse- og sosialfagene* (2. utg.). Kristiansand: Høyskoleforlaget
- Jensen, E. (2013) *Levekår og kriminalitet*. Kriminalomsorgens høgskole og utdanningscenter KRUS. Hentet fra <https://brage.bibsys.no/xmlui/handle/11250/160431>

- Jost, J. T. and Banaji, M. R. (1994), The role of stereotyping in system-justification and the production of false consciousness. *British Journal of Social Psychology*, 33: 1–27. doi:10.1111/j.2044-8309.1994.tb01008.x
- Kowert, R., Festl, R., and Quandt, T. (2014). *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. March 2014, 17(3): 141-146. doi:10.1089/cyber.2013.0118.
- Kurzban, R., & Leary, M. R. (2001). Evolutionary origins of stigmatization: The functions of social exclusion. *Psychological Bulletin*, 127(2), 187-208. DOI: 10.1037/0033-2909.127.2.187
- Liestøl, E. (2005). Dataspill – forspilt tid? I Säfvenbom, R. (red.) ). *Fritid og aktiviteter i moderne oppvekst – grunnbok i aktivitetsfag*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Link, B. G.; Phelan, J. C. (1999). *The Labelling Theory of Mental Disorder (II): The Consequences of Labeling. A Handbook for the Study of Mental Health: Social Contexts, Theories, and Systems*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Longman, H., O'Connor, E. L. og Obst, P. L. (2009) *The effect of social support derived from World of Warcraft on negative psychological symptoms*. *CyberPsychology and Behavior*, 12(5) DOI: 10.1089/cpb.2009.0001
- Mead, G.H. (1934) *Mind, self and society: from the standpoint of a social behaviorist*. Chicago: University of Chicago Press.
- Medietilsynet (u.å). *Dataspill*. Hentet 26.08.2017 fra [http://www.medietilsynet.no/barn-og-medier/dataspill/#anchor\\_2712](http://www.medietilsynet.no/barn-og-medier/dataspill/#anchor_2712)
- Nakken, C. (2007) *Avhengighet : årsaker, utviklingsstadier, konsekvenser*. Oslo: Noras Ark
- Nordal, Thomas (2010): *Eleven som aktør*. 2. Utgave. Oslo: Universitetsforlaget
- Overå, S. og Weihe, H.-J. Wallin (red.) (2016). *Spillavhengighet – gaming og gambling*. Stavanger: Hertervig Akademisk
- Shaw, A. (2010) What is video game culture? *Cultural Studies and Game Studies*, i *Games and Culture*. Sage. DOI: 0.1177/1555412009360414
- Sherry, J. L. (2004) *Flow and Media Enjoyment*, i *Communication Theory* vol. 14, 4. DOI: 10.1111/j.1468-2885.2004.tb00318.x

Sidanius, S. og Pratto, F. (1993). *The inevitability of oppression and the dynamics of social dominance*. I P.M. Sniderman og P. Tetlock (red.), *Prejudice, politics and the American dilemma*. Stanford, CA: Stanford University Press.

Skog, O.-J. (2006). *Skam og skade: noen avvikssosiologiske temaer*. Oslo: Gyldendal Akademisk

Skytte, M. (2008). *Etniske minoritetsfamilier og sosialt arbeid*. Oslo: Gyldendal Akademisk.

Sloan, A. og Bowe, Brian (2014). *Phenomenology and hermeneutic phenomenology: the philosophy, the methodologies and using hermeneutic phenomenology to investigate lecturers' experiences of curriculum design*. *Quality & Quantity*, Vol.48, no.3, pp.1291-1303. doi:10.1007/s11135-013-9835-3

Stavanger kommune (u.å.) *Tegn på rusmisbruk*. Hentet 26.08.2017 fra [http://www.ungistavanger.no/:/uf/:/Tegn\\_Paa\\_Rusmisbruk.html](http://www.ungistavanger.no/:/uf/:/Tegn_Paa_Rusmisbruk.html)

Steinkuehler, C., Williams, D. (2006) *Where everybody knows your (screen) name: Online games as "third places"* *Journal of Computer-Mediated Communication* DOI: doi/10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x/pdf

Stortingsmelding nr. 14 (2007-2008) *Dataspill*. Oslo: Kulturdepartementet

Straffeloven av 1902. *Almindelig borgerlig Straffelov* 38. Kapittel. Hentet fra [https://lovdata.no/dokument/NLO/lov/1902-05-22-10/KAPITTEL\\_3#KAPITTEL\\_3](https://lovdata.no/dokument/NLO/lov/1902-05-22-10/KAPITTEL_3#KAPITTEL_3)

Säfvenbom, R. (red.) (2005). *Fritid og aktiviteter i moderne oppvekst – grunnbok i aktivitetsfag*. Oslo: Universitetsforlaget.

Tarng P-Y, Chen K-T, Huang P (2008) *An analysis of WoW players' game hours*. Presentert 21. – 22. oktober, i «Proceedings of the 7th ACM SIGCOMM Workshop on Network and System Support for Games», Worcester, Massachusetts. DOI: [10.1145/1517494.1517504](https://doi.org/10.1145/1517494.1517504)

Thagaard, T. (2013). *Systematikk og innlevelse: En innføring i kvalitativ metode* (4. utg.). Bergen: Fagbokforlaget



- Thoits, Peggy A. (1999). *Sociological approaches to mental illness*. I Allan V. Horwitz & Teresa L. Scheid. *A Handbook for the Study of Mental Health: Social Contexts, Theories, and Systems*. [Cambridge University Press](#). ISBN 978-0-521-56763-3.
- Trepte, S., Reinecke, L., Juechems, K (2012). *The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support*. Universitetet i Hamburg, Psykologidepartementet, Sosial-psykologisk Institutt. Hamburg, Tyskland. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.12.003>
- Turner, J. C. (1982). Towards a cognitive redefinition of the social group. I H. Tajfel (Ed.), *Social identity and intergroup relations*. Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Van Manen, M. (1990). *Researching lived experience: human science for an action sensitive pedagogy*. Albany, New York: State University of New York Press
- Williams, D. (2007). *The impact of time online: Social capital and cyberbalkanization*. *CyberPsychology & Behavior*, 10. DOI: <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9939>
- Williams, D.; Ducheneaut, N.; Xiong, L.; Zhang, Y.; Yee, N.; Nickell, E. (2006). *From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft*. *Games & Culture*. October; 1 (4). doi/10.1177/1555412006292616
- Wright, E. R.; Gronfein, W. P.; Owens, T. J. (2000). *Deinstitutionalization, Social Rejection, and the Self-Esteem of Former Mental Patients*. *Journal of Health and Social Behavior*. 41 (1). doi:10.2307/2676361.
- Østerud, S. (2013) 22. Juli: *Forstå – forklare – forebygge*. Oslo: Abstrakt Forlag
- Øia, T. og Fauske, H. (2010) *Oppvekst i Norge*. 2. utg. Oslo: Abstrakt Forlag

## Vedlegg 1

Yvonne Fritze

Avdeling for pedagogikk og sosialfag Høgskolen i Lillehammer  
Postboks 952  
2604 LILLEHAMMER



Vår dato: 05.12.2016

Vår ref: 50882 / 3 / BGH

Deres dato:

Deres ref:

### TILBAKEMELDING PÅ MELDING OM BEHANDLING AV PERSONOPPLYSNINGER

Vi viser til melding om behandling av personopplysninger, mottatt 01.11.2016. Meldingen gjelder prosjektet:

|                      |  |
|----------------------|--|
| 50882                | <i>Spilling blant unge</i>                                       |
| Behandlingsansvarlig | <i>Høgskolen i Lillehammer, ved institusjonens øverste leder</i> |
| Daglig ansvarlig     | <i>Yvonne Fritze</i>   |
| Student              | <i>Mathias Pedersen</i>  |

Personvernombudet har vurdert prosjektet og finner at behandlingen av personopplysninger er meldepliktig i henhold til personopplysningsloven § 31. Behandlingen tilfredsstiller kravene i personopplysningsloven.

Personvernombudets vurdering forutsetter at prosjektet gjennomføres i tråd med opplysningene gitt i meldeskjemaet, korrespondanse med ombudet, ombudets kommentarer samt personopplysningsloven og helseregisterloven med forskrifter. Behandlingen av personopplysninger kan settes i gang.

Det gjøres oppmerksom på at det skal gis ny melding dersom behandlingen endres i forhold til de opplysninger som ligger til grunn for personvernombudets vurdering. Endringsmeldinger gis via et eget skjema, <http://www.nsd.uib.no/personvern/meldeplikt/skjema.html>. Det skal også gis melding etter tre år dersom prosjektet fortsatt pågår. Meldinger skal skje skriftlig til ombudet.

Personvernombudet har lagt ut opplysninger om prosjektet i en offentlig database, <http://pvo.nsd.no/prosjekt>.

Personvernombudet vil ved prosjektets avslutning, 15.12.2016, rette en henvendelse angående status for behandlingen av personopplysninger.

Vennlig hilsen

Kjersti Haugstvedt

Belinda Gloppen Helle

*Dokumentet er elektronisk produsert og godkjent ved NSDs rutiner for elektronisk godkjenning.*

Kontaktperson: Belinda Gloppen Helle tlf: 55 58 28 74  
Vedlegg: Prosjektvurdering  
Kopi: Mathias Pedersen mathiasp93@hotmail.no



## Personvernombudet for forskning

### Prosjektvurdering - Kommentar

---

Prosjektnr: 50882

#### INFORMASJON OG SAMTYKKE

Utvalget informeres skriftlig og muntlig om prosjektet og samtykker til deltakelse. Informasjonsskrivet er godt utformet.

#### REKRUTTERING

Dere opplyser om at rekruttering skjer via eget nettverk. Personvernombudet legger til grunn at frivilligheten ivaretas og minner om at frivillighet kan være problematisk når en rekrutterer gjennom eget nettverk.

#### INFORMASJONSSIKKERHET

Personvernombudet legger til grunn at forsker etterfølger Høgskolen i Lillehammer sine interne rutiner for datasikkerhet. Dersom personopplysninger skal lagres på mobile enheter, bør opplysningene krypteres tilstrekkelig.

#### PROSJEKTSLUTT OG ANONYMISERING

Forventet prosjektslutt er 15.12.2016. Ifølge prosjektmeldingen skal innsamlede opplysninger da anonymiseres. Anonymisering innebærer å bearbeide datamaterialet slik at ingen enkeltpersoner kan gjenkjennes. Det gjøres ved å:

- slette direkte personopplysninger (som navn/koblingsnøkkel)
- slette/omskrive indirekte personopplysninger (identifiserende sammenstilling av bakgrunnsopplysninger somf.eks. bosted/arbeidssted, alder og kjønn)
- slette digitale lydopptak

## Forespørsel om deltakelse i forskningsprosjekt

### «Spilling blant unge»

#### Bakgrunn og formål

Tidligere forskning har vist at det finnes en viss sammenheng mellom mye spilling (data- eller TV-spilling) blant unge, og sosiale vansker med en følelse av «utilpasshet». Formålet med denne studien er å få et dypere innblikk i hva dette betyr, samt å finne ut *hva* sammenhengen er. Prosjektet er del av en masteroppgave ved Høgskolen i Lillehammer.

Du har fått forespørsel om å delta, da jeg som skal utføre dette prosjektet er kjent med at du interesserer deg for spilling.

#### Hva innebærer deltakelse i studien?

Datainnsamling i studien skal gjøres gjennom et intervju på ca. 30-40 min. Spørsmålene vil i hovedsak omhandle dine spillevaner, din interesse/fascinasjon av spill, din opplevelse av sosiale aspekter ved, og utenom spill, og tidsprioriteringer rundt spill. Intervjuet blir tatt opp på lydbånd.

#### Hva skjer med informasjonen om deg?

Alle personopplysninger behandles konfidensielt. Eventuelle personopplysninger som kommer frem under intervjuet, er kun tilgjengelig for meg som student og mine veiledere. Opptak lagres trygt. I publikasjon av masteroppgaven er du ikke gjenkjennbar av andre. Intervjuene skal i utgangspunktet ikke undersøke opplysninger om deg som person, men kun hva du svarer på spørsmålene om spilling.

Intervjuprosjektet skal etter planen avsluttes i løpet av desember 2016. Etter dette skal datamaterialet transkriberes, og resultatene anonymiseres.

#### Frivillig deltakelse

Det er frivillig å delta i studien, og du kan når som helst trekke ditt samtykke uten å oppgi grunn. Dersom du trekker deg, vil alle opplysninger om deg bli anonymisert, og vil ikke brukes videre.

Dersom du ønsker å delta eller har spørsmål til studien, ta kontakt med Mathias Pedersen på tlf. 93606813.

Studien er meldt til Personvernombudet for forskning, NSD – Norsk senter for forskningsdata AS.

#### Samtykke til deltakelse i studien

Jeg har mottatt informasjon om studien, og er villig til å delta

-----

----

(Signert av prosjektdeltaker, dato)

## Vedlegg 3

# Intervjuguide

### **Fase 1: Rammesetting**

Introduksjon av intervjuet. Snakke om temaet for intervjuet, og informere om anonymitet. Evt. svare på spørsmål fra informanten. Ca. 5 min.

### **Fase 2: Oppstartsspørsmål**

Grunnleggende spørsmål for å få start på intervjuet. Ca. 5-10 min.

- Hvilken type spill liker du best?
- I hvilken alder ble du introdusert for spilling?
- Hvor mye tid bruker du på spilling, eller pleid å bruke?
- Har du hatt/har du andre fritidsaktiviteter/hobbyer utenom spilling?
- Hvilken tid på døgnet spiller du, eller når på døgnet spiller du mest?

### **Fase 3: Dybdespørsmål**

Spørsmål for å gå dypere inn på temaet. Ca. 20 min.

- Hva betyr spilling for *deg*?
- Hvordan opplever du å legge spilling til side når du har andre ting å gjøre, eksempelvis arbeid med studier eller andre oppgaver?
- Spiller du mest alene eller sammen med andre? Hvis med andre, spilles det ofte i samme rom (eks. «split screen» o.l.) eller gjennom internett?
- Hvis du spiller gjennom internett, har du møtt mennesker som du definerer som venner?
- Dersom du har fått venner gjennom spill på nettet, bruker du mer eller mindre tid med disse enn venner du har fra før?
- Har du noen gang prioritert spilling fremfor sosiale sammenkomster med venner? Hvis ja, hvor hyppig skjer/skjedde dette? Kan du prøve å beskrive hvorfor du eventuelt tror dette har skjedd?
- Hvordan ser du for deg «den typiske spilleren»?
- Har du noe å tilføye ellers rundt hvilken virkning spill har hatt på ditt liv, sosialt eller på andre områder?

### **Fase 4: Oppsummering**

Oppsummering av intervjuet. Sørg for at det informanten har sagt, ikke har blitt misforstått eller mistolket.