

Maria Edvardsen

«Dataspilleavhengighet – Utbredt samfunnsproblem eller medieskapt konstruksjon?»

Masteroppgave i sosiologi

Trondheim, våren 2013



«Dataspilleavhengighet – Utbredt samfunnsproblem eller medieskapt konstruksjon?»»



Maria Edvardsen

Masteroppgave i sosiologi

Institutt for sosiologi og statsvitenskap

NTNU, Våren 2013.

Forord

Etter 20 hektiske uker, kan jeg nå endelig si meg ferdig med denne masteroppgaven. Det har vært en periode preget av både glede og tårer, og det er nesten med vemod jeg nå har avsluttet denne fantastiske reisen som jeg ikke kunne vært foruten. Jeg kan stolt si at jeg er kommet i mål med fem fullførte år på universitetet, og det er nå på tide å se fremover, Det vil nå være arbeidslivet som får min oppmerksomhet, noe jeg ser frem til med en skrekkblandet fryd.

Dette har vært en tid- og arbeidskrevende prosess, og jeg hadde ikke kommet i mål uten hjelp, støtte og oppmuntring fra de rundt meg. Jeg vil dermed takke min veileder Hendrik Storstein Spilker, for at han i hele denne perioden har være tilgjengelig til å hjelpe meg om det var noe som dukket opp, og for konstruktiv og god hjelp. Videre vil jeg takke de to kontaktlærerne som tok seg tid til å hjelpe meg i søket etter informanter, og ikke minst til mine 16 respondenter for interessante og opplysende diskusjoner. Uten dere hadde det ikke blitt noen oppgave, så tusen hjertelig takk!

Jeg vil så takke mine medstudenter for interessante og faglige diskusjoner, både i sammenheng med denne oppgaven, men også i studiene generelt. Takk for at dere har gjort studietiden min til en fin periode i livet.

Videre vil jeg takke min kjære mamma, pappa, søsken, samboer og øvrig familie for kjærlighet, støtte og oppmuntring gjennom hele denne perioden. En spesiell takk til pappa for gode innspill og korrekturlesing på semesteroppgaver, eksamensoppgaver og ikke minst for korrekturlesing på denne masteroppgaven. Dere har virkelig gjort denne perioden til en mindre bekymringsfull periode i mitt liv.

Trondheim, mai 2013

Maria Edvardsen

Innhold:

1. Introduksjon	1
1.1 Problemstilling.....	1
1.2 Oppgavens mål og avgrensninger.....	2
1.3 De mest utbredte spillene.....	3
1.3.1 World of Warcraft.....	3
1.3.2 Call of Duty: Modern Warfare II.....	5
1.3.3 Counter Strike.....	6
1.4 Disposisjon av oppgaven.....	8
2. Tilnæringer til online rollespill	11
2.1 Atferdspsykologisk tilnærming til spilleavhengighet.....	14
2.2 Sosial forståelse av spilleavhengighet.....	15
2.3 Kriminologisk forståelse av spilleavhengighet.....	15
2.4 Konstruktivistisk tilnærming til spilleavhengighet.....	16
3. Symbolske interaksjoner og sosial kapital	19
3.1 Becker: Makt og avvik.....	19
3.2 Cooley: Looking-glass self.....	20
3.3 Stemplingsteori.....	21
3.4 Bourdieu: Høy- og lavkultur.....	22
4. Metodiske valg og refleksjoner	23
4.1 Innrammingsanalysen.....	23
4.2 Fokusgruppeintervjuene.....	25
4.3 Troverdighet, bekreftbarhet og overførbarhet.....	27
4.4 Etske vurderinger.....	29

5. Medienes fremstilling av online rollespill	31
5.1 Problemdefinering.....	31
5.2 Problemløsning.....	36
5.3 Medienes legitimering.....	38
5.4 Portrettering av nøkkelpersoner.....	39
6. Spillernes fremstilling av online rollespill	43
6.1 Spillekarriere.....	43
6.2 Tidsbruk og spillingens innpass i hverdagslivets øvrige rutiner.....	45
6.3 Valg av spill.....	49
6.4 Pro and cons.....	50
6.5 Positive sider med online rollespill.....	50
6.6 Negative sider med online rollespill.....	55
6.7 Online rollespill – Et gode eller onde?.....	59
7. Spillernes oppfatning av media og «de andre»	65
7.1 Spillernes oppfatning av medienes dekning og påvirkning.....	65
7.2 Spillernes oppfatning av foreldrenes bedømming.....	67
7.3 Stemplingens påvirkning.....	68
8. Dataspilleavhengighet – Utbredt samfunnsproblem eller medieskapt konstruksjon?	71
8.1 Hvordan fremstiller media online rollespill?.....	71
8.2 Hvilke positive og negative sider ved online rollespill vektlegger spillerne?...72	
8.3 Hvordan oppfatter brukerne medienes dekning?.....	75
8.4 Hvordan oppfatter brukerne omgivelsenes reaksjoner på spillingen?.....	76

Kildehenvisning

Litteraturliste.....	79
----------------------	----

Vedlegg

Vedlegg 1: Spillernes brukskarriere.....	85
Vedlegg 2: Informasjon til prosjektdeltakere.....	88
Vedlegg 3: Temaguide til fokusgruppene.....	90
Vedlegg 4: Analysetabell: Medienes vinkling av spilleavhengighet.....	93

1. Introduksjon

1.1 Problemstilling

«Jeg lurer nesten på om jeg har blitt avhengig av WoW. Jeg føler det ikke sånn på kroppen selv egentlig, men når alle andre sier at jeg er det, da er det jo sikkert noe i det? Det er jo et eller annet rart når jeg er den eneste som sier imot det, så det må være noe feil med meg?»

Dette er et sitat fra en samtale for snart fem år siden. Selv om det begynner å bli noen år siden, er dette et sitat som har brent seg fast. I denne samtalen kom vi også i snakk om media og deres rolle i denne sammenhengen, hvor vedkommende mente de var med på å skape en stor bekymring blant foreldre på grunn av måten de omtalte online rollespill. I denne oppgaven skal jeg undersøke dette, hvor jeg skal finne ut hvordan media fremstiller dette med online rollespill. Videre vil jeg undersøke hvordan de som er ivrige brukere av spillene stiller seg til disse fremstillingene, om det er noe de kjenner seg igjen i eller ikke. Dette er noe av det som skal undersøkes i denne masteroppgaven, hvor jeg skal gå i dybden på om dataspilleavhengighet er et utbredt samfunnsproblem, eller en medieskapt konstruksjon.

Online rollespill er en spill-sjanger som har vokst mye i popularitet siden 2004. Med den påfølgende populariteten, har det i de siste årene blitt en stadig større oppmerksomhet rundt dataspill og spilleavhengighet (Gjesvik, Fellman og Fredriksen 2009). Fra 2006-2007 opplevde hjelpetelefonen for spilleavhengige en økende grad av henvendelser og utfordringer knyttet til overdreven bruk av dataspill, og blir i stadig økende grad benyttet av foreldre som sliter med å regulere barnas bruk av dataspill (Kultur- og kirkedepartementet 2011). Så er dette starten på en ny type avhengighet, eller er det et problem som i stor grad er konstruert av mediernes dekning av fenomenet?

Hva som blir ansett som et sosialt problem i ulike samfunn varierer, og media kan være med på og «bestemme» hva som blir ansett som et sosialt problem og ikke, gjennom deres definering og vinkling av ulike fenomener (Aalberg og Elvestad 2012). Blir det skrevet mye negativt om en sak, og det får mye oppmerksomhet fra omverden ved at de skal få bukt med problemene, kan det sees på som et sosialt problem (Griswold 2012).

For å undersøke dette med mediernes fremstilling av spilleavhengighet, har 164 norske avisartikler blitt analysert for å kunne vise til hvordan media vinkler dette fenomenet. I tillegg

er det gjennomført fire fokusgruppeintervjuer, med til sammen 16 respondenter, hvor de diskuterte ulike sider ved egen spillekarriere, media og spilleavhengighet. For å gjøre fremstillingen mest mulig oversiktlig er det i denne oppgaven en todelt analyse. Det første analysekapitlet tar for seg mediernes dekning, og hvordan de omtaler de ulike spillene. Her vil jeg stille meg følgende spørsmål: *Hvordan fremstiller media online rollespill? Hvilke positive og negative sider ved online rollespill vektlegges?* Den andre delen av analysen tar utgangspunkt i de kvantitative fokusgruppeintervjuene med ivrige spillere for å få en bredere forståelse for hvordan de oppfatter de samme sidene ved spillene som media omtaler. Her blir det diskutert i hvilken grad mediernes fremstilling, og spillernes egne oppfatninger om online rollespill stemmer overens, og hvordan spillerne selv oppfatter egen spilling, for å besvare følgende forskningsspørsmål: *Hvilke positive og negative sider ved online rollespill vektlegges? Hvordan oppfatter brukerne mediernes dekning? Hvordan oppfatter brukerne omgivelsens reaksjoner på spillingen?*

I media er det ofte mennesker med høy status og kapital som kommer til orde, hvor det er disse menneskene som i større grad får kommentere hendelser i samfunnet (Aalberg og Elvestad 2012). I denne studien er det derimot en stemme som tidligere i liten grad har blitt hørt som kommer til orde. Her er det de som vier sin fritid til den online verden, og som blir stemplet som spilleavhengige, som vil bli hørt.

1.2 Oppgavens mål og avgrensinger

Målet med denne oppgaven er å finne ut om dataspilleavhengighet er et utbredt samfunnsproblem, eller om det er et problem som i stor grad er et medieskapt eller sosialt konstruert problem. Videre vil det undersøkes hvordan de som spiller ser på dataspill, og de positive og negative sidene dette medfører. Er det slik at dataspillenes påvirkning er så ensidig som media presenterer det, eller er det en side av saken som ikke kommer frem?

I denne oppgaven har jeg valgt å forholde meg mest til tidligere forskning på spill og symbol-interaksjonistisk teori for å besvare de forskningsspørsmålene som er stilt. For å forklare mennesker og medias mulighet/mangel på mulighet til å vinkle fenomener på ulike måter, tar oppgaven for seg Bourdieus teori om høy- og lav-kultur, og Beckers teori om makt og avvik. Forklaringer på hvordan ulike innramminger påvirker spillerne vil forklares ut fra Cooleys teori om looking-glass self og stempelingsteori.

I utvalget av dataspill, er de valgt ut fra hvilke dataspill respondentene spiller. Det er også vektlagt hvilke dataspill som har fått mest oppmerksomhet i media, siden det er en

indikasjon på hvilke dataspill det snakkes om. Dette har ført til et hovedfokus på «World of Warcraft», «Call of Duty: Modern Warfare II» og «Counter Strike».

1.3 De mest utbredte spillene

I den online verden er det et stort utvalg av spill som kunne blitt brukt som utgangspunkt i denne oppgaven. Spekteret er stort, og det finnes en spredning fra fotballspill, rollespill, skytespill og strategispill. På grunn av denne store spredningen måtte jeg foreta et utvalg. Etter fokusgruppeintervjuene ble det tydelig at det er spesielt tre spill som er populære i dag, World of Warcraft, Call of Duty og Counter Strike. Dette støtter også innrammingsanalysen hvor det er tydelig at det er de tre spillene som blir mest diskutert. For å få et større innblikk i hva disse spillene omhandler, skal jeg nå kort forklare spillenes essens.

1.3.1 World of Warcraft

World of Warcraft (forkortet til WoW) er et MMORPG (massively multiplayer online role-playing game), produsert av Blizzard Entertainment (Nardi 2010; Blizzard 2008). Som spill-sjangeren viser til er dette et online-univers hvor man kan spille sammen med tusenvis av andre mennesker, for å forbedre sin spillekarakter (Gjesvik m.fl. 2009). Gjennom spillet vil spilleren få ulike oppdrag (quests), gå i krig, være i instanser og raids, mens karakteren vokser seg sterkere fra level en til å nå toppnivået som per dags dato er level 90 (ibid.)

I World of Warcraft er det to motstående parter som kjemper mot hverandre, så når man skal begynne å spille, er det første valget man tar, hvilken side man vil at karakteren skal tilhøre. Man kan velge mellom alliance, som består av rasene: «Human», «Dwarf», «Night Elf», «Gnome», «Dranei» og «Worgen». Horde har på sin side: «Orc», «Troll», «Tauren», «Undead», «Blood Elf» og «Goblin», som alle er preget av sine spesialiteter og karakteristikk som vist på bildet nedenfor:



I Mists of Pandaria (den fjerde utvidelsepakken), kom det én ny rase som kan brukes av begge parter: Pandaren. Med denne rasen skal man utføre flere oppdrag til level 12, hvor en så velger hvilken side (Alliance eller Horde) en vil tilhøre (Eu.battle 2012).

Det er umulig å klare alle oppdragene i spillet alene, så man er avhengig av å samarbeide med andre. Dette skjer oftest i instanser, raids, questgrupper og andre oppdrag. Instansene er delt opp i ulike grupper: Dungeons, raids og instans. Dungeons er for opptil fem personer, raids er for 10-25. Instansene er for opptil 40 personer, og består av en mengde fiender, og såkalte «bosses» som må bekjempes. Ved nedkjempelse av disse, får spillerne belønninger i form av penger og oppgradering av utstyr (Gjesvik m.fl. 2009).

Konkurranspreget står sterkt, og spillerne kan spille PvP (Player vs. Player). Dette vil si at spillere på horde og alliance kan kjempe mot hverandre. Hvis man heller vil konsentrere seg om å gjøre ulike oppgaver (quests), kan man spille PvE (Player vs. Environment), hvor fiendtlige spillere ikke kan angripe deg. Likevel har man muligheten til å konkurrere mot den andre parten i såkalte «Battlegrounds», hvor partene er i konstant kamp over strategiske mål. Her skal de skaffe seg ulike objekter (som flagg) for å vinne heder og ære. «The Arena» er en noe annen PvP opplevelse. Det har en mer formell setting, med organiserte lag på to, tre eller fem spillere. Her er det bare ett mål, å bekjempe alle spillerne på det andre laget (ibid.). Spillet har aldersgrense 12 + i Norge.

1.3.2 Call of Duty: Modern warfare II

Call of Duty: Modern Warfare II regnes som den sjette utgaven av Call of Duty-serien. Spillets historie tar plass kort tid etter hendelsene i Call of Duty IV: Modern Warfare. I stor likhet med resten av spillserien, styrer spilleren mange forskjellige personer enkeltvis, gjennom et førstepersonsperspektiv (CallOfDuty 2009).

Det første oppdraget i spillet er laget som en opplæring, hvor spilleren skal gjøre seg kjent med hvordan spillet fungerer. Senere i spillet vil spilleren få anledning til å styre ulike amerikanske bakkestyrker som utkjemper små og store kamper. Plottet i spillet er mye sentrert rundt kampene mellom USA, Russiske terrorister, og deres leder Vladimir Makarov.

Spillet (enspiller) består av en rekke ulike oppdrag (23) som varierer fra å infiltrere den russiske flybasen, befri gisler, møte opp på visse lokasjoner, beskytte et objekt fienden vil angripe, plante eksplosiver på fiendens installasjoner og drepe General Shepard.

Spillet fikk stor medieoppmerksomhet grunnet en del i spillet hvor man skyter sivile mennesker i en flyplassmassakre i oppdraget «No Russian». Spilleren vil i denne sekvensen få mulighet til å hoppe over oppdraget ved en forespørsel om man vil fortsette eller hoppe over oppdraget. I enspiller-delen vil man bli sendt til neste oppdrag i kronologisk rekkefølge, så denne forespørselen er det eneste punktet hvor spillet ikke automatisk sender spilleren til neste oppdrag (ibid.).



I spillet har man mulighet til å utkjempes ulike kamper online. Kampene består av to lag som skal bekjempe det andre, ved å ta livet av sine motstandere og fullføre deres oppdrag. I en variant av spillet bytter de to lagene på å være det angripende laget, hvor hensikten med spillet er å plante eksplosiver ved et bestemt mål. Det andre laget vinner om de klarer å

forhindre denne forplantingen, mens laget som skal plante eksplosiven vinner om de lykkes i å plante det (ibid.).

Andre spill kan handle om å fange flagg som tilhører motstanderlaget som er lokalisert inne på fiendenes territorium. Her er det viktig at lagene passer på, og ikke miste sitt eget flagg, samtidig som de jakter på motstanderens flagg, ettersom de blir belønnet for å returnere fiendenes flagg til sitt eget. Andre spilltyper baserer seg på å eliminere fiendens styrker flest ganger i løpet av en runde, hvor drepte spillere raskt blir gjenopplivet i en rolig del av stridssonen, og kan returnere til slagmarken for å fortsette kampene.

Som spiller kan man ikke begynne å spille alle spilltypene med en gang. Enkelte spilltyper kan ikke spilles før man oppnådd en høyere gradering/rank, som oppnås ved deltakelse i forskjellige spilltyper. Spilleren får forfremmelsen ved å overgå grensen ferdighetspoeng som har blitt satt for sin nåværende gradering. Spilleren blir belønnet med et fast antall ferdighetspoeng hvis h*n eliminerer en fiendtlig spiller, men vil bli belønnet med mer ferdighetspoeng hvis det er en oppgave som blir fullført (ibid.). I flerspillerdelen vil man alltid få poeng etterhvert som man gjør positive ting i spillet. Dette låser opp forskjellige våpen, titler og emblemer man kan utstyre karakteren sin med.

Spillet har aldersgrense 18 år i Norge.

1.3.3 Counter Strike

Counter-Strike (CS) er et lagbasert skytespill som ble lansert i 1999. Handlingen rundt spillet er kampen mellom et lag med spesialstyrker som spiller mot et lag av terrorister. Denne kampen foregår over en rekke runder, hvor hver runde blir vunnet ved å fullføre deres oppdrag eller ved å drepe motstanderlaget. Etter endt runde våkner alle til live igjen, og en ny runde starter (CounterStrike.net 2011). Det spilles som regel over Internett med andre mennesker, selv om det også finnes datastyrte spillere (booter) som kan lastes ned som motstandere. Dette er ofte ikke like populært, siden det gis større motstand online.



Alt etter hvilken interesse man har som spiller, kan man velge mellom ulike oppdrag som skal gjennomføres: Det første oppdraget man kan velge mellom er *sprengningsoppdrag*. Her skal terroristene plante en bombe på ett av to angitte steder. Spesialstyrkens oppdrag blir da å forhindre bombeplantingen til tiden går ut, eller å desarmere bomben om den allerede er blitt plantet. *Gisseloppdragene* omhandler at spesialstyrken skal ta seg til gisler og bringe dem tilbake til deres trygge sted på banen. Terroristenes oppdrag blir da å forhindre dette innen runden er ferdigspilt (ibid.). *Eskorteoppdrag* omhandler at spesialstyrken skal eskortere en på laget (kalt VIP) til et angitt punkt i spillet innen runden avsluttes. Terroristenes oppdrag for å vinne runden er å drepe VIP-en før tiden renner ut. I tillegg finnes det et *samarbeidsoppdrag*, hvor spesialstyrken og terroristene spiller sammen, mot et lag zombier som skal prøve å spre infeksjonen til alle spillerne. Ved å overleve til runden er avsluttet, er den vunnet.

Spillet har aldersgrense 16 + i Norge.

Disse tre spillene skilte seg ut med en høyere interesse både blant spillerne, og i media enn de andre spillene på markedet. Til tross for en del ulikheter, er det en rekke sider ved spillene som er med på å stimulere sansene til brukerne. Dette er alle spill som er med på å heve spillernes motivasjon gjennom belønningssystem (poeng og bedre utstyr) ved hensiktsmessige trekk. Spillerne får også bukt med deres konkurranseinstinkt, og være sosiale sammen med venner på tvers av geografiske barrierer. Videre får de en høyere selvtillit siden dette er noe de behersket, og er gode i. Dette er alle sider ved spillene som er med på å heve spillernes motivasjon til å spille, noe som diskuteres nærmere i kapittel seks.

1.4 Disposisjon av oppgaven

I innledningen til denne masteroppgaven er det gjort rede for hvorfor et sosiologisk perspektiv på dataspilleavhengighet er samfunnsrelevant i dag. Videre har det vært en introduksjon til de spillene og forskerspørsmålene som skal undersøkes videre i denne oppgaven.

I kapittel to og tre tar oppgaven for seg spillteoretisk forskning på temaet, og sosiologiske teorier med en hovedtyngde på symbolsk interaksjon og sosial kapital som skal benyttes for å forklare og diskutere de forskningsspørsmålene som har blitt stilt.

Kapittel fire tar for seg metodiske valg og refleksjoner. Her vil det komme frem hvilke metoder som er benyttet, hvem respondenter er, hvordan de ble rekruttert, og hvordan intervjuene ble gjennomført, før den avsluttes med å diskutere oppgavens troverdighet, bekræftbarhet, overførbarhet og etiske vurderinger tilknyttet denne prosessen.

I kapittel fem starter analysen/diskusjonen hvor medienes fremstilling av online rollespill blir vektlagt. Her vil det i hovedsak komme frem hvordan de fremstiller spillene, hva de ser på som et problem, hvordan de portretterer nøkkelpersoner, hvem som er ansvarlig for spillenes avhengighetsskapende natur og så videre. Dette vil så sees i sammenheng med teori og tidligere forskning på området, hvor ulike forklaringer blir lagt til grunn for å komme med forklaringer på fenomenet. En diskusjon om hva som kan anses som avhengighet, om det er den atferdspsykologiske, den sosiale, kriminologiske eller konstruktivistiske tilnærmingen som blir vektlagt, vil også diskuteres.

I kapittel seks kommer spillerne selv til orde. Her vil det bli vektlagt hvordan de selv fremstiller online rollespill og hvordan deres egen spillekarriere har utviklet seg. Hvilke positive og negative sider som forekommer gjennom spillingen vil også bli vektlagt, hvor de videre diskuterer hvilke påvirkninger som er rådende.

Kapittel syv omhandler spillernes oppfatning av media og «de andre». «De andre» er mennesker som selv ikke har personlig erfaring med spillene, og som i større grad lar seg påvirke av medienes vinkling. Andre menneskers fordommer og stereotypier vil også vektlegges, hvor respondentene legger vekt på hvordan dette påvirker deres syn på seg selv. Ut ifra disse tre analyse/diskusjonskapitlene vil medienes og respondentenes syn på online rollespill bli sammenlignet, sammen med teori og empiri for å finne ut om spilleavhengighet er et utbredt problem eller en medieskapt konstruksjon.

Kapittel åtte tar for seg en konklusjon av alle de forskningsspørsmålene som er blitt

stilt i denne oppgaven, men et hovedfokus på: Hvordan fremstiller media online rollespill? Hvilke positive og negative sider ved online rollespill vektlegges? Hvordan oppfatter brukerne mediernes dekning? Og til slutt: Hvordan oppfatter brukerne omgivelsens reaksjoner på spillingen? Disse forskningsspørsmålene vil så bli forklart ut ifra spilleteoretiske og symbol-interaksjonistiske tilnærminger. Her vil de bli sett i sammenheng med funnene som ble gjort i innrammingsanalysen og fokusgruppeintervjuene for å kunne komme med en forklaring på: «Dataspilleavhengighet – Utbredt samfunnsproblem eller medieskapt konstruksjon?»

2. Tilnærminger til online rollespill

I dette kapitlet kommer det en innføring i de viktigste begrepene som benyttes i denne masteroppgaven. «Online rollespill» og «spilleavhengighet» er i de senere år blitt en selvstendig del av det norske ordforråd, og det er kanskje begreper som tas noe for gitt. Men hva omhandler så disse begrepene?

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) er en betegnelse som online rollespill ofte går innunder (Gjesvik m.fl. 2009). Det er ikke et spesifikt spill, men et samlebegrep for ulike typer av flerbruker-onlinespill og virtuelle verdener. Spilletypen kan sies å ha sin opprinnelse fra de ikke-grafiske dataspillene MUDs (Multi-User Dungeons) som ble utviklet av Richard Batle og Eoy Trubshaw i 1979 (Nilsen 2008). MUD var historisk unike ved at det ikke lenger baserte seg på ansikt til ansikt spilling, men ga spillere mulighet til å utforske digitale verdener med andre mennesker online. Gjennom tekstbaserte klienter kunne spillere utforske, kjempe og sosialisere. Mangelen på allment tilgjengelig internett og stor utvikling innenfor grafikk, førte etter hvert til at sjangeren stagnerte (Azam 2010). Online-spill med grafiske fremstillinger skulle derimot få en stor fremvekst på nittitallet.

I likhet med den voksende samfunnsinteressen for spill, har forskning på MMORPG-sjangeren hatt en stigende kurve siden 2000-tallet. Studier av online spillekulturer har eksistert helt siden 80-tallet, og Sherry Turkles forskning på MUD blir ofte trukket frem som et av pionereksemplene (ibid.). Siden den gang har forskningsfeltet strukket seg ut, og psykologer, sosiologer, antropologer, økonomer og pedagoger er noen av de mest fremtredende innenfor dette feltet.

I praksis fungerer de fleste online rollespill i dag slik at spilleren må kjøpe spillet, deretter sette opp en konto og betale en løpende abonnementspris for denne. Spilleren kan så lage en eller flere spillekarakterer, som kan bevege seg rundt, løse oppgaver og treffe andre spilleres karakterer i den virtuelle verden. Det er oppgavebaserte dataspill hvor man konkurrerer mot andre spillere, samtidig som det er sosiale arenaer hvor man kan møte andre spillere og snakke sammen, enten via spillets chat, eller programvare som muliggjør kommunikasjon gjennom bruk av headset og mikrofon. Kommunikasjon mellom spillerne blir viktig, siden mange spill er sentrert rundt viktigheten av samarbeid med andre spilleres karakterer for å komme lengst mulig. Dette fører ofte til nære vennskap (Nilsen 2008; Gjesvik m.fl. 2009).

Tema sentrert rundt spilleavhengighet, og online rollespill, har fått stadig mer oppmerksomhet, og i 2008 kom en Stortingsmelding om dataspill, hvor det ble poengtert:

«Det som skiller online rollespill fra andre typer spill er at det foregår "live". Et ordinært dataspill kan avbrytes uten at spillets handling går videre, i et online-univers fortsetter alltid handlingen. Dette motiverer spillere til å være pålogget så lenge som mulig» (Kultur- og kirke departementet 2008).

Dette støtter også undersøkelser på online rollespill, som poengterer at det er ingen naturlig avslutning i spillene, og at dette kan være med på å forklare hvorfor noen bruker mye av sin fritid på spillene, siden de hele tiden må oppgradere sine karakterer (Frøyland, Hansen, Sletten og Von Soest 2010).

Utenom denne progresjonen i spillet, er det en rekke andre faktorer som appellerer til spillerne. Spennvidden i spillet, når det gjelder kravene til mestring og spillerens ferdighetsnivå er utformet slik at spilleren til en viss grad opplever mestring til enhver tid. En stadig økende belønning gis (penger eller poeng) ved hensiktsmessige bevegelser eller trekk som forsterker riktig og ønsket spilleratferd. Det er en synlig poengskår på displayet, slik at spillerne til enhver tid vet hvordan de ligger an, og hva de må gjøre for å forbedre statistikken. I tillegg kan spillerne få oppmerksomhet fra jevnaldrende, og beundring/bifall i konkurranser, noe som er viktige motivasjonsfaktorer for videre spill i den virtuelle verden (se tabell 2.1) (Tilpasset etter Gjesvik m.fl. 2009).

Tabell 2.1: Ulike motivasjoner for å spille online rollespill

Prestasjoner
<i>Fremskritt:</i> Progresjon, makt, sammenslutninger og status.
<i>Mekanismer:</i> Antall karakterer, optimalisering, analysere eget og andre sitt spill.
<i>Konkurransen:</i> Utfordre andre, provokasjon og dominerende.
Sosialt
<i>Sosialisering:</i> Vanlig chat, samtaler med høretelefoner, hjelpe andre/få hjelp og få venner.
<i>Forhold:</i> Personlig, selv-offentliggjøring, finne, og gi støtte.
<i>Samarbeid:</i> Samarbeid, grupper og gruppeprestasjoner. Guild.
Opplevelser
<i>Oppdagelse:</i> Oppdagelser, lærdom og finne gjemte saker.
<i>Rollespill:</i> Storyline, Karakterhistorikk, roller og fantasi.
<i>Tilpasninger:</i> Rase, utseendet, tilbehør og stil.
<i>Unngåelsesstrategier:</i> Avslapping, en flukt/unngåelse fra virkeligheten.

Ut ifra hvilke motivasjoner de som spiller trigges av, har Richard Bartle kommet frem til fire hovedkategorier av spillere: Achiever, Explorer, Socializer og Killer. *Achievers* kjennetegnes av måloppnåelse. De streber etter å fullføre utfordringer. Dette involverer ofte de mest statusrelaterte aktivitetene, som å bekjempe de vanskeligste utfordringene og anskaffe utstyr som andre spillere bare kan drømme om (Azam 2011). *Explorers* er opptatt av å lære verdenen de lever i, og vil bruke mye av sin spilletid på å se seg rundt i den digitale verden. *Socializers* er de sosiale spillerne som benytter seg av online-spill som en kommunikasjonsplattform. Den siste kategorien, *killers*, kjennetegnes av et sterkt ønske om å kontrollere andre spilleres spilletid, gjennom fiendtlige handlinger mot andre spillere i form av angrep (PvP). Det er viktig å poengtere at de ulike kategoriene ikke eksisterer kun i den reneste form, og spillere vil alltid til en viss grad befinne seg innenfor alle disse kategoriene (ibid.).

Når det kommer til online rollespill i Norge, er det World of Warcraft som har flest spillere innenfor denne spillesjangeren (90.000) (Kultur- og kirke departementet 2008). Mot slutten av 2008 kunne spillutvikleren Blizzard Entertainment meddele at spillet hadde 11,5

millioner aktive abonnenter over hele verden (Blizzard 2008). I tillegg er spillene Call of Duty og Counter Strike populære spill, både blant spillerne, og i debatter i media. På grunn av spillenes økende popularitet er det ofte disse spillene som omtales når media snakker om overdreven spilling og spilleavhengighet (Gjesvik m.fl. 2009).

2.1 Atferdspsykologisk tilnærming til spilleavhengighet

Spilleavhengighet er et begrep som ofte benyttes når det er snakk om online rollespill. Men hva er så dette fenomenet? Hvilket utgangspunkt man tar, og hvilken forståelse av avhengighet man legger vekt på vil i stor grad påvirke hvordan debatten om spilleavhengighet går for seg. I dette kapitlet vil jeg dermed vise til fire forståelser/tilnærminger til spilleavhengighet med en hovedvekt på den atferdspsykologiske, sosiale, kriminologiske og konstruktivistiske tilnærmingen til spilleavhengighet.

Begrepet avhengighet brukes i dagligtalen for å beskrive alt fra entusiasme for noe, til mer problematisk atferd. Også i faglitteraturen brukes ordet forskjellig, hvor det kan variere fra sosiale avvik eller en uvane, til en sykdomsdiagnose som gir rett til behandling (Pretorius, Lervik og Gabrielsen 2011). På engelsk har man ordene «addiction» og «dependency» for å beskrive avhengighet. Denne nyanseforskjellen finnes ikke på norsk, og avhengighet kan derfor oppfattes som et sterkt uttrykk på linje med for eksempel avhengighet av rusmidler. Avhengighet av online rollespill er et eksempel på at man prøver avhengighetsbegrepet på nyere fenomener, altså en atferdspsykologisk tilnærming til forståelsen av spilleavhengighet. Her legger man vekt på å se avhengighet som en sykkelig atferd, hvor avhengighetsbegrepet omfatter en rekke diagnoser. Beskrivelsen av avhengighet som en kronisk tilstand i motivasjonssystemet kan brukes til å forklare atferds-avhengighet, hvor en bestemt atferd blir brukt til å manipulere spenningen i kroppen på en ønsket måte. Denne atferden blir gitt avvikende mye tid eller fokus, til en slik grad at det er skadelig for den avhengige (Brunmoen 2007). I denne sammenhengen sammenlignes ofte ulike typer avhengighet, hvor spilleavhengighet ofte blir sammenlignet med rusmiddelavhengighet. Selv om dette er to forskjellige avhengigheter, hevdes det at det finnes flere likheter. Dette inkluderer behov for økende mengde disponering av substansen (rusmidlet, eller spillingen), en benekting av de negative virkningene det har på deres liv, og gjentatte mislykkede forsøk på å slutte til tross for alvorlige konsekvenser på deres liv (ibid.). Ved å benytte denne begrepsbruken blir det mer vanlig å benytte diagnosebegrepet tilknyttet dataspilleavhengighet, siden avhengigheten er en sykdom som må behandles.

2.2 Sosial forståelse av avhengighet

Andre vil derimot sette seg mot den atferdspsykologiske forståelsen av avhengighet, hvor de legger vekt på at det ikke er avhengigheten som er det viktige å få behandlet, men de underliggende problemene. Individuer som lider av psykisk stress, angst, depresjon, lav sosial mestring eller følelsesmessige traumer, vil ofte bruke spillingen som en måte å mestre problemene sine på, og det er dette som er problemet, ikke selve spillingen (Gjesvik m.fl. 2009). De har en sosial forståelse av fenomenet. Brunmoen (2007) legger vekt på at en som er avhengig ikke makter å kontrollere den problematiske atferden, men at det nødvendigvis ikke er en medisinsk sykdom. Han mener at det like gjerne kan være en psykologisk mekanisme eller vane. Dette støtter også Gjesvik m.fl. (2009) som mener at den store majoriteten av de som spiller online rollespill ikke har noe problem med dette. De fleste som ser at spillingen får langsiktige konsekvenser vil slutte å spille, eller spiller på en annen måte enn de tidligere gjorde (ibid.). Dette kan man se i sammenheng med domestisering, hvor teknologibruken (spillingen) blir en integrert del av deres hverdagsliv. Ulike teknologier blir aktivt og kreativt tilpasset hverdagens rutiner som en del av integreringsprosessen – eller avvist hvis de ikke tilpasses (Berker og Levold 2007). De fleste som spiller er i stand til å ta bevisste valg, og det er relativt få som bevisst velger å spille dersom de har innsett at dette vil påføre dem skader. På denne måten vektlegger de at det media ser på som en spilleavhengighet, ikke er avhengighet i ordets rette betydning, men heller en måte for å undertrykke andre problemer (ibid.). Videre poengterer Gjesvik m.fl. (2009) at spillere av online rollespill ofte blir sett på som avhengige på grunn av omverdenens manglende kjennskap til fenomenet, noe som kan føre til at de sammenligner det med andre, lignende fenomener, som rusavhengighet (ibid.).

2.3 Kriminologisk forståelse av spilleavhengighet

Andre tilnæringer legger mer vekt på en kriminologisk forståelse av spilleavhengighet, hvor det vektlegges at sosiale grupper lager regler som i seg selv skaper avvik. Disse reglene rettes mot enkelte individer eller grupper, og merker dem som utenforstående. Fra dette perspektivet skaper ikke brudd på en norm eller et sett av normer i seg selv avvik. Det er først når det utløser et bestemt sett med responser, ofte negative, at atferd eller handlinger stemples som avvikende (Espseth 2007). Her kan man også vektlegge en konstruktivistisk avviksteori. Isteden for å ta utgangspunkt i avviket, som en objektiv

egenskap ved selve handlingen eller individet, blir avviket forstått som skapt av lover og regler. Disse teoriene retter søkelyset mot avviksdefinisjoner, hvor fokuset er hvordan mektige sosiale grupper og klasser skaper avviksdefinisjoner, som tenderer å forby mindre mektige gruppers atferd (Johannesen 2004). I denne sammenhengen kan man se forståelsen av spilleavhengighet som en moralsk panikk i samfunnet. Begrepet moralsk panikk blir først og fremst forstått som medieskapt, i den betydning at mediene er en sentral drivkraft i utviklingen av denne panikken. I denne sammenhengen oppstår en stor grad av bekymring av handlinger til en bestemt gruppe. Det bygges opp økende fiendtlighet mot denne gruppen, panikken oppstår raskt, er preget av flyktighet, og trusselen/faren er en overdrivelse i forhold til realiteten (Cohen 1972).

2.4 Konstruktivistisk tilnærming til spilleavhengighet

Online rollespill og tidsbruk er en kopling det ofte snakkes om. Alt etter hvor mye tid de som spiller bruker, blir det laget noen antakelser om hvordan deres hverdag forløper. Taylor (2006) viser til en mer konstruktivistisk tilnærming hvor han presenterte en oppdeling av spillertyper som er utformet etter lengre tids forskning på temaet. Denne delingen består av *casual gamers* og *power gamers*. Antakelsene om *casual-spillere* kan sammenliknes med en «vanlig bruker», hvor det blir ansett som personer med et nøkternt, men også lite innsiktsrikt forhold til spill. For disse spillerne er det viktig at spillingen ikke går ut over andre oppgaver i deres liv, og de plasserer hverdagen først, og lot den definere hvordan spill skal nytes. Powergamers har ofte et fast driv mot å gjøre mest mulig for å maksimere sitt potensial. (ibid.) De er ofte veldig dedikerte, og gjør alt for å være på sitt beste til enhver tid. Den stereotypiske fremstillingen av disse engasjerte spillerne er at de ikke har et liv, hvor de da heller bruker det online universet til å fylle dette tomrommet som casual-spillere ikke har (ibid.). I tillegg har de en spillestil som er rettet mot å oppnå hyppig progresjon, noe som krever mye tid. Videre poengteres det at mange av de rådende stereotypene mangler forankring i virkeligheten, hvor det i forskning viser seg at power-gamers til tider kan være de mest sosiale i spillene, noe som strider mot de fordømmene som regjerer (Azam 2011).

Taylor's (2006) argumenter støttes av Kultur- og kirkedepartementets rapport om problemskapende bruk av dataspill (2009). Arbeidsgruppen ble oppnevnt av Kulturdepartementet, i fellesskap med Helse- og omsorgsdepartementet og Barne-, likestillings- og inkluderingsdepartementet, hvor medlemmene hadde en dyp medie- og helsefaglig bakgrunn (Kultur- og kirkedepartementet 2011). De vektla viktigheten av å

nyansere begrepene problemspiller og storspiller. De vektla at selv om noen spiller mye dataspill, er ikke dette det samme som at de er avhengige. Barn og unge som spiller mye dataspill kan ha en oppførsel eller tidsbruk som andre reagerer på, men som ikke nødvendigvis betyr at de har spilleproblemer (ibid.). Dette kan ses i sammenheng med Taylor (2006) sin oppdeling av spilletypene casual gamers og power gamers. I dette tilfelle blir det de som spiller, men som ikke har noen problemer med det (storspiller), og de som spiller for mye, hvor andre sider ved deres liv blir påvirket i negativ retning, altså problemspillere.

Videre poengterer arbeidsgruppen (2011), at siden midten på 1990-tallet har mediernes fokus og fremstilling av dataspill og online rollespill vært av en meget negativ karakter. Enkelthistorier i mediene om ungdommer som har blitt spilleavhengige, er selvsagt alvorlige for de det gjelder, og det må tas på alvor, men disse historiene er ikke representative. De poengterer også at de ikke kan se bort fra at medias negative fokus på dataspill, med en høyfrekvent bruk av avhengighetsbegrepet, påvirker spillere og deres nærmeste (ibid.). Med mediernes søkelys intensiveres også folkekravet om klare og enkle svar på problemet. Er online rollespill farlig? Er mitt barn avhengig om han/hun spiller hele helgen? Og så videre. Ifølge arbeidsgruppen har fokuset til media generelt vært negativt, frykt- og myterelatert, og sjeldent differensiert og løsningsbasert. For publikum kan dette oppleves som om dataspill i seg selv er farlig, negativt og avhengighetsdannende. Dette mener de er feilaktig, og at det flytter fokuset vekk fra de få med alvorlige problemer og over til en stor gruppe av befolkningen som verken har problemer eller symptomer (ibid.). Aalberg og Elvestad (2012) vil forklare dette ved at mediene generelt er problemorienterte. De vier større plass til det dramatiske og avvikende enn det hverdagslige og ukontroversielle. Gjennom denne praksisen støtter de en konfliktramme, som er med på å fange lesernes interesse og oppmerksomhet. Denne vinklingen kan være uheldig for de som stemples, siden dette kan være en av grunnene til at noen grupper blir stigmatisert i media (ibid.). Det er så viktig å poengtere at selv om media ofte støtter en konfliktramme i ulike saker, er det konfliktene de viser interesse for, og det er ikke de som skaper konfliktene.

Når det kommer til hva som er problemspilling, legger arbeidsgruppen vekt på at syv faktorer må være oppfylt for at en person kan anses å ha spilleproblemer:

- Omfang: Bruker mer og mer tid på spillingen.
- Toleranse: Økende toleranse for hva de oppfatter som mye spilling.
- Tilbakefall: Prøver å trappe ned, men klarer ikke.
- Endret sinnstemning: Spiller for å unngå negative følelser eller for å føle seg bedre.

- Frustrasjon/Sinne: Oppstår når de ikke får spille.
- Konflikt: Kommer opp i konflikter med omgivelsene på grunn av tid brukt på spilling.
- Tilleggsproblemer: For lite søvn, neglisjering av skolearbeid, venner og så videre (Frøyland m.fl. 2010).

Ifølge undersøkelser på temaet, kan 0,9 % av de som spiller online rollespill ha spilleproblemer, noe som tilsvarer 3450 ungdommer i Norge (ibid.). Arbeidsgruppen vektlegger videre flere positive sider ved online rollespill. De viser til at ungdommer ofte blir mer konsentrerte, vennskap blir til gjennom spillene, og ungdom som spiller dataspill drikker mindre alkohol enn andre jevnaldrende. Videre vektla de at det er ingen korrelasjon mellom mye spilling og svake skoleprestasjoner, selv om de har et noe høyere fravær (ibid.). Disse funnene støtter også medieforsker Toril Mortensen (Vikan 2008), som mener at det er mediens vinklinger av saken som kan være problemet, og ikke nødvendigvis spillingen i seg selv, siden det er en rekke positive egenskaper spillerne kan tilegne seg gjennom spillingen (ibid.).

Her er det tydelig at de som innehar en atferdspsykologisk forståelse av avhengighet har et annet utgangspunkt enn de som ser på forklaringer ut fra et sosialt eller kriminologisk utgangspunkt. Er det slik at media er så ensformet i sin fremstilling at de er med på å lage et problem av dette, eller må de det gjelder få hjelp fra mennesker utenfra for å bli kvitt denne avhengigheten? Videre i denne masteroppgaven skal kunne besvare følgende spørsmål: Hvordan fremstiller media online rollespill? Hvilke positive og negative sider ved online rollespill vektlegges? Hvordan oppfatter brukerne mediens dekning? Og til slutt: Hvordan oppfatter brukerne omgivelsens reaksjoner på spillingen? Disse forskningsspørsmålene vil så bli forklart ut ifra spilleteoretiske og symbol-interaksjonistiske tilnærminger, som jeg kommer nærmere tilbake til i kapittel tre.

3. Symbolske interaksjoner og sosial kapital

I forrige kapittel var det et hovedfokus på ulike spilleteoretiske tilnærminger som kan være med på å gi en forklaring på de forskningsspørsmålene som er stilt. I dette kapitlet vil jeg fortsette med det teoretiske grunnlaget, hvor det nå får en mer sosiologisk tilnærming med en hovedtyngde på symbolske interaksjoner og sosial kapital.

3.1 Becker: Makt og avvik

Ifølge Becker er det grupper med politisk og økonomisk makt som har mulighet til å tvinge andre til å akseptere sine regler. Han mener det finnes et «hierarki av troverdighet», hvor prestisjefylte institusjoner har makt til å definere og legitimere hva som er normalt og hva som er avvikende (Becker 1973). Forskjellen i muligheten til å lage regler som gjelder for andre grupper/mennesker er knyttet til forskjellene i makten en innehar ifølge Becker. De gruppene som innehar sosiale posisjoner som gir dem penger og makt, er best i stand til å tvinge igjennom sine regler, i forhold til mennesker med lave sosiale posisjoner. Med bakgrunn i dette vil mediernes makt og påvirkningskraft diskuteres, for å finne ut om spilleavhengighet er en medieskapt konstruksjon eller ikke. Videre mener han at gruppene som har makt til å definere avvik ofte bruker utvalgte forskningsresultater for å støtte sine egne definisjoner av avvik (ibid.). Dette vil så bli diskutert, hvor mediernes definisjoner og eksperter skal undersøkes.

Men hva er så et avvik? En diagnose er i seg selv en stempling på et avvik fra det normale. Det finnes ulike måter å avgjøre hva som er avvik: Ifølge den statistiske normalitetsbestemmelsen er alt som ikke er gjennomsnittlig et avvik, hvor det som oppfattes som gjennomsnittlig er det som avgjør hva som er avvikende (Becker 1973; Solum, 1999).

Den moralske normalitetsbestemmelsen legger vekt på at det som er rett og riktig er normalt, mens det som er galt og uriktig er unormalt (Solum 1999). Hva som er normalt og hva som er unormalt er kulturdefinert, og bygger på en norm- og verdioppfatning som er rådende i samfunnet (ibid.).

Den medisinske normalitetsbestemmelsen benytter absolutte kriterier for å bestemme normalitet, hvor man skiller skarpt mellom normalt og avvikende, man kan ikke være begge deler. Sykdom er det avvikende, og interessen rettes mot sykdommen eller den syke. Individet

blir satt i sentrum. Sykdommen skal behandles og målet er det friske, det normale (ibid.). Ut ifra disse tre normalitetsforståelsene vil det bli undersøkt hvilke forståelser som blir brukt i media, av foreldre og av de som selv spiller, for å se om det er samsvar i måten de definerer avvik og avhengighet eller ikke.

3.2 Cooley: Looking-glass self

Mead (2005) vektla at menneskers identitet blir dannet på grunnlag av interaksjonen mellom aktører, gjennom hvordan vi ser på oss selv i forhold til andre og hvordan vi oppfatter at andre ser på oss. Hvilket syn de ”betydningsfulle andre” har på oss vil dermed virke inn på hvordan vi oppfatter oss selv, og på denne måten påvirker det vår identitet. Her er det ikke mulig å separere vår selvbevissthet fra den sosiale konteksten, siden vår selvbevissthet blir formet gjennom en kontinuerlig sosial interaksjon med andre mennesker (Ritzer 2007). Denne tanken videreførte også Charles Horton Cooley som la vekt på at ens selvbylde påvirkes av andre mennesker gjennom den sosiale interaksjonen:

En) Vi ser for oss hvordan vi fremstår for andre.

To) Vi ser for oss deres bedømmelse av oss selv.

Tre): Vi utvikler en selvfølelse, som et resultat av vår tenkbare bedømmelse fra andre (Korsnes 2008).

På denne måten er “selvet en myte”, hvor det vektlegges at hver person utvikler en teori om hvem de tror de er, basert på de tilbakemeldingene de får fra andre mennesker (Moody 2010). Mennesker lager med andre ord en «historie» om hvem de er, en historie som former ens identitet. Denne historien er så med på å forme og rettferdiggjøre vår selvidentitet, som igjen er et produkt satt sammen av ens tanker om en selv ut fra andre sine tilbakemeldinger (ibid.). I tilknytning til denne teorien vil det bli diskutert om/hvordan stempelingen kan være med på å påvirke spillernes selvbylde og selvverd i negativ retning. Denne påvirkningen kan også gå i motsatt regning, hvor positive tilbakemeldinger på deres prestasjoner kan føre til bedre selvbylde og selvverd.

3.3 Stemplingsteori

Howard Becker (1973) utviklet stemplingsteorien, som bygger videre på Meads symbol-interaksjonisme (2005), hvor utgangspunktet er at den sosiale virkelighet er i stadig forandring, og at identiteten konstrueres gjennom sosial samhandling og kommunikasjon. Han mener at sosiale grupper lager regler som i seg selv skaper avvik. Disse reglene rettes mot enkelte individer eller grupper, og merker dem som utenforstående. Fra dette perspektivet skaper ikke brudd på en norm eller et sett av normer i seg selv avvik. Det er først når det utløser et bestemt sett med responser, ofte negative, at atferd eller handlinger stemples som avvikende (Espseth 2007). I stemplingsteorien er den underliggende ideen at folkesnakk eller offentlige ytringer over tid skaper en bestemt, ofte negativ, oppfatning av bestemte mennesker eller samfunnsgrupper, og dermed påvirker hvordan de handler og behandles. Hovedpoenget er at bestemte typer avvik er sosialt konstruerte gjennom at bestemte mennesker får merkelappen ”avvikler” av sine medmennesker (Martinussen 2008). Dette kan skje på grunnlag av hva den enkelte gjør, men det er ikke sikkert at de samme handlingene fører til samme stempling på dem som utfører dem, for det kommer også an på hvem den som utfører dem er.

Stemplingstankegangen i sosiologien tar ellers utgangspunkt i at hva som er rett eller galt, er et spørsmål om hva samfunnsmedlemmene – eller de mektige blant dem – har definert som rett eller galt. Det er noen normer som er felles for de fleste kulturer, men ellers er det store variasjoner mellom de forskjellige samfunnene og gruppene. Det kan videre være stor uklarhet i normverket i de fleste kulturer. Derfor er det et stort spillerom for hva man legger vekt på, og hvordan man definerer og omdefinerer normer og regler i de fleste samhandlingssituasjoner (ibid.). I sammenheng med dette teoretiske grunnlaget vil det bli diskutert hvordan stemplingen foregår, og hvordan det påvirker de som blir stemplet. Videre vil det bli sett i sammenheng med den kriminologiske forståelsen av avhengighet, hvor det i stor grad kan være mediene og samfunnets stempling av spillerne som kan være med på å skape en tilsynelatende spilleavhengighet.

3.4 Bourdieu: Høy- og lav kultur

Bourdieu sin teori om høy- og lavkultur tilhører ikke den symbol-interaksjonistiske tilnærmingen som de andre teoriene, men den benyttes på grunn av forbindelseslinjen til Becker sin teori om makt og avvik. Her vil det bli diskutert hvordan de med mye makt og kulturell kapital er i stand til å definere hva som er god og dårlig smak (høy- og lavkultur), og hvordan dette kan være med på å stemple andre mennesker.

Bourdieu's bok "Distinksjonen" fra 1979 er den viktigste internasjonale faglige referansen når det gjelder forskning om kulturaktiviteter og sosial ulikhet. For å kunne analysere de sosiale og kulturelle skillelinjene i samfunnet, foretar Bourdieu en sosiologisk konstruksjon av samfunnet som et sosialt rom, som han bruker til å beskrive klassestrukturen eller den systematisk ulike fordelingen av makt i samfunnet. Han beskriver det sosiale rommet som flerdimensjonalt (Bourdieu 2005).

De sosiale aktørenes plassering er bestemt av ulike egenskaper, hvor hovedgrunnlaget for plassering i/strukturering av det sosiale rommet er knyttet til fordelingen av kapital (verdier og ressurser). Bourdieu opererer med fire typer kapital i det sosiale rommet:

En) Økonomisk kapital (pengeøkonomi og markeder).

To) Kulturell kapital, (kulturlivets institusjoner og praksisområder).

Tre) Sosial kapital (den rollen sosiale nettverk, kontakter, informasjon og bekjente spiller i sosial maktutøvelse).

Fire) Symbolsk kapital (en kapital av anerkjennelse som gjør det mulig for vedkommende å utøve symbolske virkninger) (ibid.).

Begrepet "kulturell kapital" forutsetter at det fins en særskilt "legitim kultur" – det vil si visse kulturinstitusjoner, kulturytringer og praksiser med særskilt prestisje. Tradisjonelt har den legitime kulturen i vårt samfunn vært knyttet til de høykulturelle institusjonene og praksisene, for eksempel til toneangivende kulturinstitusjoner innenfor teater, billedkunst og musikk (ibid.). Samtidig som det finnes en «legitim» høykultur, må denne kulturen sees i sammenheng med andre, mindre legitime kulturer, som det er knyttet mindre prestisje og interesse for (ibid.).

4. Metodiske valg og refleksjon

Denne masteroppgaven har metodisk kvalitative og kvantitative sider (triangulering), da den ikke utelukkende tolker innhold, men også vurderer mengden stoff i innrammingsanalysen av mediens innramming av online rollespill og dataspilleavhengighet (Seal, Gobo, Gubrium og Silverman 2010). Videre har det blitt gjennomført fire fokusgruppeintervjuer, for å høre spillernes egne fortellinger om de samme temaene.

Dette kapitlet er bygget opp rundt valg av metode, og er delt i tre deler. Den første omhandler innrammingsanalysen, den andre om fokusgruppeintervjuene, og den siste delen omhandler de etiske dilemmaene som har dukket opp i denne prosessen.

4.1 Innrammingsanalysen

Innrammingsanalyse vektlegger at media er med på å kategorisere hendelser på visse måter. Dette kan gjøres ved og for eksempel holde oppmerksomheten på noen aspekter av et tema, på bekostning av andre, for å få frem en bestemt vinkling (Kitzinger 2007). Dette gjør innrammingsanalysen til en fruktbar måte å tilnærme seg hvordan representasjoner av virkeligheten presenteres i media (ibid.). På denne måten kan man se på journalister som innrammere av virkeligheten, ved at de har makten til å gi oppmerksomhet til noen saker, mens andre blir oversett, og ofte glemt (Isaksen 2011).

I denne innrammingsanalysen ble 164 artikler analysert for å se hvordan media fremstiller storspillere av online rollespill. Her vil fire nøkkelspørsmål bli stilt: En) Hvordan blir problemet definert? To) Hvordan blir nøkkelpersoner portrettert? Tre) Hvem blir presentert som ansvarlig? Fire) Hvilke løsninger blir gitt?

Artiklene er valgt ut fra nettstedet <http://retriever.no/>. For å få en så nøytral vinkling som mulig, ble søket først lagt på arbeidsgruppens begreper, hvor ord som «storspiller/e» ble vektlagt. I dette søket var det kun fire artikler som tok for seg fenomenet, så det er tydelig at dette er et begrep media ikke benytter seg særlig av. For å få et bredere søk måtte mer ladede søkeord benyttes. Her ble det søkt på «dataspill og læring», «online rollespill», «rollespill», «gaming», «problemspillere», «spilleavhengig», «spilleavhengighet» «World of Warcraft», «Call of Duty», «Counter Strike» og «hekta på spill», hvor ordene ble søkt opp hver for seg. I utvalget ble det utført et åpent søk (årstall), for å se når media begynte å ta for seg online

rollespill. Før 2004 (World of Warcraft's lansering) var det få artikler som omhandlet dette, men i 2005, ett år etter lanseringen, økte oppmerksomheten drastisk, noe det har gjort frem til i dag.

I utvalget av artikler var det VG, Dagbladet, Dagsavisen, Fædrelandsvennen, Aftenposten og Bergens Tidende som hadde den største dekningen av temaet. Andre aviser som hadde belyst temaet var Romerikes Blad, Nettavisen, Nordlys, Glåmdalen, Agderposten, Bladet Tromsø, Klassekampen, Bergensavisen, Harstad Tidende, Vårt land og Stavanger Aftenblad. I utvalget ble det ikke kun fokusert på de største norske avisene, men på et bredere utvalg. Med et for snevert utvalg av aviser er sannsynligheten for at noen aviser gir en skjev/ensformig vinkling av fenomenet større, og analysen kunne blitt mindre nyansert (Boyd-Barrett 2007).

Innrammingsanalysen har kun tatt for seg stoff som tilsvarende alle artikler, intervjuer, kronikker, reportasjer og andre tekster som er forfattet av avisenes egne medarbeidere, samt redaktøren. Andre artikler som omhandlet online rollespill og spilleavhengighet som ikke var redaksjonelle, var veldig preget av hvem som forfattet teksten og hvilken bakgrunn de hadde, noe som underbygde mitt valg om å holde disse unna utvalget.

Det å analysere hvordan media inrammer ulike hendelser er viktig, siden det former hvordan publikum tenker på problemene som blir presentert (Ihlen og Allern 2008). Dette vektlegger også rapporten for problemskapende bruk av dataspill, som poengterer at medias fremstilling av avhengighetsbegrepet kan være med på å påvirke den spillende og deres pårørende (Kultur- og Kirkedepartementet 2011). Denne påvirkningen kommer på grunn av medias inkludering og ekskludering av viktige vinklinger av en sak, og deres evne til å sette tema på dagsorden (Ihlen og Allern 2008). Den skal videre poengtere at media ikke bestemmer hva mennesker skal mene om ulike saker, men de er med på å bestemme hva vi skal mene noe om, ut ifra hvilke saker de ilegger oppmerksomhet (Aalberg og Elvestad 2012). Dette skjer gjennom at saker som media omtaler, blir vurdert som viktigere enn saker som får lite omtale, noe media kan være med å styre gjennom hvilke saker de legger vekt på og ikke (ibid.).

Ved gjennomgangen av avisartiklene ble overskriftene først gjennomgått, for så å bli kategorisert (se tabell 5.1). Her ble ulike benyttede signalford kategorisert som *positiv*, *negativ* eller *nøytral* vinkling. I tilknytning til overskriftene ble merkelapper noterte og kategorisert, hvor det var kategorisert som «*storspillere*», «*problemspillere*», «*avhengig*», «*hekta*», «*spillegal*» og aviser hvor slike *merkelapper ikke ble nevnt*. I tillegg var det noen merkelapper som ble benyttet i mindre grad (se vedlegg fire), de vil ikke gjengis i tabellene, på grunn av

den manglende vektleggingen disse har i media.

Med definering av problemet, ble de kategorisert som *fysiske* (overvekt, mindre aktivitet, lite søvn, dårlig mat), *problemer på skole og jobb*, *psykiske* (isolasjon, angst, depresjon, selvmordstanker og så videre), *sosiale* (mistet venner og kjæreste, isolasjon, krangling, bråk i familien og så videre), og artikler som ikke hadde noen definering av problemet.

Videre ble det vektlagt hvem som kom til orde i artikkelen, og hvordan nøkkelpersonene ble portrettert. Her ble kategoriene delt inn i *eksperter* (psykologer, hjelpetelefonen, psykiatere, forskere, spill/medieeksperter og så videre), *foreldre, tidligere «avhengige» og de nåværende «avhengige»*. Samtidig ble det nedskrevet hvordan de ble portrettert, og hvilke karakteristikk som ble gitt (se vedlegg fire).

Da det kom til hvem som var ansvarlig, ble argumentene delt opp i *spillet*, og *de menneskene som står bak produksjonen av spillet*.

Løsningen på problemet ble kategorisert i det å *slutte å spille*, at de får *behandling*, at det forekommer en *diagnose*, *foreldrene eller spillerne selv måtte regulere bruken*, eller at avisene ikke kom med noen løsning

I kategoriseringen var jeg veldig nøye med og ikke henge meg for mye opp i kategoriene, slik at muligheten til å tilføre nye kategorier om det var behov for dette var tilstede. På denne måten ble det forhindret at noen vinklinger falt bort på grunn av undertegnede sin manglende kunnskap om kategorisering på dette området, noe som fører til et helhetlig bilde av medienes dekning av online rollespill og spilleavhengighet.

4.2 Fokusgruppeintervjuene

Et fokusgruppeintervju er en forskningsteknikk der data samles inn gjennom gruppeinteraksjon rundt et på forhånd gitt tema (Wibeck 2010). Det innebærer at man samler en gruppe mennesker som under en begrenset tid får diskutere ett gitt tema med hverandre, i mitt tilfelle online rollespill og dataspilleavhengighet. Gruppen ledes av en mediator som initierer diskusjonen og introduserer nye aspekter av emnet når det trengs (ibid.).

I valg av strukturen av intervjuene kan man velge mellom et ustrukturert fokusgruppeintervju, hvor deltakerne skal snakke sammen mest mulig uforstyrret. Et strukturert intervju går ut på at mediatoren i større grad «styrer» samtalen, ved at man selv stiller spørsmålene som blir stilt (Seal m.fl. 2010). Under intervjuene ble det gjennomført en mellomting av de to, hvor det meste av samtalen var konsentrert mellom respondentene og

hvor spørsmål kunne tilføyes hvis samtalen gikk i stå.

En kvalitativ intervjuundersøkelse skal basere seg på et strategisk utvalg, siden respondentene skal velges etter ulike kriterier som passer til problemstillingen (Thagaard 2002). For å kunne stille opp som respondenter i denne oppgaven, var kriteriene at de skulle ha god kjennskap til online rollespill, gjennom selv å ha spilt ett eller flere spill innenfor denne spill-kategorien over lengre tid (mer enn tre år). Det var også viktig at de var oppdatert på hvordan media fremstiller dette med online rollespill og spilleavhengighet, og at de gjerne selv hadde blitt stemplet som avhengig. Alle de 16 respondentene var mellom 17-19 år

I rekrutteringen av respondentene fikk jeg god hjelp fra lærere på to videregående skoler i Trøndelag. Lærerne ble tidlig informert om hva oppgaven skulle omhandle, og hvilken bakgrunn respondentene måtte inneha. Lærerne gikk så videre til sine elever for å høre om det var noen som kunne tenke seg å være med, noe det var stor interesse for. Lærerne fikk så tilsendt et informasjonsskriv (se vedlegg to), hvor de fikk mer utdypende informasjon om prosjektet. Hvis respondentene fremdeles var interessert, fikk de utdelt en samtykkeerklæring, som enten de selv (myndig), eller de foresatte måtte skrive under på før intervjuene fant sted.

Alle de fire fokusgruppeintervjuene foregikk på elevenes skoler mellom 6.-13. februar 2013. Her fikk vi utdelt et eget grupperom hvor vi kunne sitte i fred og ro. Ved å gjennomføre det på denne måten foregikk intervjuene i elevenes kjente omgivelser, noe som kan ha ført til at de ble mer komfortable i denne noe ukjente situasjonen. Hver fokusgruppe besto av fire elever, noe som er en fin gruppestørrelse for en god dynamikk for respondentenes samtale. Jeg var videre så heldig å få utdelt intervjutidspunkt etter elevenes lunsjpause. På denne måten hadde alle elevene fått spise lunsj, og luftet seg litt før de kom inn til meg, noe som er med på å øke deres konsentrasjon og fokus. Intervjuene varte mellom en time og ti minutter til en time og 45 minutter.

Under fokusgruppeintervjuene ble det benyttet en båndopptaker for å sikre at alt respondentene fortalte ville bli inkludert i transkriberingen. Den ble plassert på bordet mellom respondentene, slik at alle stemmene ble tatt opp med god kvalitet. Dette var noe alle involverte var godt kjent med, og alle hadde godkjent bruken av dette hjelpemidlet.

Etter intervjuene begynte den manuelle transkriberingen, hvor det respondentene sa i intervjuene ble ordrett nedskrevet i et word-dokument. Her ble ulike kategoriseringer laget og kodet. Etter gjennomført koding ble det skrevet et intervjusammendrag som ga oversikt over teksten som var koplet til hvert tema som var av interesse å undersøke nærmere. Det skal så nevnes at jeg under hele denne prosessen har vært bevisst på at denne måten å sortere data på

kan føre til at tolkningene blir noe annet enn det respondentene faktisk mente. Dette siden enkelte deler av teksten blir tatt ut fra selve helheten, for så å bli satt sammen mot hverandre. For å unngå denne feilkilden har jeg vært nøye med å lete opp de opprinnelige sitatene, for å se om kategoriseringene ble korrekte ut ifra det som opprinnelig ble sagt.

4.3 Troverdighet, bekreftbarhet og overførbarhet

Troverdighet er knyttet til hvordan forskeren går frem for å samle data, siden dette kan påvirke hvilke svar man får. En vurdering av kvalitative data sin troverdighet blir forskerens refleksjon over hvordan datainnsamlingen har foregått med sikte på å bli bevisst mulige feilkilder (Thagaard 2002).

Under innrammingsanalysen var jeg fra første stund veldig opptatt av å få til en så nøyaktig analyse som mulig, for å sikre oppgavens troverdighet. For å få frem en riktig fremstilling av medienes vinkling lagde jeg en analysetabell hvor jeg fortløpende fylte inn fremstillingene og kategoriseringene som ble gjort av media. På denne måten var jeg hele tiden sikker på at det ikke var noen sider av analysen som ble glemt, og jeg hadde hele tiden en mal jeg kunne følge. Videre ble det kun lagt vekt på redaksjonelle artikler siden enkeltpersoners holdninger og tanker om temaet ikke var av interesse i denne delen av oppgaven. De ikke-redaksjonelle artiklene var veldig preget av den bakgrunnen forfatteren hadde, noe som ikke var av like stor interesse i denne delen av oppgaven. Videre ble også alle ulike vinklinger undersøkt, hvor jeg både søkte opp positive, negative og nøytrale søkeord for å finne frem til den vinklingen media benytter. På denne måten utelukkes en for ensidig vinkling av temaet, noe som ville vært svært skadelidende for analysen.

Under intervjuene ble det vektlagt at respondentene skulle føle seg komfortable i intervjusettingen. Dette ble opprettholdt ved at alle intervjuene ble holdt på et rom på elevenes egen skole, slik at de var i deres kjente og trygge omgivelser. I tillegg brukte lærerne en del tid på å tenke gjennom gruppesammensetningene, slik at alle elevene kunne sitte igjen med en positiv følelse etter endt fokusgruppeintervju.

En feilkilde når det kommer til troverdigheten i intervjuundersøkelser, kan være hvordan respondentene velger å fremstille seg selv ved å rasjonalisere sine egne handlinger. I et fokusgruppeintervju blir dette et viktig aspekt å diskutere, siden respondentene får enda flere mennesker å forholde seg til. Dette gjør gruppesammensetningen veldig viktig, slik at respondentene kunne slappe av og være seg selv i intervjusettingen. Dette ble lærerne bedt om å legge stor vekt på, slik at ingen av respondentene skulle føle seg utsatt når det kommer til

gruppepress, og redsel for å komme med sine meninger. Andre aspekter som ble viktige i denne gruppesammensetningen var at elevene gikk på samme skole, noe som gjorde at de kjente hverandre fra før. Dette kan føre til at de var mer ærlige enn hva de ville vært med totalt ukjente mennesker, siden de allerede kjenner til hverandres preferanser. Videre hadde alle den samme interessen, noe som førte til at samtalen hadde en fin flyt, og alle kom til orde. Det ble også benyttet en båndopptaker, slik at en nøyaktig resitering av respondentene ble opprettholdt, noe som er med på å styrke oppgavens troverdighet (ibid.).

Bekreftbarhet blir knyttet til tolkningene som blir gjort av de data som er samlet inn. Her stilles det også krav til at en som forsker må stille seg kritisk til egne tolkninger. Med andre ord er bekræftbarhet et mål på kvaliteten på undersøkelsen, men der troverdigheten er et mål for tilfeldige målefeil, går bekræftbarheten på systematiske målefeil. Dette kan forekomme gjennom ledende spørsmål i intervjuguiden, manglende spørsmål for å måle problemstillingene og så videre (ibid.).

I innrammingsanalysen var jeg veldig opptatt av å foreta en så nøyaktig tolkning av dataen som mulig. Dette ble gjennomført gjennom og hele tiden fylle i analysetabellen slik at jeg var sikker på at ingen vinklinger ved analysen ble glemt. Videre ble artiklene lest gjennom flere ganger slik at kategoriseringen ble riktig og ingen vinklinger glemt. Artiklene ble også tatt vare på i lang tid, slik at jeg hele tiden hadde mulighet til å gå tilbake til artiklene om det var noe som var uklart i analysen.

Dette med bekræftbarhet var jeg også oppmerksom på under fokusgruppeintervjuene, hvor jeg prøvde å forhindre systematiske målefeil i størst mulig grad. Grep som ble tatt for å forhindre dette er at veilederen har sett igjennom og godkjent intervjuguiden før fokusgruppeintervjuene ble gjennomført. I begynnelsen av intervjuet ble det presisert at om det var noen spørsmål som var utydelige kunne de be om en forklaring, og få dette. Spørsmålene er videre prøvd ordlagt på en god måte, slik at de var lett forståelig. Samtidig var jeg oppmerksom på og ikke stille ledende spørsmål som gir en retningslinje på hvilke svar som var «ønskelige».

I innrammingsanalysen jobbet jeg mye for å få en korrekt og faglig sterk analyse. I alt ble 162 artikler analysert, noe som viser til et veldig stort utvalg i artikler som omhandler spilleavhengighet. I denne prosessen ble artikler i både store og små aviser vektlagt, og etter en grundig analyse ble det klart at det ikke var noen særlige forskjeller i måten de presenterte temaet. Jeg kunne i utgangspunktet kun ha valgt de største avisene, men for å få en så nøyaktig analyse av mediens vinkling var dette noe jeg så bort fra. Hadde jeg kun fokusert på de største avisene kunne det være en fare for at de hadde en annen vinkling enn andre, noe jeg

eliminerte ved å ha et bredt utvalg av aviser. Videre ble det benyttet veldig mange søk som vist til tidligere i oppgaven, noe som har ført til at de fleste sidene ved online rollespill og mediens vinkling er blir dekket. Alt i alt kan det dermed konkluderes med at analysen av mediens fremstilling av online rollespill og spilleavhengighet er representativ og generaliserbar.

Målet med fokusgruppeintervju er ikke å dra generelle slutninger for hele grupper/populasjonen. Det er en metode som kan anvendes for å få en dypere forståelse av menneskers tolkninger av et problemområde (Wibeck 2010). Respondentene i denne oppgaven er et ikke-representativt utvalg, og resultatene kan ikke uten videre generaliseres tilbake til å gjelde alle avisartikler, og «spilleavhengige». Men det kan snakkes om en analytisk generalisering, som innebærer at funnene kan gi en rettleiding for hva som kan gjelde i andre situasjoner. Dette gjelder om funnene kan være relevant i andre lignende situasjoner. Om funnene er overførbare kommer an på om de stemmer overens med tidligere forskning og undersøkelser (Kvale 1997). Mine funn oppfyller disse kriteriene, og kan gi en rettleiding på hva som gjelder også i andre lignende situasjoner som omhandler media og diskusjonen rundt spilleavhengighet.

4.4 Etiske vurderinger

Før intervjuene og innrammingsanalysen ble gjennomført, ble det sendt inn en forespørsel til NSD, hvor all informasjon om forskningsprosjektet ble oppgitt. To uker senere ble forespørselen innvilget, og arbeidet med masteroppgaven kunne begynne.

Når det kommer til innrammingsanalysen var jeg veldig nøye med og ikke endre på noe, alle tallene, sitatene og prosentene som det henvises til i oppgaven er korrekte og nøye gjennomgått. Dette kan jo selvfølgelig anses som en selvfølge, men siden det fort kan være fristende å få noe til og «passe bedre» i analysen synes jeg det er viktig å poengtere at dette er noe jeg har tatt avstand fra. Videre har jeg lagt vekt på både små og store aviser, slik at ingen vinklinger av temaet forsvinner. Direkte sitater som benyttes i denne oppgaven blir også henvist til i anførselstegn, hvor de er sitert uten noen endringer. Videre har jeg vært veldig forsiktig med mitt råmateriale, og alt er gjennomført på en god faglig og etisk måte, som vist til tidligere i oppgaven.

I denne prosessen ble det videre vektlagt at respondentene skulle få all nødvendig informasjon, slik at de kunne danne seg en god forståelse av forskningsfeltet og følgene av å delta i dette prosjektet. Dette ble gjennomført ved at lærerne som skaffet respondentene fikk

et informasjonsskriv med all nødvendig informasjon(se vedlegg to). Som hovedregel skal forskningsprosjekt som inkluderer mennesker, kun settes i gang etter respondentene informerte og frie samtykke. For å opprettholde dette, ble en samtykkeerklæring utsendt til interesserte elevene, og foresatte.

Respondentene har også til enhver tid rett til å avbryte sin deltakelse i intervjuet, uten at dette skal få negative konsekvenser for dem. Dette ble de informert om allerede i informasjonsbrevet de fikk tilsendt, og det ble gjentatt før intervjuet startet (Thagaard 2002). De har også krav på at all informasjon de gir blir behandlet konfidensielt. Som forsker må en hindre bruk og formidling av informasjon som kan skade enkeltpersonene det forskes på. I intervjuguiden ble ikke personlig informasjon om respondentene vektlagt, da dette ikke er relevant for oppgaven. Det eneste de oppga var alder og navn. De navnene som blir sitert er alle fiktive, og kan ikke koples til noen av elevene. Navnet på skolene er heller ikke av interesse, og vil dermed ikke komme frem. Hvilke spill respondentene benyttet seg av er ikke anonymisert i denne oppgaven, siden de har et stort antall aktive spillere, noe som gjør det mulig å sikre respondentenes identitet selv om spillene er kjent. Anonymitet ble sterkt vektlagt i denne prosessen, og jeg var veldig forsiktig med mitt råmateriale før transkriberingen, og destruerte det da prosessen var fullført, slik at ingen informasjon kunne komme på avveie (Seale m.fl. 2012).

5. Medienes fremstilling av online rollespill

Denne analysen er delt opp i tre kapitler for å gjøre den mest mulig oversiktlig. Kapittel fem tar for seg medienes fremstilling av online rollespill, kapittel seks omhandler spillernes egen fremstilling av online rollespill, mens kapittel syv handler om spillernes oppfatning av media og «de andre», de menneskene som ikke har egne personlige erfaringer av online rollespill.

Tidlig i analyseprosessen ble de ulike vinklingene media innehar kategorisert, for å få en mer oversiktlig fremstilling av dette temaet. For å gjøre dette enklest mulig ble det benyttet en tabell hvor de ulike kategoriseringene (de viktigste gruppene) ble lagt inn underveis i analysen (se vedlegg fire).

5.1 Problemdefinering

I begynnelsen av analysen ble det gjort et forsøk på å være så nøytral i søkeordene som mulig, for ikke å legge føringer på mine funn. Om fokuset kun hadde ligget på «spilleavhengighet», som i seg selv er negativt ladet, ville funnene vært deretter, altså en negativ vinkling på storspillere som avhengige, med påfølgende negative karakteristikk. I det første søket (*storspiller/e*) var det bare seks treff, noe som kan vise til medienes manglende vektlegging på denne begrepsbruken. Videre ble det søkt på *problemspillere*, med følgende få treff. For å få et større utvalg ble det benyttet mer ladede søkeord, som «hekta», «spilleproblem» og «online rollespill», men også her var det få artikler. Til slutt ble søkeordet «spilleavhengig/het» brukt, og det ble tydelig at det er denne begrepsbruken som benyttes for å fremstille storspillerne, som vist i tabell 5.1:

Tabell 5.1: Medienes merkelapper av brukernes tidsbruk

Merkelapper	Antall	Prosent
Avhengig(het)	114	61 %
Avhengighet ikke nevnt	15	9,7 %
Hekta	14	7,6 %
Positive til dataspill	8	4,3 %
Spillegal(skap)	6	3,2 %
Storspiller	6	3,2 %
Problemspiller	6	3,2 %
Annet	15	7,8 %

Her er det tydelig at det er begrepsbruken rundt avhengighet som er dominerende i media når online rollespill diskuteres, og da spesielt knyttet til World of Warcraft. I 9,7 % av artiklene blir ikke avhengighet nevnt, og det er i disse artiklene spillene Call of Duty og Counter Strike omtales. Disse spillene blir ikke i like stor grad trukket inn i avhengighetsproblematikken. Her er vektleggingen på voldelig oppførsel, og drap begått av personer som spiller disse spillene, noe man også så i etterkant av terrorangrepet 22.juli.

Når det er snakk om avhengighet i spillverdenen, er det ikke pengegevinster og spenningen som er med på å avgjøre om man «mister kontrollen», men heller mengden tid man bruker på fenomenet. Det er ikke noen fasit på hvor mange timer det er snakk om, men det sies at når vedkommende har en økende toleranse for hva de oppfatter som mye spilling, har prøvd å trappe ned, men ikke lyktes. De opplever sinne når de ikke får spille og kommer i konflikt med omgivelsene på grunn av tidsbruken, og da er muligheten tilstedte for at personen har et problem/en avhengighet (Kultur- og kirke departementet 2011).

Dette med tidsaspektet er noe som i stor grad vektlegges av media, og det er tiden de bruker på spillingen som i stor grad avgjør om en person er avhengig eller ikke. Dette vil derimot mange forskere på temaet sette seg i mot, siden det ofte ikke er de som spiller mest som får problemer med spillingen (Gjesvik m.fl.2009). Med denne statistiske definisjonen på avhengighet og avvik (Becker 1973), er det ifølge VG, mer enn 13.000 ungdommer i Norge som er så dataspill-avhengige at de trenger profesjonell hjelp og behandling. Ytterligere 50.000 barn/ungdom er i risikozonen. De vektlegger også at flere av landets fremste eksperter advarer mot overdreven bruk av spill, noe som viser hvor «farlig spillene er» (Larsen-Vonstett 2006). Ut ifra arbeidsgruppens rapport er dette en stor overdrivelse, hvor det fremgår at «kun» 3450 barn kan karakteriseres som spilleavhengige i Norge (Kultur- og kirke departementet 2011). Disse overdrivelsene finnes det mange av i media, og ifølge Aftenposten er inntil 40 % av alle som spiller World of Warcraft, sykkelig avhengige av spillet (Henriksen 2006).

Forskjellen på 40 % (Aftenposten), og 0,9 % (kultur- og kirkedepartementet) viser en stor uoverensstemmelse over hvem som kan karakteriseres som avhengige, og hva som er normalt og ikke.

Hva som er normalt og ikke er ofte bestemt av hvilken målestokk som benyttes. Ifølge Becker (1973) kan man snakke om en tredelt normalitetsforståelse i samfunnet som måler avvik. Den første normalitetsforståelsen er *statistisk*. Her vil alt som ikke er gjennomsnittlig bli ansett som et avvik. Det som oppfattes som gjennomsnittlig og alminnelig er det som avgjør hva som er avvikende og ikke (Solum 1999). Denne normalitetsforståelsen går mye igjen i diskusjonen om spilleavhengighet, hvor det er tidsbruk som måles, som vist ovenfor. Hvis en person spiller mer enn hva som anses som «normalt»/gjennomsnittlig, er det et avvik. Den *moralske* normalitetsforståelsen vektlegger at det som er rett og riktig er det normale, mens det som er galt er unormalt. Hva som er normalt er kulturdefinert, og bygger på en norm og verdioppfatning som er rådende i samfunnet (ibid.). Ifølge respondentene er det i dag en felles konsensus om at det å bruke mye av sin tid på å spille online rollespill er unormalt, og det er en feil måte å prioritere den tiden man har til rådighet. Det skal sies at denne forståelsen av avvik ikke er like utbredt som den statistiske, da det er denne forklaringen som stort sett ligger til grunn for mediene sin oppfatning av avvik. Den tredje, og siste normalitetsforståelsen er den *medisinske*. Her er det et skarpt skille mellom det normale og det avvikende, siden det ikke er fysisk mulig å være begge deler samtidig. I dette tilfellet vil sykdom være det avvikende, og det friske det normale. Her blir individet satt i sentrum, og det blir viktig at sykdommen skal behandles, siden målet er det friske, altså det normale (ibid.). Dette kan man se i sammenheng med media og ekspertenes diskusjon om spilleavhengighet som en sykdom, hvor det er viktig å få bukt med problemet, slik at individet blir friskt, og «normalt».

Denne hyppige bruken av begrepet avhengighet har ført til at en rekke foreldre er bekymret for ungdommenes spilling, og Hjelpelinjen for spilleavhengige har opplevd en kraftig økning i antall henvendelser de siste årene (Aspunvik 2007). Også i denne sammenhengen er det World of Warcraft som trekkes frem som «verstingen», selv om også de andre spillene (COD og CS) blir nevnt. Dette stiller Torill Mortensen seg kritisk til, og mener det hele er et medieskapt hysteri og en overfokusering på spilleavhengighet i Norge. Som hun selv sier: «*Media fokuserer alt for mye på dette med avhengighet. Det er 80.000 mennesker i Norge som spiller WoW, de fleste uten å få noen problemer. Det har vært et hysteri og en overfokusering på dette med avhengighet*» (Viseth 2007). Dette kan man se i sammenheng med begrepet media-hype, hvor det vektlegges at media til tider henger seg opp

i ulike fenomener (Vasterman, Yzermans og Dirkzwager 2005). Medienes fokus på spilleavhengighet kan sees på som en slik media-hype (ibid.). På grunn av denne overdrevne oppmerksomheten av spilleavhengighet, kan man se det i sammenheng med en moralsk panikk i samfunnet. Den moralske panikken oppstår når et fenomen blir presentert ute av proporsjoner i forhold til den faktiske trusselen den representerer (Cohen 1972). Her er media med på å tenne varselampene om hvor farlig spilleavhengighet er, noe som ikke stemmer helt overens med realiteten ifølge arbeidsgruppen. På denne måten er media med på å konstruere en moralsk panikk i samfunnet, hvor spilleavhengighet blir ansett som et sosialt problem. Denne moralske panikken er ofte ubegrunnet eller overdreven, noe medienes dekning av spilleavhengighet i stor grad kan være (ibid.).

Et motargument til teorien om media-hype er en tanke om at medienes presentasjoner av hendelser i samfunnet er en gjenspeiling av virkeligheten. Når noe skjer i samfunnet, gjenspeiles det i mediene. På denne måten er det ikke media som konstruerer en «falsk virkelighet», men de gjenspeiler virkeligheten slik den er (Mathiesen 2010).

I media er det den atferdspsykologiske forståelsen av avhengighetsbegrepet som regjerer, og dette har ført til store diskusjoner om spilleavhengighet skal få en diagnose. Psykologen Kimberly S. Young (1998) har lenge kjempet for dette. Hun mener at Internettavhengige lider av depresjoner, angstrelaterte lidelser og søker ofte tilflukt i en konstruert fantasiverden, og skiller således ikke mellom spillverdener og andre sosiale og teknologiske tjenester (ibid.). Dette er en oppfatning som media støtter. På denne måten fremmer media storspillere som avhengige, som en sykdom, noe som stadig kommer frem i deres vinklinger av fenomenet. Avhengighet som en vane eller sosial konstruksjon blir ikke diskutert (Viseth 2007). Psykiaterne som kommenterer dette med diagnoseringen av spilleavhengige legger vekt på at det er viktig å få en diagnose på fenomenet, slik at ungdommene skal få den profesjonelle hjelpen de trenger, noe som viser til en klar medisinsk normalitetsforståelse. Psykiater Hans Olav Ferkjæl (Kristiansen 2008) mener at det er et problem at dataspilleavhengighet ikke er en offisiell diagnose. Slik det er nå, klassifiseres avhengighet til pengespill som en klinisk lidelse, på lik linje med avhengighet til rusmidler. Datspilleavhengighet har ingen diagnose, noe som fører til at de avhengige ikke får den hjelpen de trenger (ibid.). Denne diskusjonen om spilleavhengighet skal få en diagnose, er en tydelig indikasjon på medienes vektlegging av avhengighetsbegrepet som en sykdom, de innehar en atferdspsykologisk forståelse av avhengighet.

Det legges ikke vekt på at den såkalte avhengigheten er en vane eller en sosial konstruksjon skapt av mennesker. Når avhengighetsbegrepet blir ansett som en sykdom,

legger det også noen føringer for hvordan man skal takle problemet, og i dette tilfellet er det å få en diagnose viktig. Personer som i større grad vektlegger avhengighet som en vane, vil legge mer vekt på at de «avhengige» ofte vil omstrukturere/domestisere sin egen spilling hvis de merker at dette får negative konsekvenser for deres liv. Teknologibruken (i dette tilfellet spillingen) er en integrert del av vårt hverdagsliv, hvor ulike teknologier blir aktivt og kreativt tilpasset hverdagens rutiner som en del av integreringsprosessen – eller avvist hvis de ikke kan tilpasses. Når en teknologi domestiseres, utvikles med andre ord en praksis, i en kontinuerlig dialog med egen moralsk fortolkning av teknologiene og deres implikasjoner (Berker og Levold 2007). Hvis personen det angår mener at spillingen har tatt overhånd, vil han/hun enten spille mindre, eller slutte å spille helt om de ser at det går ut over andre sider ved deres liv. Samtidig er de åpne for at for noen kan spillingen gå for langt, men de vektlegger heller at det er de underliggende problemene til individet (sosial angst, depresjon og så videre) som må behandles, og at en diagnostisering av avhengighetsbegrepet dermed blir overflødig (Gjesvik m.fl. 2009). Her vil fokuset på spilleavhengighet i en større grad være vektlagt ved at det i stor grad er en sosial konstruksjon, hvor de har et mer positivt syn ovenfor de som spiller og deres muligheter til selvkontroll.

Den hyppige bruken av begrepet avhengighet er veldig interessant, siden det ikke er noen offisiell diagnose knyttet til fenomenet. Dette understreker også sluttrapporten til arbeidsgruppen, som ikke benytter dette begrepet, nettopp fordi det ikke er noe de kan påvise (Frøyland m.fl. 2010), hvor de heller skiller mellom problemspiller og storspiller.

Det interessante her, er at før denne rapporten kom ut, ble det nevnt i flere artikler. Nå var spilleavhengighet blitt så alvorlig at regjeringen hadde satt sammen en arbeidsgruppe som skulle undersøke problemet. Denne interessen sank derimot da funnene ble utgitt. Dette viser den viktige dagsordenfunksjonen som media har, og er en bekreftelse på begrepet «den fjerde statsmakt» (Aalberg og Elvestad 2012). Dette vil si at media er sentrale budbringere mellom samfunnsborgerne og de offentlige myndighetene (ibid.). Dette ser man ved at så fort spilleavhengighet ble en sak som det ble satt søkelys på, førte dette til en oppmerksomhet blant politikerne, som igjen satte i verk en handlingsplan mot spilleproblemer (Kultur- og kirke departementet 2009). På denne måten kan man argumentere for at media langt på vei er med på å bestemme hva som blir ansett som et samfunnsproblem og ikke (Aalberg og Elvestad 2012). Når det kommer til online rollespill er det tydelig at det å bruke mye tid på dette blir ansett som unormalt, det er blitt et samfunnsproblem.

5.2 Problemløsning

Majoriteten av artiklene (50,6 %) hadde ingen løsning på problemet, det var stort sett bare en oppramsing spillenes avhengighetsdannelse med tilhørende negative konsekvenser, som vist i tabell 5.2 Dette viser en noe ensidig tolkning av problemet, og en lite løsningsorientert praksis, noe også handlingsrapporten (2011) vektla at media manglet.

Tabell 5.2: Løsning på problemet

Løsning	Antall	Prosent
Ingen løsning nevnes	83	50,6 %
Behandling/avvenning	27	16,5 %
Foreldrene må regulere barnas PC-bruk	26	15,9 %
Gi en diagnose	8	4,9 %
Forebygging	8	4,9 %
Slutte å spille	7	4,3 %
Egen begrensning	4	2,4 %
Merking av spillene	1	0,6 %

Videre ble det vektlagt at ungdommene som har et spilleproblem må få behandling (16,5 %) for problemet. Ifølge ekspertene på området er ikke behandlingen effektivt nok, siden spilleavhengighet ikke er en reell diagnose. De poengterer at det er en større sjanse for at ungdommer får den hjelpen de trenger om spilleavhengighet blir en offisiell diagnose (Kristiansen 2008).

Det at foreldrene må regulere ungdommens spillebruk ble også vektlagt. Her skilte de ofte mellom ulike måter å regulere bruken på. Det er ikke bare antall timer som benyttes foran PC-skjermen som er viktig, men også hvilke spill som blir spilt. Ikke overraskende, ble World of Warcraft igjen trukket frem som det mest avhengighetsdannede spillet, som det er viktig å kontrollere. Med hensyn på CS og COD omhandlet reguleringen mer en etterfølgelse av aldersgrensen.

Den store interessen for handlingsrapporten mot spilleproblemer stagnerte fort. Da rapporten ble utgitt, var det kun åtte avisartikler som omtalte det arbeidsgruppen kom frem til, hvor seks av åtte artikler prøvde å overdøve det som kom frem i rapporten med hvor alvorlig spilleavhengighet er. Kun en av avisartiklene holdt seg kun til det arbeidsgruppa kom frem til,

uten å kommentere noe videre. Dette er veldig interessant, siden mediernes dekning av problemet fikk en ny vending så fort det ikke stemmer overens det bildet media vanligvis gir av fenomenet. Dette fører til at de må se vekk fra de positive sidene av spillene for å kunne innramme nyhetssaken på en måte som passer til den innrammingen som regjerer, noe som fører til en videreføring av de fordommene som gjelder. Dette kan man se i sammenheng med at media i stor grad spiller på fordommer og stereotypier for å fremme en sak (Aalberg og Elvestad 2012). Om dette er bevisst eller ubevisst er en annen sak. Det kan være at det har blitt en så vanlig oppfatning at mange tar det for gitt, som med begrepsbruken rundt avhengighet, eller det kan være mer bevisst fra medias side, som prøver å skape et negativt bilde av spillingen.

Denne eventuelle bevisste negative vinklingen kan forklares ut ifra Bourdieu (2005) sin teori om høykultur og lavkultur. Her vektlegges det at det i samfunnet er en kulturelite som bestemmer hva som blir ansett som høy- og lavkultur. Denne fordelingen kommer av en ulik fordeling av kulturell kapital, hvor noen kulturinstitusjoner og praksiser har særskilt prestisje. På denne måten blir mediernes negative vinkling en metode for å legitimere spillingen som en lavkultur, ved å distansere seg fra denne kulturpraksisen (Ritzer 2007). Med andre ord, det er de med mye kapital som bestemmer hvilken type kultur som er legitim og ikke, gjennom deres mulighet til å lage regler som gjelder for andre grupper/mennesker (Becker 1973). Dette ser man gjennom at online rollespill i stor grad blir ansett som en mindreverdige kultur i forhold til for eksempel å se på fotball og lese en bok, noe som er et rådende syn blant de som ikke deler denne interessen (ibid.).

Selv om majoriteten av media vektlegger en negativ vinkling av online rollespill, er det også noen artikler (fire) som gikk mot det rådende synet når det kommer til den sterke vektleggingen av avhengighetsbegrepet. I Dagbladet (2008) skrives det:

«Forskernes konklusjon er at begrepet spilleavhengig kan slettes fra språket vårt. Forskningen viser nemlig at det som hittil har blitt kalt spilleavhengighet, i åtte av ti tilfeller egentlig skyldes sosiale problemer. Det er ofte mobbeofre, folk som har falt utenfor sosialt og på skolen som spiller. De får en veldig positiv tilbakemelding på at de er flinke og gjør noe bra».

Her legges det vekt på de «skjulte» problemene, og at det er det som må tas tak i. Her blir avhengigheten sett på som en måte å takle de underliggende problemene, de har en sosial forståelse på avhengigheten. Dette bygde ingen andre avisartikler videre på, som igjen kan være med på å underbygge den felles konsensusen som kan finnes i media, hvor de prøver å skape et visst bilde av spilleavhengighet som en sykdom eller et atferdspsykologisk problem.

5.3 Medienes legitimering

Når media skal legitimere det store problemet spilleavhengighet er blitt, legger de vekt på at det er tidsbruken som er en av hovedfaktorene som tilsier om en person er avhengig eller ikke. Majoriteten av avisartiklene benytter orden spilleavhengig/avhengighet/spillegal(skap) når de skriver om dette. Når de snakket om spillegalskap, var det ofte i sammenheng med Anders B. Breivik sin spilling før terrorhandlingen. Noen aviser gikk så langt at de kalte World of Warcraft for «Breivik-spill», noe som førte til at det ble en økning i antall henvendelser til hjelpetelefonen for spilleavhengige i denne perioden (Johansen og Foss 2012). Call of Duty ble også mye vektlagt i denne perioden, hvor det ble vektlagt at Breivik hadde spilt dette spillet for skytetreningens del. Dette fikk stor plass i media, selv om spilleekspertene var ekstremt kritiske til dette: «*Om dataspill kan benyttes som trening, sitter det i så fall millioner med eksperter på krig foran tv-ene der ute*», noe spilleekspert Hrafn Grindhaug stiller seg svært kritisk til (Hersest, Lundervold og Meldalen 2012).

Av de analyserte artiklene, var det kun fire artikler som problematiserte avhengighetsbegrepet, og åtte artikler snakker om dataspillet i positive termer, noe som kan vise til hvor selvsagt denne negative begrepsbruken er blitt. Videre legger de vekt på de negative sidene ved mye tid brukt på dataspill, hvor de ble kategorisert som fysiske, psykiske og sosiale problemer. Problemer på skole eller jobb er også en egen kategori hvor høyt fravær og dårligere resultater er et kjent argument, og er det som vektlegges mest når det kommer til hvilke problemer spillingen medfører. I avisartiklene er det tydelig at mediene legger stor vekt på dette for å legitimere problemet, og som gjør at de kan sette søkelyset på det. Det at spillerne blir sosialt isolerte, mister venner og familie på grunn av krangling blir også mye vektlagt, som vist i tabell 5.3:

Tabell 5.3: Definerings av problemet

Definering av problemet	Antall	Prosent
Skole og eller jobb	49	27 %
Sosialt	43	23,5 %
Ingen definering	32	17,5 %
Fysisk	31	16,5 %
Psykisk	28	15,5 %

Av 162 artikler var det kun åtte artikler som nevnte positive sider som dataspill kan føre med seg. Arbeidsgruppen (Kultur- og kirkedepartementet 2011) og Frøyland m. fl. (2010) viste til en rekke positive sider, som sosiale aspekter gjennom nye vennskap i spillene, bedre konsentrasjon og oppmerksomhet og så videre, noe som i liten grad blir vektlagt i artiklene. Det skal også nevnes at det i stor grad er spill og media-ekspertene som trekker frem de positive sidene av dette.

Hvem som er ansvarlig for problemet i følge media, er de ulike spillene, og de som står bak produksjonen av disse. Det er måten spillene er bygget opp på som gjør at folk blir avhengig, siden det må brukes mye tid for å oppnå målene. Det at man må spille sammen med mange andre mennesker er også med på å øke sannsynligheten for å bli avhengig, siden spillerne hele tiden føler et press for å spille, og hjelpe dem de spiller sammen med (Gjesvik m.fl. 2009).

5.4 Portrettering av nøkkelpersoner

Et annet interessant aspekt er at i samtaler med de som blir stemplet som avhengig, har de selv en oppfatning av at dette med spilleavhengighet ikke er et problem. Det er først når foreldrene og journalister blandes inn at det blir snakk om avhengighet. Mange mente at selv om de spilte fem timer om dagen, er de ikke avhengige, de velger å bruke tiden sin på dette, i stedet for å se på TV eller film. Statistikken støtter dette ved at de viser til folk som spiller dataspill ser mindre på TV. På denne måten blir tiden som anvendes via skjerm ikke nevneverdig lengre, og spilleavhengighet bør kanskje ikke sees på som en sykdom, men heller en hobby (Pretprius m.fl. 2011).

Det skal også sies at de som stemples som avhengige, får en rekke karakteristikkert slengt etter seg, og det er tydelig at det fremstilles som at de ikke har kontroll på spillingen, de må ha hjelp utenfra. Dette er den milde varianten som benyttes av media. Det finnes også en del artikler som tar for seg en tydelig skremselspropaganda: *«Spilleavhengighet er et mer omfattende problem enn hasj blant ungdom. I verste fall kan du bli sosialt isolert, få angst, redd for å gå ut i den virkelige verdenen og miste skolegang. I verste fall kan du ende i selvmordstanker som resultat av depresjon»* (Henriksen 2006).

Dette er med på å forsterke bilde av at de som er avhengige ikke har kontroll på spillingen, og de vet ikke sitt eget beste. De pårørende er ofte bekymret, og prøver å oppsøke hjelp til sine nærmeste. Her er det tydelig at de vektlegger å appellere til ens følelser, hvor det er en rekke triste historier om hvor forandret deres barn har blitt etter de begynte å spille. En

annen måte å appellere til foreldrenes følelser på, er å legge ut artikler hvor de kommer med råd til hvordan foreldrene skal takle barnets avhengighet. Her legges mye av ansvaret på foreldrene, noe som kan føre til at mange foreldre føler et større ansvar for å begrense barnets spilling. Andre artikler legger mer vekt på at de skal «opplyse» foreldrene, ved å la en tidligere «avhengig» komme med sin historie.

Ekspertene blir ofte hentet fra sfærer som omhandler avhengighet, som hjelpetelefonen for spilleavhengige, psykisk helsevern, tidligere og nåværende avhengige, forskere og spill-eksperter. Hjelpetelefonen er en av aktørene som får mye oppmerksomhet, noe man kan stille spørsmålsteget til. Hvis man henvender seg til hjelpetelefonen for spilleavhengige, tilsier det at man har en noe forutinntatt holdning i utgangspunktet, og det er stort sett klart hva man får informasjon om.

Tabell 5.4: Medienes eksperter på spilleavhengighet

Ekspertene	Antall	Prosent
Folk som jobber i Hjelpelinjen for spilleavhengige og Kompetansesenter rus – Region Øst	62	31 %
Psykologer	39	20 %
«Avhengige»	16	8,1 %
Foresatte	12	6,1 %
NOVA-undersøkelsen	8	4,5 %
Spilleeksperter	8	4,5 %
Forskere	7	3,4 %
Andre	45	22,5 %

Det er tydelig at det er sfærer som har en vektlegging på dataspilleavhengighet som sykdom som er klart mest representert når det kommer til ekspertene som benyttes for å kommentere det med spilleavhengighet. Ikke overraskende er det ofte spill- og medieekspertene som er med på å problematisere avhengighetsbegrepet. De er ofte også kritiske til det som sies om dataspilleavhengighet, og det psykologer og psykiatere legger vekt på. Men med en så liten vektlegging (6,5 %), er det kanskje ikke så rart at deres synspunkter ikke kommer så klart frem.

Men hvem er så disse ekspertene som kommer til orde i media? Ekspert er et flytende begrep, og hvem som er det og ikke er et tema som ofte er oppe til diskusjon. Kort sagt kan man si at en ekspert blir det gjennom sin offisielle utdanning, hvor de så blir testet av andre på feltet. Dette vil så si at den enkelte ekspert er det innenfor sitt eget felt, og det er dette respondentene er kritisk til. De er ikke i tvil om at en lege eller psykolog er ekspert innenfor

sitt felt, men det er når de beveger seg innpå ukjent grunn for å sette koplinger mellom sitt fagfelt og spilleavhengighet at de blir skeptiske til de som kommer til orde. Ved at media velger eksperter som ikke har direkte kjennskaper til hvordan spill fungerer, stiller respondentene seg kritiske til både ekspertene, og det som blir sagt i media. Dette har i stor grad vært med på å svekke flere av respondentene sin tillit til det som blir sagt om spilleavhengighet, og til media generelt.

6. Spillernes fremstilling av online rollespill

Analysen av mediernes dekning av online rollespill viser en negativ fremstilling av spillene, og de som spiller. Spillernes syn på de samme aspektene kommer ikke frem i lyset, noe flere av respondentene så på som svært uheldig: *«Jeg fatter ikke hvor de får de såkalte ekspertene fra, det blir helt feil å ta for seg leger og sånn. De skulle heller spurt oss som vet hvordan spillene fungerer, for det er jo faktisk vi som er de virkelige ekspertene på området, og ikke de som får si sin mening i media!»*

For å bryte dette mønsteret ble det gjennomført fire fokusgruppeintervju, med til sammen 16 respondenter, hvor spillerne sin stemme og meninger om online rollespill og spilleavhengighet endelig kommer til syne. Til å begynne med blir spillekarrieren til respondentene gjennomgått, før deres eget syn på online rollespill, og andre aktører, som foreldre og media sin oppfattelse av online rollespill og spilleavhengighet blir vektlagt.

6.1 Spillekarriere

Respondentene var alle mellom 17-19 år (se vedlegg en for mer informasjon om respondentene), og de var alle allerede erfarne spillere. Majoriteten av respondentene hadde spilt mellom tre-seks år (kun tre hadde spilt i et tidsrom som var mindre, eller lengre). Med WoW er dette en naturlig fordeling med tanke på aldersgrensen som er satt til 12 år, men med COD og CS kan dette være noe overraskende siden spillene har en aldersgrense på 18 år, noe de ikke var da de begynte å spille. Dette kan være en indikator på at mange av respondentene ikke bryr seg nevneverdig om aldersgrensene som er satt. Dette kan sette spørsmål rundt foreldrenes kontroll over barnas spilling, noe flere eksperter mener at foreldre mangler. I 45 % av tilfellene kjøper foreldre dataspill til sine barn med for høy aldersgrense for å slippe bråk (Gulliksen 2011). Mange foreldre oppga også at de ikke hadde kontroll over hvilke aldersgrenser ulike spill hadde, noe medietilsynet synes er veldig overraskende, siden merkingen på spill er veldig synlig (ibid.) Dette la også flere av respondentene vekt på. Noen fikk foreldrene til å kjøpe spillene for dem, og flere hadde venner eller eldre søsken som de kunne spille sammen med om de selv ikke fikk de spillene de ønsket. I mange tilfeller visste foreldrene heller ikke at deres barn spilte disse spillene, noe respondentene mente var helt

greit, siden de slapp alt maset det ville medført.

Venners påvirkning gikk klart igjen som begrunnelse for hvorfor de begynte å spille, så fordømmen om at «gamere» er ensomme og isolerte er noe de ikke kjenner seg igjen i. Denne påvirkningen fra venner kom gjennom deres positive tilbakemeldinger på spillene. For å fremme det sosiale aspektet rundt spillene ville mange at deres venner også skulle være med, noe som førte til at mange begynte å spille det samme som de andre i omgangskretsen. Andre faktorer som fikk respondentene til å begynne å spille var eldre søsken og spillanmeldelser, som var med på å fange deres interesse. Siden vennene fikk en så stor påvirkning for hvilke spill som ble populære og ikke, nevnte flere av respondentene at det over tid ble en trend å spille de ulike spillene. Det ble en felles konsensus om hvilke spill som var sosialt akseptable å spille, og ikke. Samtidig som de er veldig åpne om denne trenden som var da de begynte å spille, er de også veldig reflekterte rundt at dette har snudd i de senere årene. I dag er det ikke like populært å spille disse spillene, og da spesielt WoW, hvor flere la vekt på at de i dag blir sett ned på, og at dette er en vanlig dømming av de som spiller. Ulike spill har ulik popularitet og legitimitet, hvor WoW kommer særdeles dårlig ut, det er ikke lenger like sosialt akseptert å ha denne hobbyen, noe også Ola sin kommentar viser til: *«Det er en stor forskjell der når det kommer til hvilke spill man spiller. Om man spiller WoW blir man stigmatisert av andre, og nesten sett på som en retard, mens COD er mer allment akseptert, det er det kule spillet liksom»*.

Dette kan sees i sammenheng med Bourdieu (2005) sin teori om høy- og lavkultur. I det sosiale rom er det en ulik fordeling av makt etter hvilken kulturell kapital man innehar. Med bakgrunn i denne kapitalen er det noen kulturer som blir ansett som mer legitime enn andre, altså høykulturen, hvor de med mye kapital befinner seg (Ritzer 2007). Denne kulturen blir så sett i sammenheng med mindre legitime kulturer hvor det er knyttet mindre prestisje og interesse. I stor grad er det de med mye makt i samfunnet som har mulighet til å få andre mennesker til å overta deres syn på hva som er legitimt og ikke (Becker 1973), noe media i stor grad har. Dette kan komme fra et «hierarki av troverdighet», hvor prestisjefylte institusjoner har makt til å definere og legitimere hva som er normalt og hva som er avvikende. På denne måten er kulturuttrykk som kunst og sport blitt allment akseptert i samfunnet, mens det å spille dataspill i langt større grad blir ansett som avvikende (ibid.). Dette kan sees i sammenheng med Beckers teori (ibid.; Solum, 1999) om ulike normalitetsforståelser som ble diskutert tidligere, hvor det som ikke er gjennomsnittlig, eller allment akseptert, blir ansett som et avvik.

6.2 Tidsbruk og spillingens innpass i hverdagslivets øvrige rutiner

Med spillernes spilletid er det noen forskjeller å vise til, hvor den største forskjellen er tiden de bruker i ukedagene og i helgene. I ukedagene spiller alle respondentene mellom en-fire timer. Ingen spilte noe lengre enn dette, på grunn av travle tider på skolen og andre fritidsinteresser. Hvilket klassetrinn de gikk på, var med på å påvirke hvor mye de spilte. Avgangselevne spilte noen timer mindre enn de som gikk i de lavere klassene, på grunn av mye stress på skolen. Mange presiserte også at de gledet seg til roligere perioder på skolen, slik at de kunne spille mer igjen. I helgene var det derimot et større sprik, hvor de fleste (11) spilte mellom fire-syv timer om dagen, og fem respondenter spilte åtte timer og mer. Begrunnelser for den ulike vektleggingen på spilling i helgene var ulike fritidsaktiviteter, noe som førte til at spillingen ble nedprioritert av noen, mens andre spilte enda mer. På tvers av hvor lenge de spilte i helgene, var alle enige om at uansett hvor lenge de spiller, er det en stor forskjell på å være en spille-entusiast eller å være avhengig. Her la de vekt på at om de spilte i mange timer, men i bunn og grunn ikke hadde de store problemene med å avslutte, og det ikke fikk noen negative konsekvenser på deres liv, var ikke dette noe problem. Denne fordelingen mellom det å være spille-entusiast og avhengig kan settes i sammenheng med Taylor (2006) sin oppdeling av de ulike spillertyperne, hvor han delte de opp i casual og power-gamers. Respondentene legger stor vekt på at det er en stor forskjell på å spille mye dataspill, noe power-gameren i mange tilfeller vil gjøre, men det gjør dem ikke avhengige. Selv om de bruker mange timer på spillene, kan de ha et sunt forhold til denne fritidsaktiviteten, så lenge de ikke lar det påvirke andre sider av deres liv nevneverdig.

Dette støtter også arbeidsgruppens funn, hvor de viste til at det er en stor forskjell på å være en storspiller, og en problemspiller, hvor storspilleren tilsvarer spill-entusiasten som respondentene la vekt på (Kultur- og kirke departementet 2011). De viste også til at selv om andre mennesker (ofte foreldre og media) mener at mye spilling tilsvarer at de er avhengige, er ikke dette tilfellet. Om spillingen derimot fikk et mer tvangsmessig preg over seg, og de hadde problemer med å avslutte, ville de nok blitt mer bekymret over egen spilling. Videre poengterte de at den grensen på å stemple noen som avhengige med bakgrunn i at de spilte over lengre tid har blitt veldig lav i dagens samfunn. De viste også til at det var stor forskjell på å spille dataspill i fem timer en ukedag, noe som tilsier at mange hevder de er avhengige, mens med andre hobbyer kan man holde på i mange flere timer uten at noen stiller spørsmål

rundt det. Dette var noe alle respondentene la vekt på som svært urettferdig, og de var alle enige om at det å spille online rollespill, og da spesielt WoW, var noe som ble sett ned på. Dette vil Bourdieu (2005) forklare ut ifra oppdelingen av det sosiale rom, hvor noen kulturer er mer legitime enn andre. Det å spille WoW har i de senere år blitt ansett som noe avvikende og lite konstruktivt, i forhold til andre måter å bruke fritiden sin på. Denne vektleggingen av hvor mange timer de spiller, viser også til at media, og mennesker som ikke spiller disse spillene, har en statistisk forståelse av dette med avhengighet. Her vil mennesker som spiller en del mer enn gjennomsnittet i mange tilfeller bli stemplet som avvikere og avhengige (Becker 1973).

I de senere år har det vært mange diskusjoner om avhengighet i media. Her blir de som spiller presentert som om de ikke har kontroll på egen spilling, og at de må ha hjelp fra mennesker utenfra for å få kontroll på problemet, spillingen er en sykdom. Dette er noe respondentene ikke kjenner seg igjen i, og de blir støttet av arbeidsgruppens funn, hvor det i like stor grad kan være medienes dekning av fenomenet som kan være problemet (Kultur- og kirke departementet 2008). Ved å generalisere det som står i media om de få som blir avhengige, til alle som spiller mye dataspill, tar de oppmerksomheten vekk fra de få som faktisk har et problem, og legger det over til en hel gruppe i samfunnet. Dette er også svært uheldig siden man ikke får kommet til bunns i de virkelige problemene som ligger til grunn for spillingen, noe som fører til en noe halvhjertet løsning ifølge respondentene. Videre legger de vekt på at spilleavhengighet er et reelt problem for noen få, og at dette er alvorlig nok i seg selv. Dette er ikke noe å fnyse av, men å trekke likhetstegn mellom antall timer spilt og avhengighet blir etter deres mening for enkelt, siden det er minoriteten som får spilleproblemer, og at det i de tilfellene er mange andre faktorer som spiller en rolle (sosiale problemer).

Tanken om avhengighet som en sykdom er noe respondentene ikke er enige i. De viser til en avhengighetstenkning hvor avhengighet er en (u)vane, hvor det er underliggende problemer til spillingen som er problemet, og ikke selve spillet eller spillingen. De mener at selv om de spiller mye, trenger de ikke ha et avhengighetsforhold til spillene, og at det heller er samfunnets lave toleranse for hvor grensen til avhengighet går som er problemet. Dette støtter også Gjesvik m.fl. (2009), som mener at den store majoriteten av de som spiller online rollespill ikke har noe problem med spillingen. De fleste som ser at spillingen får langsiktige konsekvenser slutter å spille, eller spiller på en annen måte enn de tidligere gjorde, praksisen domestiseres (ibid.). De fleste som spiller er i stand til å ta bevisste valg, og det er relativt få som bevisst velger å spille dersom de har innsett at dette vil påføre dem skade. På denne

måten vektlegger de at det media ser på som en spilleavhengighet, ikke er avhengighet i ordets rette betydning, men heller en (u)vane, hvor de bruker spillet for å håndtere andre problemer (ibid.):

David: Jeg tror majoriteten av de som blir ansett som avhengige egentlig kan kalles spill-entusiaster, eller spill-elskere som jeg liker å kalle oss. Jeg tror det skillet til å kalle noen avhengig er blitt veldig lav da, nettopp på grunn av det med å finne en sydebukk som vi snakke om i ste, og at dette kan være et like stort problem som de få som faktisk blir avhengige.

Videre poengterer Gjesvik m.fl. (2009) at spillere av online rollespill ofte blir sett på som avhengige på grunn av omverdenens manglende kunnskap til fenomenet, noe som kan føre til at de sammenligner det med andre, lignende fenomener, som rusavhengighet (ibid.). Dette er noe flere av respondentene har fått kjenne personlig på kroppen, hvor de i stor grad har blitt stemplet som avhengige på grunn av tiden de brukte på spillingen. Med stempeling la respondentene vekt på at de ble merket og fremstilt på en negativ måte av andre mennesker, de ble definert som avvikere siden de spiller mer enn den gjennomsnittlige nordmann (statistisk normalitetsforståelse). Her vektla de at det var folkesnakk og offentlige ytringer gjennom media som over tid førte til en negativ oppfatning av de som spiller, noe som påvirket hvordan de ble behandlet (Becker 1973). På denne måten var respondentene veldig klar over at denne typen avvik (spilleavhengig) på sett og vis ble konstruert gjennom at de som spiller blir stemplet som avvikere av de rundt seg (ibid.), og at det ikke var spillingen som var problemet, men heller hvordan andre mennesker så på dem selv. Dette synet støtter så Martinussen (2008), som vektlegger at i mange tilfeller er det mennesker som konstruerer sosiale avvik gjennom deres håndtering av «annerledeshet». Hva som er rett og galt er et spørsmål om hva samfunnsmedlemmene – eller de mektige blant dem – har definert som rett og galt, og online rollespill blir i majoriteten av tilfellene ansett som noe galt (ibid.). Dette vektlegger også Becker (1973), som viser til at det er samfunnets målestokk (ofte statistisk) som avgjør hva som er normalt, og hva som er et avvik fra denne standarden. De viser også til at det kun er foreldre, og andre mennesker som ikke har personlig kunnskap om dette som stempler dem som avhengige, nettopp på grunn av denne manglende kunnskapen (Gjesvik m.fl. 2009). De som har erfaringer og kunnskaper om dette vet hvordan det fungerer, og at det ikke er så «farlig» som media og foreldre skal ha det til, noe som fører til at de ikke tar det som sies om dette særlig alvorlig.

Likevel var det en periode hvor dette var noe de bekymret seg for, hvor de i den første tiden, da dette ble mye omdiskutert, begynte å tvile på sin egen dømmekraft og meninger.

Dette kom av en stadig masing fra foreldre og andre mennesker i deres liv, hvor samtalene ble lagt opp til at de var avhengige, og at de måtte ta imot hjelpen de ble tilbudt fra de rundt seg. Over tid førte dette til at flere av respondentene så på seg selv som spilleavhengige, selv om dette er noe de mener ikke stemmer i dag, når de kan se tilbake til den tiden. Dette kan komme av at menneskers identitet blir dannet på grunnlag av den interaksjonen som foregår mellom ulike mennesker, og hvordan vi oppfatter oss selv blir påvirket i denne settingen (Mead 2005). Det synet menneskene rundt oss har av oss vil virke inn på hvordan vi oppfatter oss selv, og på den måten påvirke vår identitet. Dette var en tankegang som Cooley bygde videre på, hvor han legger vekt på at ens bilde av en selv vil påvirkes av andre mennesker gjennom denne interaksjonen. Dette skjer ifølge Cooley gjennom tre trinn:

En) Vi ser for oss hvordan vi fremstår for andre.

To) vi ser for oss deres bedømmelse av oss selv.

Tre) Vi utvikler en selvfølelse som et resultat av vår tenkbare bedømmelse av andre (Ritzer 2007).

Dette er en prosess som var tydelig fremtredende blant flere av respondentene da de snakket om denne perioden. På grunn av både media og de menneskene rundt seg sin vektlegging på at de var avhengige, ble dette etter hvert en kategorisering som de tok over på seg selv, og de ble overbeviste om at de selv ikke hadde kontroll, og at det var de andre som hadde rett, de var spilleavhengige. Dette førte videre til at de fikk et dårligere selvilde, og de stolte ikke lengre på sin egen bedømmelse, siden de i lengre tid selv var overbeviste om at de hadde kontroll.

Øyvind: Man begynner jo å lure. Familien vil jo ens beste, så man blir jo bekymret da. Jeg hadde veldig dårlig selvillit, på grunn av masete foreldre som bare tok opp det med at jeg liksom var avhengig og alt det der, så det ble en veldig kjip periode som jeg ikke vil tilbake til.

6.3 Valg av spill

Før gjennomføringen av fokusgruppeintervjuene hadde jeg en ide om at det var flere spill som kom til å utmerke seg som populære i denne undersøkelsen. For ikke å legge noen hentydninger til hvilke svar som var «ønskelige» ble respondentene stilt et åpent spørsmål om spillene de spiller, slik at de selv kunne ramse de opp. Den største overraskelsen var den snevre spredningen det faktisk var innenfor de spillene de spilte. Foruten en respondent som spilte FIFA, og en spilte Tetris når det var kjedelig på skolen, var det World of Warcraft, COD og CS som utmerket seg, og da spesielt de to første. 12 av 16 respondenter spilte WoW, ni spilte COD, mens fire spilte CS.

For å se om det var noen forskjeller på spillemønsteret på de to skolene, ble disse sammenlignet, men det viste seg å være et stort samsvar. Seks respondenter på hver skole spilte WoW, og med COD var det forholdsvis fire og fem respondenter som spilte dette spillet, så heller ikke her var det forskjell i spillemønsteret. Den eneste forskjellen på spillemønsteret var CS hvor den ene skolen hadde tre respondenter som spilte, og den andre en, selv om disse funnene ikke er signifikante. Også spillemønsteret på tvers av kjønn ble sammenlignet for å finne ut om det var noen forskjeller der. Riktignok er det noen færre jenter enn gutter i dette utvalget, men jevnt over spiller jenter og gutter de samme spillene, hvor WoW var det mest populære spillet på tvers av kjønn. Det skal sies at det ikke er et representativt utvalg i denne oppgaven, samtidig som det er få antall, så det å konkludere med at det er forskjeller på de to skolene ut ifra ulikhetene i spillemønsteret av CS er å gå for langt, da det viser seg å være så like spillemønster ellers. Et faktum er imidlertid at det er et ensporet valg av spill på disse to skolene.

Den ensidige vektleggingen av de benyttede spillene er veldig interessant, med tanke på hvor mange valgmuligheter de faktisk har. Begrunnelsen for hvorfor de valgte disse spillene fremfor andre lignende spill var varierende. De la vekt på at da de begynte å spille, var det ulike spilletrender som regjerte. De begynte ofte å spille samme spill som sine venner. Dette førte til at noen spill ble spesielt populære, noe som kan være med på å forklare denne ensidige vektleggingen av populære spill i denne aldersgruppen. Hadde utvalget vært mer spredt aldersmessig, er det dermed mulig at flere spill ville blitt nevnt. Etter en stund hadde de gjort seg kjent med spillene, og da var det underholdningsverdien som var det store, at det var underholdende og morsomme spill. Den store variasjonen er også et pluss, de går ikke lei av spillene, siden det hele tiden er ulike deler som de kan holde på med. Konseptet med å spille

online ble også vektlagt. Her kan de spille sammen med venner, og bli kjent med nye mennesker med samme interesse, på tvers av landegrensler. Dette er også med på å skape et grunnlag for en fellesskapsfølelse med de man spiller sammen med. Dette kunne så gi utslag i anerkjennelse og bedre selvtillit, noe de ikke fikk særlig av gjennom andre spill.

Konkurranspreget sto også høyt, samtidig som at spillene kunne få de på andre tanker i en stressende periode, slik at de fikk koplet av og bli klare for morgendagen. Videre poengterte de at spesielt WoW er et spill som tar mye av deres tid, siden det ikke er en naturlig slutt i spillet, noe som førte til at de nedprioriterte andre spill for å ha muligheten til å komme lengst mulig. Dette førte til at de som spilte WoW veldig ofte hadde et hovedfokus på dette, mens de som spilte COD og CS ofte varierte mer.

6.4 Pro and cons

Etter å ha gjennomført innrammingsanalysen av mediernes dekning av online rollespill, kan det konkluderes med at det jevnt over er de negative sidene som fremheves, og de positive sidene vektlegges i mindre grad. Før denne oppgaven ble skrevet hadde jeg flere samtaler med spillere, og her la de vekt på at de positive sidene med spillene ikke kommer frem, noe de hadde et ønske om. I intervjuene ble dermed dette vektlagt, hvor spillerne selv fikk vise til de ulike sidene av spillene. Det første som slo meg da alle intervjuene var gjennomførte, var respondentenes høye refleksjonsnivå. Selv om jeg personlig aldri har hatt noen fordommer mot online rollespill (tror jeg selv), og de som spiller, hadde jeg likevel en tanke om at deres refleksjonsnivå ville være noe lavere, spesielt når det kom til de påvirkningene spillingen har på de som spiller, og da særskilt i negativ retning. Dette viste seg fort å være feilaktig.

6.5 Positive sider med online rollespill

Alle respondentene var veldig klar i sin tale når de snakket om spillenes positive og negative sider. For å gjøre dette kapitlet mest mulig oversiktlig, er alle de positive påvirkningene som dataspill medfører samlet i tabell 6.1. Det første som ble gjort i analysen var å dele inn alle punktene som omhandlet positive sider ved online rollespill inn i kategoriene: «Kompetanse», «Sosialt» og «Underholdning».

*** *Kompetanse*

Den økte kompetansen som gis gjennom online rollespill er delt inn i fem ulike kategorier. Den første omhandler *konsentrasjon*. Gjennom å spille øker konsentrasjonen, og respondentene får en økende grad av oppmerksomhet gjennom at det hele tiden er ulike farer de må passe seg for. Dette vektlegges som noe positivt i spillet, siden det fører til bedre resultater og fremgang. Videre vektlegger de at det er positivt også i det virkelige liv, gjennom skole og andre gjøremål hvor god konsentrasjon er en fordel.

Videre vektlegger respondentene en økt *språklig forståelse*, samt at de lærer seg andre kulturer og væremåter å kjenne. Det med en bedre engelskkunnskap blir særlig vektlagt, noe som også har vært med på å forbedre deres skoleprestasjoner og karakterer:

Per: Jeg er veldig urolig av meg, jeg har litt trøbbel med å konsentrere meg på grunn av ADHD. Men når jeg sitter og spiller så er ikke det et problem lengre da, jeg klarer å konsentrere meg. Og så har også jeg blitt flinkere i engelsk siden man må snakke, lese og slik på engelsk da, og det er jo veldig bra for skolegangen også.

Dataspill og læring er et tema det ikke snakkes så mye om. Ifølge innrammingsanalysen er det kun de rendyrkede pedagogiske læringsspillene som inneholder et læringsutbytte. Andre spill, fremstilles ofte som kun et underholdningsverktøy (Gjesvik m.fl. 2009). Dette er noe respondentene ikke er enige i, de viser til en rekke positive sider ved online rollespill som medfører god læring. Men hva er så læring? Er det kun den pedagogiske, eller kan man se læringsutbytte også gjennom online rollespill? Tredimensjonale virtuelle omgivelser kan være til støtte i læringsmiljø på flere måter. Den tilbyr en sosial arena hvor de lærende kan møtes og arbeide sammen. Selv om noen online rollespill er designet for underholdning betyr det ikke at en ikke utvikler nyttbare ferdigheter (ibid.). Verdifull læring kan finne sted også utenfor tradisjonell utdanning, gjerne i omgivelser som ikke har sin primære hensikt å formidle kunnskap. Steinkuehler påpeker at online rollespill sin tredimensjonale virtuelle verden tilbyr en ideell læringskontekst. Noe av det essensielle her er å inneha en annen forståelse av læring, samtidig som vi må innse at måten vi lærer på forandres (Nilsen 2008). Online rollespill kan gi spilleren en multimedia-opplevelse, som igjen kan mobilisere flere sanser enn hva som er tilfellet med vanlig tekst som finnes i bøker. Spillene inneholder både tekst, lyd, bilde, fantasi, nysgjerrighet, valg, handling og samhandling. Dette viser til at en virtuell verden tilbyr noe mer, den tilbyr nye kompetanser, noe også respondentene vektlegger i stor grad (Nilsen 2008).

Flere av respondentene la vekt på at de har blitt kjent med andre mennesker på tvers av

landegrenser, noe som har økt deres forståelse av andre land og kulturer (ibid.). Gjennom disse bekjentskapene har visse fordommer blitt fjernet, og de er nå mer åpne og fordomsfrie enn hva de var tidligere.

Den tredje kunnskapskategorien respondentene la vekt på som de tilegnet seg, var *strategi*. Gjennom å ha en viktig rolle i gilden eller blant de man spiller sammen med, lærer spillerne seg å være strategiske og organiserte, i møte med utfordringer. Dette er en kunnskap de så tar med seg inn i det virkelige liv, noe som gjør dem til bedre problemløsere og strateger.

Andre kompetanser man kan få gjennom spillingen er en større grad av *øye-hånd koordinasjon* og *raskere reaksjonsevne*. Denne vektleggingen av kunnskaper/ferdigheter gjennom online rollespill, viser til en ny forståelse av hva som er læring. Selv om de ikke bedriver en aktivitet som andre anser som konstruktiv, tilegner de seg en rekke nye kunnskaper som de også har bruk for i andre situasjoner. Videre vektlegger respondentene at kunnskapen de får gjennom spillene ikke blir ansett som like legitim og viktig som de kunnskapene andre får igjennom for eksempel å lese en bok eller spille fotball. På denne måter kommer igjen dette skillet av hvilken kulturaktivitet man bedriver, hvor noen kulturuttrykk blir ansett som mindre legitim enn andre (Bourdieu 2005).

*** *Sosialt*

Når det kommer til de sosiale aspektene som læres gjennom spillingen er disse satt opp i fem kategorier. Den første er *sosialisering*. Her vektlegges det at spillerne kan benytte seg av chattekanaler på skjermen, men også gjennom bruk av mikrofoner, slik at de kan kommunisere med andre spillere. Samtidig kan de være med på å hjelpe andre spillere, og selv kan få hjelp fra andre, noe som ofte fører til nære vennskap og relasjoner, også utenfor spillene. Flere nevnte at de hadde blitt kjent med andre mennesker gjennom spillene, og at de snakker sammen jevnlig, og da også om andre tema enn spill og sider som omhandler dette. Noen vennskap utvikler seg også til at de reiser og besøker hverandre, noe respondentene følte var et aspekt som var særlig lite vektlagt blant foreldre og media. Det er aspektene rundt ensomhet og isolasjon som blir vektlagt, noe de ikke kjente seg like godt igjen i.

Det andre aspektet er knyttet til *spillernes forhold til seg selv*. Gjennom spillingen la respondentene vekt på at de kunne få anerkjennelse fra andre når de gjorde noe bra i spillet. Dette fører til en bedre selvtillit, og en følelse av oppnåelse og mestring, som igjen gjør det enklere å møte motgang og vanskeligheter, både i spillet, og utenfor. Her er det tydelig at

spillerne sin selvtillit og selvfølelse blir påvirket av det synet andre spillere har av dem. Dette vektlegger også Cooley i *looking-glass self*, hvor menneskers identitet blir påvirket i interaksjon med andre mennesker, gjennom hvordan de oppfatter at andre ser på dem (Ritzer 2007). I dette tilfellet førte positive tilbakemeldinger til at respondentene fikk et positivt syn på sine ferdigheter, som igjen påvirket deres selvtillit i positiv retning (ibid.). Dette kommer av at menneskes identitet og selvfølelse konstrueres gjennom aktiviteter i fellesskap med andre mennesker, og på denne måten er det noe som kontinuerlig endres gjennom sosial samhandling og kommunikasjon (Becker 1973).

Det tredje aspektet omhandler *forholdet til andre mennesker*, hvor det vektlegges at spillingen er et særlig sosialt medium hvor de blir kjent med mange andre mennesker. Samtidig kan man spille online sammen med venner man har fra før. Gjennom å få bedre selvfølelse og anerkjennelse vektla flere respondenter at dette igjen kunne føre til bedre selvtillit, noe som gjør det enklere å ta kontakt med andre mennesker, og da ikke bare i spillet, men også i det virkelige liv, noe som kan føre til bedre sosiale ferdigheter som nevnt tidligere:

Kåre: Å så føler man jo at man får til ting da, og for folk som kanskje ikke er så flinke til andre ting som sport, kan det være veldig godt for selvfølelsen deres å mestre noe på en måte da. Man får jo mer selvtillit, og om man har god selvtillit i spillet man spiller kan det jo smitte over til andre ting, som det å være mer sosial for eksempel.

Samarbeid ble også vektlagt som en viktig side ved det sosiale aspektet rundt spillene, noe også forskere legger vekt på (Gjesvik m.fl. 2009). Det å kunne samarbeide ble vektlagt som en veldig viktig egenskap, både i spillene, men også på skolen, og senere når de skal ut i arbeidslivet. Det å beherske en slik egenskap ble dermed sett på som meget positivt. Det skal så poengteres at dette med samarbeid er noe som også implementeres mye i skolehverdagen, så selv om de ikke hadde tilegnet seg dette i spillene, ville de innehatt en stor grad av samarbeidsevne likevel. Samtidig lærte de å være løsningsorienterte, problemløsende og det å inngå kompromiss. Gjennom samarbeidet fikk spillerne en fellesskapsfølelse med de andre de spilte sammen med på grunn av deres felles mål og interesse i spillene (ibid.).

*** *Underholdning*

Underholdning var den siste hovedkategorien av positive sider ved online rollespill som ble vektlagt av respondentene. Her er kategorien delt inn i fem underpunkter. Det første punktet er det samme som selve hovedkategorien, *underholdning*. Respondentene la vekt på at spillingen var en morsom hobby med mye action og variasjon, noe som gjorde det til en

morsom fritidssysse, på lik linje med andre hobbyer: Kari: «For min del da, så er det en hobby på lik linje med alle andre hobbyer. Det er gøy og underholdende rett og slett, og så er det en fin ting som får tiden til å gå da. Jeg synes det er mye bedre å sitte og spille WoW enn å henge på Torget liksom, det er jo helt teit».

Videre vektlegges *tidsaspektet* som noe positivt, siden de hele tiden har noe å gjøre, og det får tiden til å gå. På denne måten er det en kjekk aktivitet de kan bedrive når de ikke har andre planer. En respondent la også vekt på at det kan være med på å holde styr på ungdommen, ved at de heller sitter og spiller enn å gjøre pøbelskaper i byen, noe flere av hans venner gjorde før de begynte å spille. Ved å sitte og spille sammen med andre, la de også vekt på at de festet mindre i helgene, noe som førte til mindre alkoholinntak og bråk i helgene, noe også arbeidsgruppen vektla i sin rapport (Kultur- og kirke departementet 2011).

Det tredje aspektet er *konkurranse*. Flere av respondentene la vekt på at de fikk kontroll på konkurranseinstinktet gjennom PvP- delen av spillene, noe som førte til bedre selvtillit gjennom anerkjennelse fra andre spillere (Becker 1973). Spillene førte videre med seg et høyere adrenalinnivå og action i hverdagen, noe som tilførte hverdagen en annen mening enn kun å være på skolen.

Det fjerde aspektet var en *aktiv fritids/mediebruk* hvor de som spiller hele tiden må jobbe for underholdningen, i stedet for å motta den passivt, noe som er tilfelle ved å se på TV. På denne måten følte de at de hadde en bedre kontroll på underholdningen, samtidig som at det tilførte det hele mer spenning og ansvar. Dette argumentet var også en av grunnene til at respondentene stilte seg undrende til hvorfor det å se på TV var så mye mer legitimt enn det å spille online rollespill, siden de i bunn og grunn arbeider mer for underholdningen. Flere la i dette tilfellet vekt på at det å spille dataspill blir ansett som noe ukjent og fjernt for mange, mens TV er noe alle har et forhold til. Dette vil ifølge respondentene føle til at fordommer lettere setter seg siden mange har mindre kunnskaper om det, og dermed vil fordommene og stereotypiene vokse. Her er det igjen tydelig at det er noen kulturinntrykk som blir ansett som mer viktige og legitime enn andre, hvor online rollespill kommer svært dårlig ut (Bourdieu 2005).

Det femte, og siste aspektet som ble vektlagt var *virkelighetsflukten* som spillene kunne medføre. I perioder hvor det var mye å gjøre på skolen, var de enige om at det var godt å spille slik at de kunne slappe av, og lade opp til å fortsette påfølgende dag. I eksamensperioden var dette spesielt viktig, siden de fikk slappet av, og få tankene på noe annet, slik at nervene ikke tok overhånd. Videre vektla de viktigheten av moderasjon og

måtehold, for tok spillingen en for stor plass i deres liv ville spillingen få en rekke negative følger, som vist til i neste underkapittel.

6.6 Negative sider med online rollespill

Alle respondentene var veldig tydelige på at de positive sidene med spillingen som de selv kjente mye på, var noe som i liten grad ble sett på som legitimt av foreldre og media. Videre la de vekt på at det var de negative sidene med spillingen som fikk mest oppmerksomhet fra de fleste som ikke har personlige erfaringer med dataspill.

Ut ifra hva respondenter la vekt på i fokusgruppeintervjuene, ble det laget fire hovedkategorier av negative sider ved online rollespill. Dette er «begrensning», «fysisk», «sosialt» og «økonomisk» som vist i tabell 6.2.

*** *Begrensning*

Begrensningen av spillingen ble delt opp i fire mindre kategorier ut fra hva respondentene vektla som negative sider med spillingen. Det første de vektla var *tidsbruk*. Her la de vekt på at spillingen kunne ta over en for stor del av livet til de som spiller, og at vedkommende kan bruke mye mer tid enn hva som i utgangspunktet var planen. Siden spillene er konsentrert rundt et mål om å bli best mulig, noe som oppnås gjennom mange timer bak skjermen, er dette med på å øke muligheten for at noen blir avhengige. I flere online rollespill er det ikke en naturlig slutt i spillene, noe som gjør at de i teorien kan spille i det uendelige (Gjesvik m.fl. 2009). I og for seg trenger ikke dette være negativt, men om spillingen får et tvangsmessig preg, kan dette føre til negative konsekvenser for den det gjelder. Hvis spillingen tar overhånd, den får et tvangsmessig preg og det medfører en rekke negative konsekvenser for vedkommende sitt liv, mente respondentene at vedkommende kan anses som *avhengig*:

Trine: Tror noen kan få vanskeligheter med å komme seg vekk da, og at de bare sitter inne og spiller, og ikke tenker så mye på alt som skjer rundt liksom. At man lever i en boble som det kan være vanskelig å komme ut fra, og at de mister venner og blir avhengige.

De la også sterk vekt på at dette er noe som kun vil påvirke minoriteten av de som spiller, og at det ikke er et så stort problem som media, og foreldre vil ha det til. Men for de få som faktisk lider på grunn av dette, må det tas på alvor, selv om man ikke kan sette likhetstrekk mellom online rollespill og avhengighet. Dette kan sees i sammenheng med

Taylor (2006) sitt skille mellom casual og power gamers, som tilsvarer arbeidsgruppens oppdeling i storspillere og problemspillere. Selv om noen spiller så mye at andre mennesker reagerer på det, trenger de ikke ha et spilleproblem (Kultur- og kirke departementet 2009). Det kan simpelthen være at de ikke har andre hobbyer, noe som fører til en naturlig fordeling av deres tid. De fordommene som opprettholdes i sammenheng med begrepene storspiller og problemspiller er videre med på å øke andre menneskers skepsis til spillene, og da spesielt blant de som ikke har personlig erfaring med spillene (ibid.). En av grunnene som kan være med på å øke sannsynligheten for å bli spilleavhengig er ifølge respondentene hvis vedkommende bruker spillene som en *virkelighetsflukt*. I kontrollerte former kan spill som en virkelighetsflukt være positivt, siden vedkommende får koplet av, men om vedkommende mister kontrollen, og bruker det som en virkelighetsflukt over lengre tid, og hver gang han eller hun spiller, kan det fort bli et problem.

*** Fysisk

Når det kommer til de fysiske påvirkningene som spillingen kan medføre, er disse delt inn i tre underkategorier: «søvn», «fysisk aktivitet» og «matvaner». Med *søvn* ble det vektlagt at det til tider kan være vanskelig å avslutte spillingen om de holder på med noe som tar lengre tid enn hva de opprinnelig hadde tenkt. Det at spillene ikke har en naturlig avslutning er også med på å øke antallet timer de bruker på spillet, siden de hele tiden kan arbeide for å bli bedre, da gjennom enten høyere level, eller bedre utstyr (Gjesvik m.fl. 2009). Dette kan føre til sene netter, og det kan bli noen timer for lite med søvn før de må på skole og jobb, noe som gjør vedkommende trøtt og uopplagt den påfølgende dagen. Videre vektla de at dette nødvendigvis ikke trenger å være et stort problem så lenge det ikke skjer så veldig ofte, siden mange av dem ville være trøtt og uopplagt uansett hvor mye søvn de hadde fått natten i forveien.

Videre kan den *fysiske aktiviteten* bli skadelidende, siden spillingen tar mye tid. Dette fører til at noe annet må vike, siden døgnet bare har 24 timer. Her vektla de at det å skulke en trening er mye enklere, og ikke like stigmatiserende som for eksempel skulke skolen. Dette kan føre til at noen har lettere for å skulke trening, eller slutte på ulike aktiviteter for å få nok tid til å spille, noe som kan føre til dårligere fysisk form. Likevel la flere av respondentene vekt på at det å skulke trening for å spille dataspill var noe de færreste som ikke hadde samme interesse skjønnte særlig av. Mange ser på dataspill som en interesse som har få positive sider ved seg, og at det fører til inaktivitet. De fleste respondentene var enige om at det å dra på

trening var en mye mer fornuftig måte å bedrive fritiden sin på. Dette kom ifølge Øyvind av at det å spille dataspill i stor grad er en aktivitet som blir sett ned på, mens det å dra på trening er noe mennesker anser som positivt. Ifølge Bourrdieu (2005) kommer dette av en fordeling av kulturen i en høy- og lavkultur, hvor det å spille dataspill kommer dårligere ut, noe som fører til mer stigmatisering enn andre fritidsinteresser (ibid.).

Mye spilling kan også påvirke vedkommende sine *matvaner* i negativ retning. Det å spille online rollespill tar tid, og ofte spiller man sammen med andre mennesker som er avhengig av at man holder avtaler om ting som skal skje. Dette kan føre til dårlig tid, og da er det ikke alltid matlaging får førsteprioritet. Enkle matvarer og drikker blir da ofte foretrukket, slik at man har mer tid til å spille, noe som i svært mange tilfeller medfører mer usunne alternativer og lite fysisk aktivitet, noe som igjen kan medføre dårligere helse.

*** Sosialt

Det sosiale aspektet, og forholdet til foreldre og venner, kan bli skadelidende om spillingen tar en for stor plass i deres liv. Alle respondentene hadde selv følt på kroppen at spillingen er et uromoment i familien, og da spesielt i forhold til foreldrene. Foreldre er jevnt over ikke særlig begeistret for dataspill, og alle hadde opplevd at foreldrene mener at de spiller for mye, noe de prøvde å forhindre. Dette fører til en del uroligheter og krangling innad i familien, noe som ikke er positivt for noen av partene. Dette krysspresset mellom familien og spillet kunne være vanskelig å håndtere, siden de følte et ansvar for å forhindre bråk i familien, men samtidig har de et ansvar i spillene gjennom dem de spiller sammen med. Dette krysspresset gjaldt også blant venner som ikke spiller noen av spillene, siden de i mindre grad skjønner hvordan spillene foregår, og at det tar tid. Dette kan føre til at noen trekker seg unna sine venner, eller vennene trekker seg unna vedkommende, noe som kan svekke de sosiale relasjonene i det virkelige liv. Samtidig er det mange som ikke lar seg påvirke nevneverdig av dette mens de spiller, siden de har et sosialt nettverk gjennom spillene, noe som kan føre til at ikke alle ser på tapet som så stort mens de er inne i spillingen. Når spillingen avtar, vil virkeligheten gå opp for vedkommende, noe som kan være vanskelig å håndtere. Dette krysspresset mellom spillingen og venner og familie kan i flere tilfelle føre til at vedkommende går med en konstant dårlig samvittighet ovenfor noen, enten foreldrene, vennene, eller de andre i guilden:

Kalle: For noen så kan det nok ta mer tid enn planlagt da. Og så kan det bli stressende for noen, om man er med i en veldig aktiv guild for eksempel, og de gjør mange raids og sånn i uka, og da kan man få dårlig samvittighet

om man ikke spiller, men også dårlig samvittighet om man spiller da, blir på en måte et krysspress mellom vennene på WoW, og de hjemme da.

Det siste aspektet som kan påvirke det sosiale er spillernes sosiale status. Da respondentene begynte å spille, og da spesielt WoW for sels år siden, var dette en trend. Det var noe de fleste gjorde, og det ble sett på som noe positivt å være god i spillet. I dag, seks år etter, blir spillerne i stor grad sett ned på og stemplet som nerd. Dette var noe som gikk sterkt innpå flere av respondentene, og de syntes det var synd at de skal bli stemplet på denne måten på grunn av en hobby. Denne stemplingen kommer ofte av at mennesker prøver å redusere mangfold i deres sosiale liv gjennom å danne oppfatninger av «typer» av mennesker, grupper og hendelser ifølge Alfred Schutz. Dette er spesielt viktig i samfunn hvor vi ofte møter fremmede. Stereotypier og stempling er dermed en form for typifisering for å forenkle vår hverdag, og gir en følelse av å ha kontroll i en stadig mer kaotisk hverdag (Martinussen 2008). En stor frustrasjon blant respondentene var den manglende virkelighetsnærheten disse fordommene hadde, da de ikke kjente seg igjen i noe av dette. Dette stemmer også overens med Taylors (2006) forskning, hvor det går frem at mange av de fordommene som er ovenfor de som spiller ikke har rot i virkeligheten. Disse fordommene mente respondentene kom fra den vinklingen media ga av de som spillere, noe «de andre» tok til seg, og spant videre på. Journalister har i stor grad har en tendens til og «jakte i flokk», og de presenterer gjerne den samme informasjonen, med den samme vinklingen, noe som forsterker disse fordommene (Aalberg og Elvestad 2012). Fremstillingen i media kan altså medvirke til å stigmatisere enkelte grupper og virke inn på selvoppfattelsen eller identitetskonstruksjonen til disse gruppene (jamfør looking-glass self), noe flere av respondentene la vekt på. Videre er påvirkningskraften til media spesielt sterk når de er samstemte i presentasjonen av en sak. I slike situasjoner vil det være vanskelig for publikum, og da spesielt de som har lite forkunnskaper om temaet fra før, å vurdere om det er andre måter å se denne saken på (ibid.). På denne måten forsterkes fordommene mot de som spiller, og «de andre» sitt syn på spillerne vil reproduseres.

*** Økonomisk

Det siste aspektet som respondentene vektla som en negativ side ved spillingen var det økonomiske. Online rollespill er som nevnt tidligere en spill-sjanger hvor det må betales en løpende abonnentpris for å ha muligheten til å spille (Gjesvik m.fl. 2009). Det ble vektlagt at dette ikke kostet all verden, men over tid blir det dyrt. Ungdommer på deres alder hadde ofte

ikke jobb, noe som fører til at de kanskje må spørre foreldre om penger, noe som ikke er populært. Men dette var ikke det dyreste med spillet. For å bli best mulig er det viktig at karakteren har bra med utstyr og våpen, slik at de kan hevde seg blant spillerne, og dette koster naturligvis penger (gull). For å skaffe gull må man gjennomføre en rekke oppdrag, og dette er noe som kan være særdeles tidkrevende. Det mange har gjort i de senere årene, selv om det ikke er lov, er å kjøpe gull fra ulike nettsider med ekte penger, så de kan kjøpe seg det de trenger. Siden dette er noe som er veldig uglesett i spillverdenen, og det ikke er lov ifølge reglementet, koster dette fort over tusen kroner, noe også Jens poengterer: *«Det koster jo penger hver måned da, om man ikke bor hjemme eller ikke har jobb, så kan det jo bli dyrt. Pluss at mange bruker ekte penger til å kjøpe gull på spillet da, og det blir jo fort dyrt, og kan jo bli negativt».*

Så selv om dataspill har en rekke positive sider, er det viktig at man også er observante på de negative konsekvensene som kan forekomme. Det er viktig med en balanse mellom spillingen og det virkelige liv, slik at spillingen ikke tar overhånd.

6.7 Online rollespill – et gode eller onde?

Som vist i kapitlet ovenfor er det en rekke positive, men også negative sider med online rollespill, så er online rollespill et gode eller et onde, ifølge spillerne? De positive sidene med spillingen som respondentene vektla ble delt inn i tre hovedkategorier, «Kompetanse», «Sosialt» og «Underholdning», hvor påfølgende begrunnelser ble fylt på etter hvert, som vist i tabell 6.1:

6.1: Positive sider med online rollespill.

Kompetanse
<i>Konsentrasjon:</i> Bedre konsentrasjon og oppmerksomhet.
<i>Språk og kulturforståelse:</i> Bedre engelskkunnskaper og kulturforståelse.
<i>Strategi:</i> Lære å være strategisk og organisert.
<i>Bedre øye-hånd koordinasjon</i>
<i>Bedre reaksjonsevne</i>
Sosialt
<i>Sosialisering:</i> Gjennom chat på skjermen og via hodetelefoner. Hjelp/få hjelp. Spille online.
<i>Forholdet til en selv:</i> Få anerkjennelse. Bedre selvtillit. Oppnåelse.
<i>Forholdet til andre:</i> Bli kjent med nye mennesker og kulturer. Spille med venner. Ha lettere for å komme i kontakt med andre.
<i>Samarbeid:</i> Samarbeid med enkeltspillere og grupper.
<i>Fellesskapsfølelse:</i> Felles mål og interesse. Skjønner hverandre bedre. Gjensidig avhengighet, tillit og respekt.
Underholdning
<i>Underholdning:</i> Morsom hobby. Action. Variasjon.
<i>Tidsbruk:</i> Har hele tiden noe å gjøre, og det får tiden til å gå.
<i>Konkurransen:</i> Konkurranseninstinktet. Få, og gi anerkjennelse. Samarbeid. Adrenalin. Action.
<i>Aktiv fritidsbruk:</i> Jobbe aktivt med å få underholdning, i stedet for å motta den passivt.
<i>Virkelighetsflukt:</i> Avkopling i travle perioder, så man har ork til å fortsette.

Vektleggingen av de positive sidene med spillene var noe alle respondentene savnet i måten de blir fremstilt i samfunnet. De var enige om at det er et for negativt og fordomsfullt bilde som blir gitt av spillene og de som spiller, noe de selv i liten grad kjente seg igjen i. Dette støtter også Taylor (2006) som la vekt på at det er knyttet en rekke negative fordommer til de som spiller mye, men at de fleste av disse fordommene ikke har rot i virkeligheten.

Denne manglende positiviteten var noe de savnet både i media sin dekning av spillene, men også blant foreldre, andre voksenpersoner og jevnaldrende som ikke spiller. De la mye vekt på at de som spiller, har et mye mer objektivt syn på spillenes påvirkning, hvor de både kunne se de positive og de negative sidene med det de holder med på. Andre mennesker

legger i større grad vekt på det negative, hvor de positive sidene har en liten gjennomslagskraft ifølge dem selv:

Per: Jeg er 110 % sikker på at foreldre og andre som ikke spiller kun ser de negative sidene med spillingen, mens vi som spiller legger mer vekt på de positive. De ser jo ikke de positive sidene med spillingen, det er liksom bare noe som bruker mye av tiden vår. Tror kanskje de kunne fått et annet syn på det om de hadde satt seg inn i hva det handler om og sånn, for ifølge dem så er det jo bare kjipe ting med spillingen.

Det er ifølge respondentene tydelig at online rollespill har mistet den prestisjen som det var å spille da de begynte sin spillekarriere. På den tiden var det kult å spille, og det å være god i et spill førte med seg beundring og respekt. I dag vektlegges stort sett de negative sidene med spillene, hvor de som spiller i større grad føler seg stigmatisert. Vektleggingen av spilleavhengighet, at man mister venner, skulker og slutter på skole og jobb, og ellers sliter med helsen, både fysisk og psykisk blir mye vektlagt av andre mennesker. Dette er ifølge respondentene en stor overdrivelse, hvor det kun er minoriteten som får et slikt forhold til spillene. De aller fleste som spiller kommer til å ha et sunt forhold til spillene, og det er ikke noe foreldre trenger å bekymre seg nevneverdig over. Hvis det er noen som derimot blir avhengig, er de også enige om at det kan være andre underliggende problemer som fører til at noe spiller for mye, som sosial angst, depresjon og lignende (Gjesvik m.fl. 2009). Likevel er de åpne for at hos noen mennesker kan spillingen ta overhånd og føre med seg uheldige konsekvenser i deres liv. Når det kommer til de negative konsekvensene av spillingen ble «begrensning», «Fysisk», «Sosialt» og «økonomisk» vektlagt som vist i tabell 6.2:

Tabell 6.2: Negative sider med online rollespill

Begrensning	Sosialt
<i>Tidsbruk:</i> Vanskelig å avgrense. Bruke mer tid enn planlagt.	<i>Familien:</i> Krysspress.. Krangling, mas og aggresjon.
<i>Avhengighet:</i> For mye tid → avhengig → Negative konsekvenser.	<i>Venner:</i> Krysspress. Mistet kontakt. Dårlig samvittighet.
<i>Virkelighetsflukt:</i> Kan føre til mer spilling og avhengighet.	<i>Status:</i> WoW har liten status, så mange kan bli sett ned på og bli stemplet som nerd.
Fysisk	Økonomisk
<i>Søvn:</i> Trøtt og uopplagt på grunn av lite søvn.	<i>Månedsbetaling:</i> Koster penger å spille.
<i>Fysisk aktivitet:</i> Mindre fysisk aktivitet → Slutte på aktiviteter.	<i>I spillet:</i> Kjøpe gull.
<i>Matvaner:</i> Mange begynner å spise og drikke mer usunt, noe som kan føre til at de legger på seg.	

Alle respondentene var veldig reflekterte rundt at det alltid er to sider av en sak, og dette er også tilfellet med deres hobby. Begrensning og moderasjon var to ord som ble mye brukt under intervjuene når de snakket om forholdet mellom de positive og negative sidene ved spillingen, og hvilken side som har størst påvirkningskraft. De vektla at det er viktig at man i tillegg til den virtuelle verden, også opprettholder den virkelige verdens rutiner og gjøremål. Selv om man spiller fire timer på kvelden, er det viktig at man har muligheten til å være med venner og familie, at man får spist middag og kommet seg opp på skolen. Det er viktig at spillingen ikke tar overhånd, og at man er oppmerksom på sin egen spilleatferd. Men selvfølgelig, selv om foreldre maser om at de må spille mindre og så videre, vil det ikke dermed si at de er avhengig av den grunn, da det er stor forskjell på å være en storspiller (casual gamer) fremfor å være en problemspiller (power gamer) (Kultur- og kirkedepartementet 2009). Så lenge man spiller på en «vanlig» måte, og ikke overdriver for mye, var de alle enige om at det er de positive sidene ved spillingen som regjerer:

Ola: Jeg er en stor fan av ordene moderasjon og begrensning, uansett hva det gjelder, og det tror jeg er et nøkkelord også her. Så lenge man klarer å begrense seg er det de positive sider med spillingen som veier mest, og det er jo dette 99 % av de som spiller opplever da. For kanskje en prosent kan det være de negative sidene som veier mest, men det blir dumt å sette standarden etter minoriteten.

Et annet aspekt med spillingen som de var veldig opptatt av, var forskjellen mellom de som spiller, og de som ikke gjør det. For de som spiller, og som har personlig kjennskap til spillene er det de positive sidene som veide klart mest. Når det kommer til de som ikke har egne erfaringer, men som bare har kunnskap gjennom media og andre personer som ikke spiller, vil de ha et helt annet syn og vinkling, noe også Pål vektlegger: *«Jeg mener at det er de positive sidene som veier mest. Når det kommer til foreldre og andre folk som maser så vet de jo ikke hva spillene innebærer og sånn. De er veldig forutinntatte, det er nesten så de synes det er skremmende bare fordi det er noe nytt».*

Her viser de til at det er store forskjeller på hva en personlig erfaring med spillene utgjør, ved at de vet hva de snakker om, og de blir ikke like mye preget av de fordommene som regjerer. Dette koplet de også sammen med at når mennesker ikke har så mye forkunnskap om et tema, er det mye enklere å ta for gitt, og tro på det som står i media, enn om man har noen kunnskaper fra før (Gjesvik m.fl. 2009). De som spiller skjønner at det ikke er mulig at så mange som blir ansett som spilleavhengige faktisk er det. De kjenner til hva som er «normalt», og hvor grensen går, noe som fører til at de ikke tar for gitt det som blir sagt. Videre spiller de selv en del timer, og de kjenner det selv på kroppen, noe de mener gjør

deres meninger mer troverdige enn hva «de andre» sier. De som mangler denne kunnskapen har ikke mulighet til å sette det som står i media i perspektiv, og det kan være enklere å gå for det som står, noe som er med på å styrke de fordommene og den nedrakkingen av spillet og de som spiller.

Hva som blir ansett som spilleavhengighet og ikke var også et tema som ble mye diskutert i flere av fokusgruppeintervjuene. Flere av respondentene poengterte at den lave grensen for hva som anses som avhengighet, kan være et like stort problem som selve «avhengigheten». Ved kun å sette et fokus på hvor mange timer som er skadelig, flyttes fokus vekk fra det som er problemet (de underliggende problemene). Dette kan føre til at flere som står i faresonen til å bli avhengig faller utenfor siden man ikke klarer å plukke opp tegnene før personen begynner å spille for mye (Kultur- og kirkedepartementet 2011). Problemet er ikke hvor mange timer en person spiller ifølge respondentene, men heller det at de ikke klarer å begrense seg, og at spillingen tar over andre sider ved personens liv (Gjesvik m.fl. 2009). Om personen spiller så mye at det medfører en rekke negative hendelser i livet, kan de stå i faresonen til å bli avhengig, om de ikke gjør noe med det. Men dette kan skje uansett om man spiller to timer hver dag, eller om man spiller fire timer. Det er begrensningen som er viktig, og mennesker har ulik terskel for hva de kan «håndtere» og ikke. Noen kan ha vanskeligheter med å avslutte etter at de har spilt i to timer, mens en person som spiller i fem timer kan avslutte når det måtte være. Så det å ha antall timer som en grense for hva som er avhengighet og et avvik (statistisk normalitetsforståelse) blir en for enkel fremstilling ifølge respondentene. Videre la de vekt på at det kun er i sammenheng med spilling at det er snakk om at man må begrense tiden man bruker på sin hobby. Hvis det for eksempel er snakk om fotball eller film, så får de ikke høre dette maset som de selv kalte det:

David: Det er tydelig at dataspill blir sett på som noe negativt, og at det er noe som blir sett ned på. Hadde jeg hatt en hvilken som helst annen hobby ville ikke folk brydd seg om hvor mye tid jeg bruker på det, men så fort jeg sitter og spiller PC spill skal folk begynne å blande seg inn, og komme med en moralsk pekefinger og legge ut om hva som er bra, og ikke bra for meg da.

Dette er en side ved fremstillingen som de så på som svært urettferdig. De var veldig klar over at statusen til de som spiller var lav, noe de følte gjennom gjentatt stemping og bedømming fra andre mennesker. Det å bli bedømt av andre i negativ retning på grunn av deres hobby var veldig frustrerende for mange, siden det ikke sier så mye om dem som person, men bare hva de liker å gjøre i fritiden. De vektla videre at om det var snakk om en hvilken som helst annen fritidsbruk, ville det ikke fått denne negative vinklingen, siden det er

en mer legitim bruk av ens fritid (Bourdieu 2005). Det var flere som brukte TV som et eksempel. Hvis en person sitter og ser på TV i fem-seks timer en ettermiddag/kveld er det ingen som kommer til å reagere nevneverdig på det, da dette er en sosialt akseptert måte å bruke fritiden sin på. Men så fort en person sitter og spiller online rollespill er personen nesten automatisk avhengig. Dette var noe som ble ansett som svært uheldig, og ikke minst urettferdig. Gjennom å spille PC-spill la respondentene vekt på at det er en aktiv fritidsbruk hvor de selv har ansvaret for å få den underholdningen de vil. Ved å sitte og se på TV er man bare passive mottakere som får servert et ferdig produkt, noe som er verre, sier de selv. Ved å produsere sin egen underholdning er de aktive, de benytter seg av kommunikasjonsferdigheter, samarbeid, øye-hånd koordinasjon, strategier og så mye mer. Ser man på TV trenger man bare å følge den allerede ferdig oversatte teksten, det er en passiv fritidsbruk. Dette mente de var en mye mer uheldig bruk av ens tid enn å spille, og det at «de andre» ikke forstår dette mente de alle var veldig uheldig. Det at dataspill ikke er like akseptert som andre måter å bruke fritiden sin på, mener respondentene er et vel så stort problem som det at andre prøver å gjøre dataspill til dette problemet. De er klar i sin tale om at problemet i denne saken ikke ert spillene i seg selv, men heller måten de blir presentert på, og hvordan andre mennesker forholder seg til det. Hva som blir ansett som et sosialt problem i ulike samfunn varierer, og media kan være med på og «bestemme» hva som blir ansett som et sosialt problem og ikke. Dette gjøres ifølge respondentene gjennom deres definering og vinkling av ulike fenomener, hvor det er tydelig at spillene i stor grad vinkles som et problem (Aalberg og Elvestad 2012).

Hva som blir ansett som et sosialt problem kommer an på hvordan saken blir innrammet, da ofte av media, og om de lykkes i å skaffe oppmerksomhet rundt det som skrives. Blir det skrevet mye negativt om en sak, og det får mye oppmerksomhet fra omverden ved at de skal få bukt med problemene, kan det sees på som et sosialt problem (Griswold 2012). Når dataspill, og spesielt online rollespill, blir ansett som et sosialt problem, påvirker det hvordan andre mennesker ser på de som spiller, og hvordan de forholder seg til spillerne. Dette har i mange tilfeller blitt et problem for flere av respondentene, siden de ofte blir møtt med en negativ innstilling, noe som i mange tilfeller har påvirket deres selvbilde og selvtilit (Ritzer 2007). Dette er det et klart eksempel på at menneskers identitet blir konstruert gjennom aktiviteter i fellesskap med andre mennesker, og at den kontinuerlig endres gjennom den sosiale samhandlingen og de tilbakemeldingene vi får av oss selv fra andre mennesker (Becker 1973).

7. Spillernes oppfatning av media og «de andre»

Når det kommer til menneskers oppfatning av spillene var respondentene tydelige på at hvilken forkunnskap mennesker har om spillene, og hvor denne kommer fra, er med å påvirke deres oppfatning. Den største forskjellen skyldes deres personlige erfaringer. Mennesker som har spilt spillene er generelt mer positive til spillene ifølge respondentene, side de vet hvordan de fungerer. De som ikke har denne kunnskapen har ingen personlige preferanser å gå tilbake til, så de blir i større grad påvirket av det de hører fra andre (Gjesvik m.fl. 2009).

7.1 Spillernes oppfatning av mediens dekning og påvirkning

Ifølge respondentene har spillene i de senere år fått en svekket status, noe de mente var påvirket av media, ved at de er med på å sverte statusen til spillene ved å fremstille dem som farlige og avhengighetsdannende. Det at media benytter seg av tall og fakta som spillerne selv fnyser av, er med på «å skremme» mennesker til å tro at spillene er mer avhengighetsdannende enn de faktisk er. Dette kan sees i sammenheng med at grupper som har makt til å definere avvik ofte bruker forskningsresultater for å støtte sin definisjon av avvik (Becker 1973). Dette mente de ble gjennomført ved at de ulike ekspertene som kommer til orde stort sett ikke har noen media-/kultur bakgrunn, noe som kunne være et forsøk fra media sin side på å støtte det synet de innehar, hvor spillingen blir ansett som en mindre legitim kultur (ibid.). Videre er det viktig å påpeke at selv om media innehar en konfliktramme når de tar for seg saker om spilleavhengighet, så skaper ikke media konfliktene i seg selv. De kan selvfølgelig overdrive, noe flere av respondentene vektla sterkt, men konflikten må samtidig ha rot i virkeligheten (Aalberg og Elvestad 2012). Noen mennesker har enklere for å bli hekta/avhengige enn andre, og for de menneskene som lider av overdreven spilling kan dette være veldig vanskelig. Det er viktig at man tar dette på alvor, og at vedkommende får livet på rett kurs igjen. Men det å generalisere de få hendelsene til å gjelde majoriteten av de som spiller, blir ifølge respondentene i meste laget. Den negative vinklingen media generelt har, blir videre forsterket ved at de legger frem mange usaklige paralleller, for å si det som respondentene. Dette var noe de var svært skeptiske til, spesielt hvor det ble trukket paralleller til spillene og massedrapsmenn. Et eksempel var debatten

rundt Brevik og spillene WoW og COD. Dette mente de var et desperat forsøk fra media sin side på å finne hendelser i samfunnet som de kan knytte opp mot dataspill, som er med på å fremme de negative følgene dataspill har på de som spiller:

Øyvind: Etter 22. juli mener jeg det var for lett å se på spillene som en syndebykk, selv om det ikke er noen virkelighetsnærhet i det hele tatt. Det er sinnsykt mange som spiller COD og WoW, og det er jo ikke umulig at noen av dem klikker. Videre tror jeg at mange som spiller kan bli mobbet da, og sett ned på, og det er slike ting som gjør at de klikker, ikke selve spillet. Det er jo helt sinnsykt at 11 millioner gamere skal bli stigmatisert fordi han spilte WoW. Da er det jo like fornuftig å si det samme som at alle med blå øyne blir psyko liksom.

Alle respondentene hadde lest om spillene i media, selv om de stiller seg noe kritiske til mye som blir presentert. Det de var mest kritiske til var tallene og prosentandelene mange artikler henviste til, siden disse står i så sterkt motsetning til hva spill-ekspertene viser til. Videre var de kritiske til de som fikk komme til orde i intervjuene, hvor det ville blitt en helt annen vinkling på saken om de som ble intervjuet hadde en dypere kunnskap om dataspill. Hadde dette blitt gjennomført, ville vinklingen bli mye mer troverdig og objektiv, siden de som kom til orde ville hatt en bredere kunnskap om dataspill. På grunn av deres uenighet med medienes fremstilling, holdt flere av respondentene seg unna enkelthistorier, hvor de legger frem sin historie som spilleavhengig. De mener at media i for stor grad generaliserer dette tilbake til alle som spiller, noe som fører til en videre stempling og stigmatisering. Dette mente de var svært uheldig, siden historiene til tidligere avhengige ble mye vektlagt, men hvor de selv aldri fikk komme til orde. Jevnt over satt de alle med en følelse av at media ikke var interessert i å høre deres side av saken, noe som er med på å svekke nyanseringen i nyhetsbildet ifølge dem selv. I media er det de ressurssterke som dominerer som kilde, og det blir dermed en skjev presentering i nyhetsbildet ved at de som ikke blir ansett som ressurssterke ikke blir like godt presentert. Dette skaper et demokratisk underskudd av fremstillinger, som består av noen grupper som er dårligere representert enn andre (ibid.). Det er dette mange av respondentene legger vekt på, at samfunnet generelt ikke anser dem som en viktig informasjonskilde når det kommer til de temaene som tas opp, og de blir dermed ikke hørt i de fremstillingene som blir gitt. Dette frustrerte mange, siden de selv mente at det var de som var de virkelige ekspertene på dette området.

Selv om de er veldig kritiske til det som står på trykk, la de vekt på at det meste som står i media i bunn og grunn er sant, men at det blir blåst opp ute av proporsjoner, og at det er her mye av den moralske panikken ligger. Media henger seg på en bølge og føler strømmen, hvor de legger vekt på alle de negative sidene, som minoriteten av spillerne kjenner seg igjen

i, i stedet for å vektlegge det positive som de som spiller legger vekt på. Det er ifølge dem selv en for stor skjevfordeling mot det negative, hvor overdrivelser, lite nyansering og fordommer fører til at dette ikke er noe de kan ta seriøst. Dette kan sees i sammenheng med at media ikke skaper konflikter i seg selv, men at de kan være med på å gi noen saker en overdreven oppmerksomhet, og presentere det som mer alvorlig enn det i realiteten er (ibid.). På denne måten er det saker som i seg selv innehar en konflikt, som blir blåst ut av proporsjoner, og fremstilles som mye mer alvorlig enn det kanskje er i realiteten.

7.2 Spillernes oppfatning av foreldrenes bedømming

Det at media er negative i sin fremstilling fører til at mange voksne, lærere og ikke minst foreldre, blir bekymret for barnas spillevaner. Flere respondenter poengterte at da foreldre og andre voksne var unge, hadde de ikke den samme muligheten til å lære seg hvordan denne teknologien fungerer, og få har særlig interesse av å sette seg inn i det nå. Dette fører i mange tilfeller til at de stoler på det som står i media, og hva andre mennesker vektlegger, noe som fører til at den negative vinklingen reproduseres.

Alle de 16 respondentene følte seg feilrepresentert i media. Samtidig skjønner de godt hvorfor andre mennesker, og ofte foreldre, er negative til spillene. Siden de fleste voksne ikke har noen personlig erfaring rundt det med spillene, tror de veldig lett på det negative som blir sagt om dataspill. Dette fører ofte til et hysteri blant foreldrene, hvor mange begynner å mase og spørre om de er avhengige, til spillernes store frustrasjon. Historier om massedrapsmenn hvor spillene blir linket til grusomhetene gjør heller ikke saken noe bedre. Dette så man også i Norge etter 22. juli. hvor hjelpetelefonen opplevde en sterk stigende pågang etter dette ble nevnt i media. På grunn av måten media innrammer det med spillene, var respondentene klare i sin sak, det er fra media foreldrene får sine meninger og sitt hysteri fra:

Aleksander: For å si det sånn, mine foreldre fikk det fra en plass, de våknet ikke bare en morgen og tenkte at jeg sikkert var avhengig (ler). Så ja, medienes dekning påvirker hvordan andre mennesker ser på oss som spiller, og i de aller aller fleste tilfellene er det et negativt syn som blir gitt. Jeg har aldri fått hørt en positiv kommentar på min hobby fra folk som selv ikke spiller, og når man tenker over hvor mange år jeg har spilt, så trenger man ikke å være i tvil om at det er det negative som råder.

Et annet skille respondentene la vekt på var mellom deres jevnaldrende. Her var de åpne på at de fleste hadde en eller annen form for personlig erfaring med ulike spill, men også her var det ulike holdninger blant ungdommen. Generelt sett er ungdom mer åpne og positive

til spillene, nettopp på grunn av denne personlige erfaringen, men en del er også negativ til denne fritidsinteressen, og da spesielt jenter. Andre såkalte «populære» på skolen er også ofte negative, siden spilling blir sett på som en mindreverdige hobby å bedrive i fritiden. Dette mente de var veldig uheldig, og så det i sammenheng med at andre måter å bedrive fritiden på var i større grad legitimert, som for eksempel å dra på trening (Bourdieu 2005).

Respondentene vektlegger at spilleavhengighet er alvorlig for de få det gjelder, og at de bør få hjelp til å redusere spillings negative konsekvenser på deres liv. Videre er de alle enige om at media har et for negativt og fordomspreget syn på spilleavhengighet, noe som påvirker andre mennesker sitt syn på dette. Gjennom media får foreldre sine ideer om at ungdommen er avhengig, og det er blitt en felles konsensus i samfunnet om at dataspilling er en mindre legitim kultur (ibid.). Dette fører videre til at diskusjonen om spilleavhengighet går videre, også i perioder det er stille fra media sin side. Respondentene legger videre vekt på at det er lite samsvar mellom antall spilleavhengige som media henviser til, og det andre undersøkelser og ikke minst deres personlige erfaringer viser til.

På denne måten kan det konkluderes med at spilleavhengighet i realiteten ikke er et sosialt problem, men et sosialt konstruert problem. I det store og hele er det ikke media som ene og alene er med på å gjøre spilleavhengighet til et tilsynelatende sosialt problem. Menneskene som har lest det som står, og slukt dette rått, er med på å holde liv i disse fordommene og stemplingen, noe som har ført til at temaet har fått en for stor oppmerksomhet ut ifra hvor alvorlig saken er. På denne måten er dataspilleavhengighet et godt eksempel på hvordan en moralsk panikk som har påvirket samfunnet fungerer (Cohen 1972).

7.3 Stemplingens påvirkning

Men media står ikke alene i å skape dette hysteriet. Media har ikke så stor makt over mennesker at de er med på å bestemme hva vi skal mene. Mennesker er frie aktører med en fri vilje og meninger, som kan ta egne valg og standpunkt. Det media derimot gjør, er at de er med på å bestemme hva mennesker skal mene noe om, hva det er som er viktige saker i samfunnet, og hva man bør fokusere på (Aalberg og Elvestad 2012). Hvis dette får en for stor, og negativ oppmerksomhet blir mennesker derimot påvirket. Sosiale grupper (og ofte de med høy kapital) kan da være med på å skape regler som er med på å skape avvik. Ved å legge vekt på at hvis noen spiller mer enn gjennomsnittet, vil mennesker få en statistisk tilnærming til avvik og avhengighet (Becker 1973; Sollum 1999). Mennesker som spiller over dette gjennomsnittet vil bli stemplet som spilleavhengig. Dette skjer på grunn av at reglene rettes

mot enkelte individer, eller grupper i dette tilfellet, hvor de blir merket som utenforstående (Becker 1973).

Denne negative vinklingen, hvor de som spiller WoW, COD og CS blir stemplet som avhengige, påvirker i stor grad hvordan «de andre» ser på de som spiller. Da de begynte å spille WoW var dette et veldig populært spill, og det ga status å være god i spillet, men i dag er realiteten en helt annen. Respondentene ga meg innblikk i en hverdag preget av dømming, fordommer og stemping fra andre mennesker, hvor de blir sett ned på av andre på grunn av deres hobby. På skolen blir de i mange tilfeller kalt nerder på grunn av spillingen, og hjemme snakker foreldrene om spillene og avhengighet. Dette mente de var et resultat av en ensidig negative fremstilling av spillene i samfunnet. De viser også til en forskjell på hvilke spill de spiller. Foreldrene er generelt sett mer bekymret for ungdommer som spiller WoW, mens hysteriet rundt COD kommer etter ulike skyte-episoder, hvor spillene blir tilknyttet. Denne dømmingen og stempingen fra andre mennesker har ført til at flere av respondentene, og venner av dem, har fått et dårligere selvbilde, noe som har senket deres livskvalitet. Andre har begynt å tvile sterkt på seg selv og sine meninger, siden alle andre gikk rundt og sa at de var spilleavhengige, mens de selv var av en annen oppfatning. Det at media viser til et bilde av spillerne som lite reflekterte og oppmerksomme på avhengighetens farer, er også med på å forsterke dette bildet, hvor de blir usikre på seg selv og sine valg. Dette påvirker de som spiller over tid, siden de til stadighet får høre hvor avhengighetsdannede spillene er, og det påvirker deres selvtillit og tro på seg selv, som nevnt tidligere i sammenheng med stempingsteori og looking-glass self (Becker; Ritzer 2007).

I denne perioden hadde de fått et negativt syn på seg selv på grunn av hvordan media, og spesielt andre mennesker så på dem. Dette gikk sterkt ut over deres psykiske helse, noe som førte til at de spilte mer for å prøve å få det hele på avstand. Denne påvirkningen fra andre mennesker på deres selvverd, kommer ifølge Cooley (ibid.) fra en innebygd mekanisme blant andre mennesker som bryr seg om hva andre mennesker tror om oss. Da de som spilte begynte å se for seg hvordan andre mennesker så på dem selv, utviklet de en negativ selvfølelse siden de overtok andre menneskers tenkbare bedømmelse av en selv. Dette har samme påvirkningen i negativ retning, som at flere fikk en bedre selvfølelse når de spilte spillene, siden de mottok beundring fra andre (ibid.). Det at respondentene begynte å spille mer i en vanskelig periode er også med på å støtte den sosiale forståelsen av avhengighet, hvor spillingen vil eskalere i perioder hvor det er problemer i vedkommende sitt liv som de prøver å glemme gjennom å spille (Gjesvik m.fl. 2009). Gjennom dette synspunktet blir det dermed viktig å få bukt med de underliggende problemene for å redusere spillingen (ibid.). Et

annet aspekt som ble vektlagt, og som respondentene syntes er en uheldig utvikling, er at stemplingen og nedrakkingen av de som spiller i stor grad har blitt en allment godkjent måte å behandle dem på, og at ingen setter ned foten. Hadde dette skjedd med en hvilken som helst annen gruppe i samfunnet, ville dette få en form for konsekvenser, det var de sikre på, men siden det er så allment godkjent, er det dessverre ikke så mange som bryr seg:

Øyvind: Skjønner godt at folk blir påvirket når mediene er så skeptiske til online rollespill, og det at spillene er en hobby blir ikke vektlagt. Det er jo tydelig at de setter opp en slags standard på hva som er normalt og ikke, hva som er en god og dårlig bruk av ens fritid, hvor dataspill kommer dårlig ut i begge. Så det er jo tydelig at mange synes at jeg er en alien så fort jeg nevner at jeg spiller WoW for eksempel.

Kalle: Mhm, det er tydelig at media har satt en slags sosial standard ja etter hvilke forventninger man har av folk, og det er tydelig at dataspill kommer uheldig ut, også i dette. Så det å sitte tre timer med et dataspill er nesten det samme som å være spilleavhengig, mens å spille i fotball en hel helg er sunn og fornuftig ungdom.

Øyvind: Sant, vi blir satt i bås, og det har vi blitt siden spillene kom ut omtrent. Men heldigvis er jeg blitt vant til det, og jeg bryr meg ikke like mye om det enn hva jeg gjorde før. Men jeg skjønner godt at flere av mine venner som spiller har blitt skikkelig usikre på seg selv på grunn av den stemplingen de har møtt. Det er helt sykt egentlig, at en hel gruppe blir stigmatisert fordi en minoritet får problemer. Jeg er sikker på at jeg hadde fått mer forståelse om jeg satt på Plata og tok et skudd enn det at jeg spiller. Da hadde hvertfall noen vært interessert i å høre min historie og mine meninger, sånn er det ikke når vi har den hobbyen som vi har, dessverre.

8.0 «Dataspilleavhengighet – Utbredt samfunnsproblem eller medieskapt konstruksjon?»

Innledningsvis i denne oppgaven stilte jeg spørsmålene om hvordan media fremstiller online rollespill? Hvilke positive og negative sider ved spillene vektlegges? Hvordan oppfatter brukerne mediernes dekning? Og hvordan oppfatter brukerne omgivelsenes reaksjoner på spillingen?

For å kunne komme med svar på dette har jeg gjennom teori, metode og analysen jobbet opp mot problemstillingen: Dataspilleavhengighet – Utbredt samfunnsproblem eller medieskapt konstruksjon? Med utgangspunkt i forskningsspørsmålene til denne oppgaven, vil jeg i det neste kapittelet ta for meg oppgavens hovedfunn.

8.1 Hvordan fremstiller media online rollespill?

Siden 2004 har tema sentrert rundt spilleavhengighet og online rollespill til stadighet kommet opp i lyset, og det er tydelig at avhengighet er et begrep som ofte benyttes i media når online rollespill diskuteres. Men hva er så spilleavhengighet? Hva som er en avhengighet og ikke, er noe som stadig diskuteres, og tidsbruk er et viktig aspekt i denne diskusjonen. Ut ifra analysen av mediernes dekning viser det til en negativ vinkling av spillene, hvor spillingen medfører en rekke negative hendelser i spillernes liv, noe jeg kommer nærmere tilbake til litt senere. Mine funn viser at hvis noen mennesker spiller mer enn gjennomsnittet, blir de i stor grad stemplet som avhengige gjennom en statistisk normalitetsforståelse (Sollum 1999). Her vektlegges den medisinske normalitetsforståelsen for å avgjøre hvem som er avhengige og ikke, hvor det er et skarpt skille mellom det normale og det avvikende. Det er ikke mulig å være begge deler samtidig, og det blir viktig at sykdommen behandles siden målet er det friske/normale. Dette kan sees i sammenheng med mediernes og ekspertenes diskusjon rundt spilleavhengighet, hvor de har en atferdspsykologisk avhengighetsforståelse, hvor avhengigheten er en sykdom som trenger behandling (Brunmoen 2007). Denne fremstillingen av avhengighet er derimot noe spillerne selv (og forskning på spill) stiller seg kritiske til. De

vektlegger i større grad en sosial forståelse av avhengighet hvor underliggende vanskeligheter må behandles for å få bukt med problemet. Disse funnene gir grunnlag til å kritisere den ensformige fremstillingen som blir gitt av avhengighet, og viser til viktigheten av å flytte debatten. En skifte fra en atferdspsykologisk og medisinsk forståelse av avhengighet til en mer sosial forståelse vil her være høyst aktuelt, hvor det er de bakenforliggende problemene, og opphavet til disse som bør diskuteres. Den atferdspsykologiske forståelsen av spilleavhengighet som diskuteres i media kan sies å være en utdatert måte å se på online rollespill, hvor det ikke fører til en konstruktiv løsning på det som virkelig er problemet, som stress og psykiske vanskeligheter.

8.2 Hvilke positive og negative sider ved online rollespill vektlegger spillerne?

Etter en fokusering på medienes fremstilling av online rollespill i kapittel fem, ble det viktig å se om denne fremstillingen er noe som sammenfaller med respondentenes syn på det samme temaet. Dette kom tydelig frem i kapittel seks og syv. Når det kommer til hvilke positive og negative sider som vektlegges, er det her et stort skille når det kommer til hvem som kommer til orde. Ut ifra innrammingsanalysen av medienes fremstilling er det ingen positive sider, mens de negative sidene kan deles inn i problemer på skole og jobb, sosialt, fysisk og psykisk som nevnt tidligere. Ut ifra mine funn kan denne ensformige fremstillingen i stor grad komme fra den vektleggingen og vinklingen som de ulike ekspertene gir av problemet. Majoriteten av de som kommer til orde, og som vektlegges som eksperter av media kommer fra sfærer innenfor psykisk helsevern. Det at denne faggruppen blir vektlagt i så stor grad kan man stille spørsmål om, siden de mangler en bakgrunn til å fult forstå hvordan spillene fungerer, og hvordan disse også kan påvirke spillerne også i en positiv retning. Grunnen til denne vektleggingen kan man jo også spørre seg om, er det deres egeninteresser som spiller inn? Er det et ønske om flere arbeidsplasser, større oppmerksomhet og så videre som ligger til grunn for deres sterke dominans innenfor mediebilder? Et funn som hvertfall er sikkert er at eksperter innenfor spill-forskning i mindre grad blir hørt, mens de som faktisk benytter seg av spillene er en gruppe man ikke hører noe om, så fremt det ikke er snakk om deres avhengighet.

Ifølge respondentene får foreldre og andre voksenpersoner sine meninger om online

rollespill gjennom media. Dette førte til at majoriteten av respondentene ikke hadde fått noen positive tilbakemeldinger om sin hobby. Dette mente respondentene var veldig synd, siden de hadde et veldig reflektert syn på hvordan online rollespill kan påvirke de som spiller, både i positiv og negativ retning.

De positive sidene med online rollespill som respondentene vektla ble delt inn i tre kategorier: «Kompetanse», «Sosialt» og «Underholdning». Med kompetanse vektla respondentene at de fikk en økt grad av konsentrasjon og oppmerksomhet, og de fikk en økt språklig forståelse, med en særlig vektlegging på engelskkunnskaper. De ble kjent med mennesker på tvers av landegrenser, og fikk en økt kulturell forståelse, noe som også var med på å fjerne tidligere fordommer. I tillegg lærte de å være strategiske og organiserte gjennom å ha viktige roller i spillene.

Gjennom de sosiale aspektene ble de kjent med nye mennesker, hvor de kunne sosialiseres gjennom chat eller mikrofoner, og gjennom å gi og motta hjelp fra andre. De fikk et bedre forhold til seg selv gjennom å motta anerkjennelse fra andre spillere når de gjorde det bra i spillene. Dette fører ofte til bedre selvtillit, og en følelse av oppnåelse og mestring, som igjen kunne gjøre det enklere å møte motgang og vanskeligheter, både i spillet og utenfor. Her er det tydelig at spillerne sin selvtillit og selvfølelse blir påvirket av det synet andre spillere har av dem. Dette vektlegger også Cooley i looking-glass self hvor menneskers identitet blir påvirket i interaksjonen med andre mennesker, gjennom hvordan de oppfatter at andre ser på dem (Ritzer 2007). I dette tilfellet fører disse positive tilbakemeldingene til at respondentene fikk et positivt syn på sine ferdigheter og seg selv, som igjen påvirker deres selvtillit i positiv retning (ibid.). Dette kommer av at menneskers identitet og selvfølelse konstrueres gjennom aktiviteter i fellesskap med andre mennesker, og på denne måten er det noe som kontinuerlig endres gjennom sosial samhandling og kommunikasjon (ibid.). Videre vektla respondentene at de fikk en økt samarbeidsevne, de lærte å være løsningsorienterte, problemløsende og inngå kompromiss, noe som førte til en sterk fellesskapsfølelse blant medspillerne.

Den siste kategorien som ble vektlagt som positive sider ved spillingen var underholdningsverdien. Det er en morsom hobby, med mye action og variasjon, noe som får tiden til å gå. På denne måten blir tidsaspektet viktig, siden de hele tiden har noe å gjøre. Videre får de utløp for konkurranseinstinkt, noe som ofte kunne medføre bedre selvtillit i sammenheng med looking-glass self (ibid.). Spilling er en aktiv fritidsbruk hvor de må jobbe for underholdningen, dette tilførte spillene mer spenning og ansvar. På grunn av dette følte de seg urettferdig behandlet når spillingen ble sett ned på, mens det å se TV fem timer om dagen er sosialt akseptert og legitimert i samfunnet (Bourdieu 2005). Spillingen kan fungere som en

virkelighetsflukt, hvor de kan kople av og samle energi. Dette var spesielt viktig før eksamen og andre hektiske perioder siden de kunne slappe av og få tankene over på noe annet, slik at nervene ikke tok overhånd. På denne måten er det stort samsvar mellom respondentenes syn på online rollespill, og konklusjonen til arbeidsgruppen og andre spill-forskere, hvor de viste til en rekke positive sider med spillene (Kultur- og Kirkedepartementet 2011; Frøyland m.fl. 2010). Men selv om de la vekt på at det er en rekke positive sider med spillingen, var de også åpne for de negative sidene spillingen kan inneha, hvor de ble kategorisert som «Begrensning», «fysisk», «sosialt» og «økonomisk».

Med begrensning ble det vektlagt at spillingen i verste fall kan ta en for stor del av livet til den som spiller, og at vedkommende kan bruke mye mer tid enn hva som i utgangspunktet var planen, og de kan bli avhengige. Her vektla de at det er viktig at spillingen må få et tvangsmessig preg, og at spillingen fører til negative konsekvenser i deres liv for at personen kan forstås som avhengig. Her var respondentene veldig opptatte av å skille mellom såkalte casual og power gamers (Taylor 2006), eller storspillere og problemspillere (Kultur- og kirkedepartementet 2011), hvor det å være en spilleentusiast og spilleavhengig ikke kan sammenlignes. Det at noen bruker mer tid enn hva som er «normalt» (statistisk normalitetsforståelse) kan føre til at noen reagerer på tidsbruken, men det vil ikke si at de er avhengige (ibid.). Videre ble det poengtert at spilleavhengighet er noe som rammer minoriteten av de som spiller, og at den store vektleggingen av avhengighet er noe de selv ikke kjenner seg igjen i. På denne måten hadde respondentene en annen forståelse av avhengighet enn media, hvor de la vekt på en sosial forklaring, hvor vedkommende ofte har bakenforliggende problemer som medfører den høye graden av spilling (Gjesvik m.fl. 2009), og at det er dette som er problemet, ikke spillingen. Her viser altså mine funn at spillerne selv har et veldig reflektert syn på egen spilling hvor de viser til både positive og negative sider med spillingen. Hvis man da skal tro de som spiller vil det si at de som spiller online rollespill i majoriteten av tilfellene spiller mye, men i et håndterbart omfang som de selv har kontroll over, selv om de blir stemplet som avhengig av omverden. De kan kombinere og ha et liv i den virtuelle og den virkelige verden.

En for stor tidsbruk kan videre medføre en lavere fysisk aktivitet, lite søvn og dårligere matvaner. Den fysiske formen fikk ofte lide, siden mange som spiller oftere velger å skulke treninger og fysisk aktivitet enn skolen, siden det er mer sosialt akseptert å skulke en trening enn skolen. Likevel er en rekke mennesker kritiske til dette, hvor de vektlegger at det å trene er noe positivt, i motsetning til det å spille. Ifølge Bourdieu (2005) kommer dette av fordelingen av kulturen i en høy- og lavkultur, hvor det å spille dataspill kommer dårligere ut,

og som fører til mer stigmatisering enn overfor andre fritidsinteresser (Becker 1973).

Spillene kan også påvirke spillernes sosiale omgang med andre mennesker, og da spesielt til foreldre. Som nevnt tidligere har foreldre i mange tilfeller et negativt syn på spillingen, noe spillerne anså som mas. Dette førte i mange tilfeller til krancling og uro i hjemmet. Siden spillene i stor grad er konsentrert rundt samarbeid, opplever de et sterkt krysspress ovenfor foreldre, venner og medspillere. Deres sosiale stauts ble i de fleste tilfeller også skadelidende gjennom spillingen, spesielt om de spilte WoW. Det å spille dette spillet innehar ikke lenger den statusen det hadde (Bourdieu 2005), og mange blir stemplet som «nerd» og avhengig av omverdenen (Becker 1973). Dette skapte stor frustrasjon blant de som spilte, siden mange av fordommene ikke hadde noen rot i virkeligheten, noe også Taylor (2006) sin forskning støtter oppunder. Denne stemplingen fører i mange tilfeller til en dårligere selvtillit og selvverd, hvor en del av respondentene responderte med å spille mer (sosial avhengighetsforståelse) (Korsnes 2008).

Det siste aspektet som ble vektlagt som negative sider med spillingen var det økonomiske. For å spille må de betale et beløp hver måned. Det ble så vektlagt at dette i utgangspunktet ikke var det dyreste, men over tid blir det en del. For å få en best mulig karakter er det viktig med bra utstyr og våpen, slik at de kan hevde seg. Dette koster gull, og for å skaffe dette må de bruke mye tid, noe mange ikke føler de har. En løsning mange da tyr til, er å kjøpe gull for ekte penger, noe som er dyrt siden det ifølge reglementet ikke er lov.

Så selv om det å spille dataspill har en rekke positive sider, er det viktig at man også er observant på de negative konsekvensene som kan forekomme. Det er viktig med en balanse mellom spillingen og det virkelige liv, slik at spillingen ikke tar overhånd.

8.3 Hvordan oppfatter brukerne mediens dekning?

Ifølge respondentene har spillene i de senere år fått en svekket status, noe de mente var påvirket av media, siden de fremstiller spillene som mer farlige og avhengighetsdannende enn de faktisk er (Martinussen 2008). De er meget kritiske til den atferds-psykologiske avhengighetsforståelsen, og media sin kategorisering av avhengighet hvor de vektlegger at denne blir for stor. Det at media benytter seg av tall og fakta som spillerne selv fnyser av, er med på «å skremme» mennesker til å tro at spillene er veldig avhengighetsdannende. Dette mente de ble gjennomført ved at de ulike ekspertene som kommer til orde stort sett ikke har noen media/kultur bakgrunn, noe som kunne være et forsøk fra media sin side for å støtte det synet de selv innehar, hvor spillingen blir ansett som en mindre legitim kultur (ibid.).

Selv om de er veldig kritiske til det som er skrevet, la de vekt på at det meste som står i media er sant, men at det blir blåst opp, og ute av proporsjoner, og at det kan anses som en moralsk panikk. Media henger seg på en bølge, og føler strømmen (Cohen 1972), hvor de legger vekt på alle de negative sidene, som minoriteten av spillerne kjenner seg igjen i, i stedet for å vektlegge det positive som de som spiller legger vekt på. Det er ifølge dem selv en for stor skjevfordeling mot det negative, hvor overdrivelser, lite nyansering og fordommer fører til at dette ikke er noe de kan ta seriøst. Det er viktig å poengtere at media ikke skaper konflikter (ibid.), men at de kan være med på å gi noen saker en overdreven oppmerksomhet, og presentere det som mer alvorlig enn det i realiteten er. På denne måten er det saker som i seg selv innehar en konflikt, som blir blåst ut av proporsjoner, og fremstilles som mye mer alvorlig enn det er i realiteten (ibid.).

8.4 Hvordan oppfatter brukerne omgivelsens reaksjoner på spillingen?

Selv om respondentene la vekt på at media var med på å skape dette hysteriet, var de samtidig åpne for at de ikke står alene om dette. Media har ikke så stor makt over mennesker at de bestemmer hva vi skal mene, siden mennesker er frie aktører som kan ta egne valg. Det media derimot gjør, er at de er med på å bestemme hva mennesker skal mene noe om, hva som er viktige saker i samfunnet, og hva man bør fokusere på (Aalberg og Elvestad 2012). Hvis dette får en for stor og negativ oppmerksomhet, blir mennesker derimot påvirket. Sosiale grupper (og ofte de med høy kapital) kan da være med på å skape regler som er med på å skape avvik. Ved å legge vekt på at hvis noen spiller mer enn gjennomsnittet, vil mennesker få en statistisk tilnærming til avvik og avhengighet (Becker 1973; Sollum 1999). Mennesker som spiller mer enn dette vil bli stemplet som spilleavhengig.

Denne negative vinklingen, hvor de som spiller blir stemplet som avhengige, påvirker i stor grad hvordan «de andre» ser på de som spiller (Martinussen 2008). Da de begynte å spille WoW var dette et veldig populært spill, og det ga status å være god i spillet, men i dag er realiteten en helt annen. Respondentene ga meg innblikk i en hverdag preget av dømming, fordommer og stempling fra andre mennesker, hvor de blir sett ned på av andre, på grunn av deres hobby (ibid.). Denne dømmingen og stemplingen fra andre mennesker har ført til at flere av respondentene, og venner av dem, har fått et dårligere selvbilde, noe som har senket deres livskvalitet (Ritzer 2007). Andre har begynt å tvile sterkt på seg selv og sine meninger,

siden alle andre gikk rundt og sa at de var spilleavhengige, mens de selv var av en annen oppfatning. Dette påvirker de som spiller over tid, siden de til stadighet får høre hvor avhengighetsdannede spillene er, og det påvirker deres selvtillit og tro på seg selv, som nevnt tidligere i sammenheng med stemplingsteori og looking-glass self (Becker 1973; Ritzer 2007). Dette gikk sterkt ut over deres psykiske helse, noe som førte til at de spilte mer for å prøve å få det hele på avstand (sosial avhengighetsforståelse) (Gjesvik m.fl. 2009). Denne påvirkningen fra andre mennesker på deres selvverd kommer ifølge Cooley (Ritzer 2007) fra en innebygd mekanisme blant andre mennesker som bryr seg om hva andre mennesker tror om oss. Da de som spilte begynte å se for seg hvordan andre mennesker så på dem selv, utviklet de en negativ selvfølelse siden de overtok andre menneskers tenkbare bedømmelse av en selv (ibid.). Dette har samme påvirkningen i negativ retning, som at flere fikk en bedre selvfølelse når de spilte spillene, siden de mottok beundring fra andre (ibid.). Det at respondentene begynte å spille mer i en vanskelig periode er også med på å støtte den sosiale forståelsen av avhengighet, hvor spillingen vil eskalere i perioder hvor det er problemer i vedkommende sitt liv som de prøver å glemme gjennom å spille (Gjesvik m.fl. 2009). Gjennom disse funnene viser det dermed til viktigheten av å flytte diskusjonen rundt spilleavhengighet fra spillenes avhengighetsdannelse til ungdommenes økende problemer i en stadig hektisk hverdag. Ved å vektlegge de aspektene som er utløsende for den stadig eskalerende spillingen kan man ta problemene ved roten, og forhindre at spillerne får et negativt forhold til seg selv, de rundt seg og media.

Basert på funnene fra min studie er det grunn til å mistenke at omfanget av problemet ikke er så stort som det i flere tilfeller har blitt hevdet. Men man kan heller ikke konkludere med at det ene og alene er en medieskapt konstruksjon, da media ikke har en så stor makt.

Dataspilleavhengighet kan heller anses som et samfunnsskapt problem, hvor både media og mennesker uten kunnskaper om spillene har vært med på å gjøre dette til et større problem enn hva det egentlig er, til en moralsk panikk (Cohen 1972). På grunn av disse nye funnene rundt spilleavhengighet er det dermed viktig at man legger bak seg denne ensidige atferdspsykologiske forståelsen av avhengighet, og heller være mer åpne for å se på de bakenforliggende problemene for å få bukt med problemene. Ved å flytte debatten fra den atferdspsykologiske til den sosiale forståelsen av avvik og avhengighet er sjansen for å få en konstruktiv debatt rundt problemet større, og spillernes viktige kompetanse kan endelig komme til sin rett.

Litteraturliste

Aspunvik, Sofie, G. (2007): «Flere ringer hjelpetelefon for dataspillavhengighet», Aftenposten. <<http://www.aftenposten.no/digital/Flere-ringer-hjelpetelefon-for-dataspillavhengighet-6958125.html>> [Lesedato 12.10.2012].

Azam, Khalid E. (2011): «Snille drager selger best: En studie av causaliseringsfenomenet i World of Warcraft». Masteroppgave. Trondheim: NTNU. <<http://stutt.no/809196>> [Lesedato 20.03.2013].

Becker, Howard. (1973): *Outsiders: Studies in the Sociology of Deviance*. New York: Free Press.

Berker, Thomas og Nora Levold (2007) I Levold, Nora og Hendrik Storstein Spilker (red.). *Kommunikasjonssamfunnet: Moral, praksis og digital teknologi*. Oslo: Universitetsforlaget.

Blizzard.com (2008): “World of warcraft® subscriber base reaches 11.5 million worldwide”. <<http://www.blizzard.com/us/press/081121.html>> [Lesedato 03.02.2012].

Bourdieu, Pierre (2005): *Distinksjonen*. Oslo: Pax forlag.

Boyd-Barrett, Oliver (2007): I Daya Kishan Thussu: *Media on the move: Global flow and contra-flow* (red.). New York: Routledge.

Brumoen, Hallgeir (2007). *Vanen, viljen og valget. En psykologibok om avhengighet og mestringsstillit*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag.

Callofduty.wikia.net (2009): «Call of Duty: Modern Warfare 2» <http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty%3A_Modern_Warfare_2> [Lesedato 04.02.2013].

Cohen, Stanley (1972): *Folk Devils and moral panics: The creation of the Mods and Rockers*. Cornwall: TJ International Ltd.

CounterStrike.net: «About CS: GO» <<http://blog.counter-strike.net/index.php/about/>> [Lesedato 01.02.2013].

Dagbladet.no (2008): «Tull at folk blir avhengig av dataspill».
<<http://www.dagbladet.no/2008/12/11/nyheter/spillavhengighet/forskning/spill/4002989/>>
[Lesedato 10.10.2012].

Dataspill. Kultur- og kirkedepartementet. St.meld. nr. 14 (2007-2008).
<<http://www.regjeringen.no/pages/2057781/PDFS/STM200720080014000DDDPDFS.pdf>>
[Lesedato 02.10.2012].

Espseth, Astrid (2007): «Stemplingens konsekvens? En studie av nynazistiske grupperinger».
Masteroppgave. Oslo: Universitetet i Oslo.
<https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/123456789/24048/MicrosoftxWordx-xutkast_til_masteroppgave-4.pdf?sequence=1> [Lesedato 12.01.2013].

Eu.battle (2012): «What is World of Warcraft» <<http://eu.battle.net/wow/en/game/guide/>>
[Lesedato 30.01.2013].

Frøyland, Lars Roar, Marianne Hansen, Mira Aaboen Sletten, Leila Torgersen og Tilmann von Soest. (2010): *Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer*. Oslo: - NOVA-rapport 18/10.

Gjesvik, Kalle, Helene Fellman og Alexander Fredriksen (2009): *Lek eller alvor? Online rollespill og virtuelle verdener*. Bergen: Fagbokforlaget.

Griswold, Wendy (2012): *Cultures and societies in a changing world*. Los Angeles: Stage.

Gulliksen, Jan (2011): «Foreldre aner ingenting om barnas dataspill», NRK.no.
<<http://www.nrk.no/nyheter/distrikt/ostafjells/vestfold/1.7893765>> [Lesedato 11.03.2013].

Handlingsplan mot spilleproblemer (2009-2011). Kultur- og kirkedepartementet (2009)
<http://www.regjeringen.no/nb/dep/kud/dok/rapporter_planer/planer/2009/handlingsplan-mot-spilleproblemer.html?id=564190> [Lesedato 04.10.2012].

Henriksen, Arve (2006): «Sosialt med dataspill», Aftenposten.
<<http://www.aftenposten.no/digital/nyheter/--Sosialt-med-dataspill-6415209.html>> [Lesedato 10.10.2012].

Hersest, Siril, Linn Kongsli Lundervold og Sindre Granly Meldalen (2012): «Spilleksperter latterliggjør Breiviks våpentrening fra dataspill», Dagbladet.

<<http://www.dagbladet.no/2012/04/19/nyheter/innenriks/breivik/dataspill/21192943/>>

[Lesedato 27.02.2013].

Ihlen, Øyvind og Sigurd Allern (2008): “*This is the issue: Framing contests and media coverage*”. I Jesper Strömbäck, Mark Ørsten og Toril Aalberg: *Communicating politics: Political communication in the Nordic countries*. Gøteborg: Nordicom.

Isaksen, Thor Einar (2011): *Ingen Grund til Ængstelse? - En komparativ fremstillingsanalyse av dagsavisers behandling av spanskesyken i Skandinavia, Storbritannia og USA i 1918*.

Masteroppgave. Kristiansand: Universitetet i Agder.

Johannesen, Håkon A. (2004): «Innvandrerkriminalitet – Et medieskapt hysteri?»

Masteroppgave. Oslo: Universitetet i Oslo.

<<https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/123456789/15438/20763.pdf?sequencw=3>>

[Lesedato 20.03.2013].

Johansen, Per Anders og Andreas Bakke Foss (2012): «Breivik nekter å la seg teste for spillelegalskap», Aftenposten. <<http://www.aftenposten.no/nyheter/iriks/22juli/Breivik-nektet-a-la-seg-teste-for-spillelegalskap-6839005.html>> [Lesedato 13.10.2012].

Kitzinger, Jenny (2007) I Devereux, Eoin: *Media studies: Key issues and debates* (red.). Los Angeles: Sage.

Korsnes, Olav (2008): *Sosiologisk leksikon*. Oslo: Universitetsforlaget.

Kristiansen, Bjørn, S. (2008): «Dataspillavhengige har ingen rett til behandling», Dagsavisen, 30.07.2008. <<http://tinyurl.com/c4htula>> [Lesedato 06.10.2012]

Kvale, Steinar (1997): *Det kvalitative forskningsintervju*. Oslo: Gyldendal.

Larsen-Vonstett, Øystein (2006): «63.000 barn hekta på dataspill – 13.000 trenger behandling», VG. <http://tinyurl.com/ckj324v> [Lesedato 03.10.2012].

Martinussen, Willy (2008): *Samfunnsliv*. Oslo: Universitetsforlaget.

Mathiesen Thomas (2010): «*Makt og medier – En innføring i mediesosiologi*». Oslo: Pax forlag AS.

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

Moody, Matt (2010): “The Looking Glass Self”.
<<http://www.calldrmatt.com/LookingGlassSelf.htm>> [Lesedato 28.01.2013].

Nardi, Bonnie A. (2010): *My life as a night elf priest: An anthropological account of World of Warcraft*. Michigan: The University of Michigan Press.

Nilsen, Thomas (2008): *Flerbruksspill som undervisningsverktøy i høyere utdanning*. Masteroppgave. Trondheim: NTNU.

Pretorius, Camilla, Henrik Lervik og Tone Gabrielsen (2011): «Dataspill og avhengighet».
<https://wiki.hiof.no/images/1/1d/Akademisk_artikkel_gruppe8.pdf> [Lesedato 04.11.2012].

Problemskapende bruk av dataspill – Rapport fra arbeidsgruppen. Kultur og kirke departementet (2011)
<http://www.medietilsynet.no/Global/Dataspill/120411_Rapport%20problemskapende%20bruk%20onlinespill%20final.pdf> [Lesedato 03.10.2012].

Ritzer, George (2007): *Contemporary Sociological Theory and Its Classical Roots: The Basics*. New York: McGraw-Hill.

Seal, Clive, Giampietro Gobo, Jaber F., Gubrium and David Silverman (2010): *Qualitative research practice*. London: Sage Publications Ltd.

Solum, Eiliv (1999): *Normalisering. Grunnlag og mål for omsorg*. Oslo: Gyldendal A/S.

Thagaard, Tove (2002): *Systematikk og innlevelse: En innføring i kvalitativ metode*. Bergen: Fagbokforlaget.

Taylor, T.L (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. MIT Press: Cambridge.

Vasterman, Peter, Joris C. Yzermans og Anja J. E. Dirkzwager (2005): "The role of media and media hypes in the aftermath of disasters".

<<http://epirev.oxfordjournals.org/content/27/1/107.full.pdf+html>> [Lesedato 15.10.2012].

Vikan, Jonas Alsaker (2008): «Hva er greia?», Adressavisen.

<<http://www.adressa.no/kultur/spill/article798244.ece>> [Lesedato 04.10.2012].

Viseth, Ellen., S (2007): «Trenger hjelp til avvenning», Adressavisen.

<<http://www.adressa.no/forbruker/digital/article909956.ece>> [Lesedato 10.10.2012].

Wibeck, Victoria (2010): *Fokusgrupper – Om fokuserade gruppeintervjuer som undersøkingsmetode*. Malmö: Studentlitteratur AB, Lund.

Young, K. S. (1998): "Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder". *CyberPsychology and behavior* 1 (3): 237-244.

Aalberg, Toril og Eiri Elvestad (2012): *Mediesosiologi*. Oslo: Det Norske Samlaget.

Vedlegg

Vedlegg 1: Spillernes brukskarriere

Gjennom fire fokusgruppeintervjuer snakket jeg med til sammen 16 respondenter. Her er litt informasjon om hver og en av dem:

Jens: Spiller mest COD og CS og har spilt disse spillene i ca. 2,5 år. Han begynte å spille etter påvirkninger fra kompisgjengen som spilte. Han spiller 3 timer etter skolen i ukedagene, og det går fort 5-6 timer hver dag i helgene. Spillingen foregår mest på kveld/natt siden det på denne tiden på døgnet er flere mennesker pålogget, og det er mindre mas av foreldre om de har lagt seg.

Per: Spiller COD og WoW. COD har han spilt i 4 år, mens WoW er blitt spilt i 6 år. Han begynte også å spille etter påvirkninger fra vennegjengen. Han spiller ca. 4 timer i ukedagene, og 6 timer pluss minus i helgene. Spiller mest på kveld/natt, med samme begrunnelse som Jens (flere pålogget og mindre mas).

Kåre: Spiller WoW, og har gjort det i 5 år. Begynte å spille etter påvirkninger fra vennegjengen og lesing av interessante spillanmeldelser som fenget hans interesse. Han spiller ca. 5 timer i ukedagene, og i rundt 10 timer om dagen i helgene om han ikke har andre gjøremål. Spiller mest om kveld og natt.

Ola: Spiller WoW, og har gjort det i 4 år. Han begynte etter påvirkning fra venner, men mest påvirkning hadde broren som spilte. Han spiller 3-4 timer etter skolen, og 6-10 timer i helgene. Spiller mest på kveld/natt.

Trond: Spiller COD og CS. COD har han spilt i 3 år, og CS 5 år. Han begynte å spille etter at en del av hans kompiser fortalte hvor bra spillet var, og ved at han begynte å spille selv kunne de også ha Lan til hverandre. I ukedagene spiller han 3-4 timer, og en helg kan fort gå bort på spilling (Lan). Spillingen foregår for det meste på kveld og natt.

Kari: Spiller WoW, og har gjort det i 4 år. Hun hadde en bror som spilte, så for å være sammen med han ble det foran PC'en. Dette så morsomt ut, så hun begynte også å spille. Hun spiller et par timer etter skolen i ukedagene, men i helgene kan det fort gå 10 timer hver dag om hun ikke har andre planer. Spillingen foregår stort sett på kveldstid og utover.

Aleksander: Spiller WoW og har gjort det i 4 år. Også han begynte å spille etter at kompisene som hadde prøvd spillet kom med positive tilbakemeldinger om spillet. Han spiller rundt 4 timer i ukedagene, og mellom 6-10 timer hver dag i helgene. Han begynner stort sett å spille etter kl. 20., siden broren hans legger seg da, og spiller utover natten (kun på kvelden i ukedagene).

Kai: Spiller WoW, og det har han gjort de siste 6 årene, han har også spilt COD og CS, men han ble aldri god, så han sluttet å spille. Begynte å spille pga., kompiser. Han vektla også at det var et populært spill på skolen generelt, så han heiv seg på trenden sammen med veldig mange andre. Han bruker å gjøre pliktene sine først, så spiller han fort mellom 2-4 timer i ukedagene, og opp til 10 timer hver dag i helgene. Også han spiller mest på kveld og natt, siden det er flest spillere pålogget da.

Pål: Spiller mest COD og WoW. Han begynte med WoW for 5 år siden, og har spilt COD i 4 år. Han ble introdusert til dataspill gjennom faren, og siden har han spilt. Spiller i litt over en time i ukedagene siden han har så mye annet å gjøre, og så blir det fort 4 timer om dagen i helgene.

Trine: Spiller WoW, noe hun har gjort i de siste 4-5 årene. Hun ble kjent med spillet gjennom venner. Spiller omtrent en time i ukedagene, og så blir det fort 4-5 timer hver dag i helgene, alt etter hvor mange andre planer hun har.

Malin: Spiller COD, noe hun begynte med for ca. 4 år siden. Spillet ble veldig populært på skolen, og det var gjennom positive rykter om spillet der at hun begynte å spille. Spiller mest i helgene, og da ofte på kvelden, hvor 5 timer fort kan gå hver dag.

Emma: Spiller CS på det 4. året, noe hun begynte med gjennom venner. Spiller fort et par timer i ukedagene, og 4-5 timer i helgene, hvor spillingen ofte skjer på kveld og natt.

Kalle: Spiller mest WoW og COD, noe han begynte med for 3-4 år siden. Han har alltid interessert seg for PC og spill, men det var først på ungdomsskolen han begynte å spille online rollespill, noe han ble introdusert til gjennom kompiser. Spiller ikke så mye nå siden det er så mye stress på skolen, men spiller et par timer i ukedagene, og hvertfall 5 timer i helgene.

Ane: Spiller WoW som hun begynte med for 6-7 år siden. Hun kom i kontakt med spillet gjennom sin bror hvor hun hjalp han å spille mens han hadde andre ærender. Dette fikk hun

mersmak av, så hun kjøpte spillet selv, og begynte å lage sin egen karakter. Spiller 3-4 timer i ukedagene, og 5-6 timer i helgene.

Øyvind: Spiller WoW og COD. COD har han spilt i 7 år, mens han har spilt WoW i 7,5 år. Også han ble introdusert til spillene gjennom venner. Pga. tidspress spiller han mest i helgene, og bare et par timer i ukedagene. Men for et år tid siden brukte han det meste av fritiden sin på spillene.

David: Spiller mest WoW og COD, noen ganger spiller han også CS, men det er mest når han er litt lei av de andre spillene. Han begynte å spille WoW for 5 år siden, mens COS og CS har han spilt i ca. 2 år. Begynte å spille gjennom venner som hadde lest spillanmeldelser, noe som gjorde utprøvingen veldig interessant. Sitter mellom 3-5 timer i ukedagene, og ca. det dobbelte i helgene.

Vedlegg 2: Informasjon til prosjektdeltakere

Bakgrunn og hensikt

Du forespørres herved om å delta i et forskningsprosjekt i forbindelse med min masteroppgave. Jeg er student ved NTNU, hvor jeg nå skal skrive min masteroppgave i sosiologi, for å fullføre min lektorutdannelse.

Bakgrunnen for denne oppgaven er min interesser i ungdom sin bruk og oppfatning av dataspill (online rollespill).

Hva jeg er interessert i å høre med respondentene om

I denne undersøkelsen er jeg interessert i å høre om hvordan elevene selv benytter seg av dataspill, og hvilke oppfatninger de har om sin egen, og andre sin dataspillbruk. Videre er jeg også interessert i å høre hvordan de mener at media fremstiller dette med dataspill.

Hva innebærer deltakelse?

Deltakelse i studien innebærer å delta i ett fokusgruppeintervju (med 4 personer) med en varighet på ca. 1-1,5 time. Intervjuet vil bli ledet av en mediator (meg selv) som vil sørge for at intervjuet holdes innenfor de ønskede rammer for oppgaven. Intervjuet vil bli en integrert del av min masteroppgave som omhandler media og spilleavhengighet, hvor resultatet blir presentert og publisert i en masteroppgave ved NTNU, Norsk teknisk-naturvitenskapelige Universitet.

Frivillig deltakelse og anonymitet

Deltakelsen i dette forskningsprosjektet er frivillig, og du vil kunne trekke deg fra prosjektet når du måtte ønske, uten å måtte begrunne dette nærmere. Alle innsamlede data vil bli sletter etter at prosjektet er avsluttet. Data vil også bli slettet dersom du velger å trekke deg underveis i prosessen. Opplysningene vil bli behandlet konfidensielt, og jeg er underlagt taushetsplikt, så ingen av respondentene vil kunne gjenkjennes.

Ønsker du mer informasjon?

Ønsker du mer informasjon er det bare å ta kontakt med meg, så skal jeg opplyse deg etter beste evne.

Telefon: 481 09 436

E-mail: MariaEdv89@hotmail.com

For og delta må du signere vedlagt samtykkeerklæring.

Jeg håper du vil være med i undersøkelsen.

Med vennlig hilsen

Maria Edvardsen, Masterstudent i sosiologi ved NTNU, Trondheim

Vedlegg 3: Temaguide til fokusgruppene

Jeg presenterer meg og forteller om masteroppgaven og hva jeg kommer til å stille spørsmål om. Jeg åpner så opp for å svare på spørsmål som respondentene kan sitte inne med. Her kommer jeg også til å utdype at det er mulighet for å trekke seg når som helst, og at det er helt greit. Jeg vil så gjenta at det som blir fortalt anonymiseres slik at ingen kan gjenkjenne hvem som er med i prosjektet, og hvem som har fortalt hva til meg.

I) Brukskarriere

- Hvilke spill spiller dere?
- Hvor lenge har dere spilt de ulike spillene?
- Hva fikk dere til å begynne å spille?
- Hvorfor velger dere de spillene fremfor andre lignende spill?
- Hva er det som gjør at dere liker de ulike spillene?
- Hvor mye spiller dere? (per dag/i uka)
- Når er det dere spiller? (ukedager, helger, dagtid eller kveld/natt)
- Hvilke grunner er det at dere blir sittende med spillet?
 - Sosialt? → Spiller med andre eller alene?
 - Action/Underholdning?
 - Tidsbruk?
 - Konkurransen?
 - Annet?

II) Oppfattelse av dataspill

- Hvilke positive sider mener dere det er med online rollespill?
- Hvilke negative sider mener dere det er med online rollespill?
- Er det de positive eller negative sidene som «veier» mest?
- Hvilken oppfatning tror dere følgende mennesker har om dataspilling? (med tanke på spillene og avhengighet)
 - Jevnaldrende
 - Foreldre
 - Media
 - Lærere
 - Andre voksenpersoner

- Er det ulike oppfatninger av jenter og gutter som spiller?
 - Hvorfor/Hvorfor ikke?
- Hva består disse ulike synene evt. Av?
- Hvorfor tror dere det en sånn?

III) Spilleavhengighet

- Hvordan avgrenser dere spillingen? Hva gjør dere for ikke å spille for mye?
- Får dere høre av andre at dere spiller for mye?
 - Evt. Av hvem?
 - Hva sier de?
- Synes dere at antall timer brukt på spillet er et «problem»?
- Hvilket forhold har dere til dataspilleavhengighet?
- Er det en forskjell på å være avhengig av dataspill, og det å være hekta/ha en hobby?
 - Hvor går evt. Dette skillet?
- Hva må til for at noen skal være avhengige?
- Hvor har dere disse oppfatningene fra? (andre jevnaldrende, foreldre, andre voksenpersoner, media osv.)
- Hvem er det som «bestemmer» hvem som er avhengige og ikke, og hva synes dere om dette?
- Hva må til for å bli kvitt «avhengigheten»?

IV) Dataspill og media

- Har dere lest om online rollespill og spilleavhengighet i media? (aviser, nettaviser osv.)?
- På hvilken måte synes dere dette blir presentert?
- Er disse fremstillingene noe dere kjenner dere igjen i? (ifht. Spillene og vektleggingen av spilleavhengighet)

Jeg vil så ha med meg 3 avisoppslag om online rollespill og spilleavhengighet, en negativ, positiv og nøytral vinklet. Jeg vil så lese opp disse en og en, for så å spørre hva de synes om de ulike vinklingene, hver for seg.

- Hva synes dere om måten det blir fremstilt på?
- Hvor troverdig er denne vinklingen?

- Hva er det som gjør artikkelen troverdig/ikke troverdig?
- Kunne media fremstilt saken på en annen måte? Evt. Hvilken?
- Er dere enige i denne vinklingen? → Hvorfor/Hvorfor ikke?
- Synes dere det som står i media samsvarer med deres egne opplevelser? → Hvorfor/Hvorfor ikke?

V) Påvirkninger

- Påvirker mediens dekning hvordan dere ser på spillene?
- Påvirker mediens dekning hvordan dere ser på de som spiller? (Ser de på seg som avhengige? Osv.) Evt. Hvordan?
- Påvirker mediens dekning hvordan andre ser på dere som spiller? (Familien mer bekymret med tanke på spillingen? Venner/jevnaldrende, media, lærere og evt. Andre i nærmiljøet?)
 - Evt. På hvilken måte?

Vedlegg 4: Analysetabell: Medienes vinkling av spilleavhengighet

Merkelapper	Definering av problemet	Portrettering av nøkkelpersoner
<p>1) Avhengig(het) 2) Spillegal (Knyttet til Breivik) 3) Manisk avhengige 4) Sykelig avhengige 5) Hekta 6) Storspiller 7) Problemspiller 8) Besatt 9) Spillemani 10) Spilleentusiast 11) Spilleproblem 12) Overdreven 13) Oppslukt</p> <p>Avhengighet ikke nevnt: 15 → Andre spill</p> <p>NOVA: 8 → Tar ikke med de positive konsekvensene.</p> <p>Problematisere avhengighetsbegrepet</p> <p>Positive til spillene</p>	<p>De som starter positivt, ender alltid negativt.</p> <p><i>Fysisk:</i> Overvekt, mindre aktivitet, lite søvn, dårligere mat</p> <p>Dårligere på <i>skole/jobb</i> → Fravær</p> <p><i>Psykisk:</i> Isolasjon, angst, depresjon, selvmordstanker</p> <p><i>Sosialt:</i> Mister venner, isolasjon, mister kjæresten, krangling, bråk i familien</p> <p>Ingen definering</p>	<p><i>De avhengige:</i> Har mistet kontrollen, er ikke klar over sin egen avhengighet, og trenger hjelp fra noen utenfra. De lider også ofte av fysiske, psykiske og sosiale problemer, og det går ut over skole/jobb.</p> <p><i>Tidligere avhengige</i> viser til sidene ved avhengigheten som vist ovenfor.</p> <p><i>Foreldre:</i> Bekymret, frustrasjon, avmakt, søker hjelp.</p> <p><i>Ekspertene:</i> Har mye peiling på det de snakker om. Blir vinklet i en positiv regning:</p> <p>Hjelpelinjer Psykolog Psykiater Rusforskere Spill/Media eksperter Rådgivere Forfattere NOVA Forskere Barnevernspedagog Medietilsynet</p>

Ansvarlig	Løsning	Bildebruk
<p>World of Warcraft → Ungdommer blir fort avhengig.</p> <p>De som står bak spillene → Har laget spillene slik at det er lett å bli avhengig.</p> <p>Foreldrene → Deres oppgave å kontrollere barnas spilling.</p> <p>«World of Warcraft»</p>	<p>Slutte å spille</p> <p>Behandling</p> <p>Gi en diagnose</p> <p>Mange artikler viser ikke til noen løsning på problemet, med poengterer bare alle konsekvensene spillingen fører med seg.</p> <p>Foreldre må begrense bruken.</p> <p>Spillerne selv må begrense bruken.</p> <p>Forebygging</p> <p>Merking av spillene</p> <p>Ingen løsning</p>	<p>Bilder fra World of Warcraft blir hyppigst brukt → Både når de snakker om spillet, og om spilling generelt.</p> <p>Overvektig ungdom som sitter i et mørkt rom med WoW på skjermen. Ofte er det usunn mat som cola og pizza ved siden av skjermen.</p> <p>Ofte bare et mørkt rom med en skjerm som viser World of Warcraft</p> <p>Bilder fra lan → Mange ungdommer som sitter ved PC'n (ved flere tilfeller ble WoW også vist frem her)</p> <p>Bilder fra spillene → COD: No Russian</p>