



Av: Stian Overå, KoRus - Øst

Dataspill. Smak på ordet. For noen tilhører ordet det negative, fiktive og problemskapende, mens for andre er ordet forbundet med lek, kreativitet og læring. I vår tid går det på mange måter et skille mellom disse to grunnsynene på dataspill. Kløften mellom dem som er innenfor og utenfor dataspillverdenen, har av enkelte blitt omtalt som et av de mest markante kulturelle skillene nå til dags (Chatfields 2012). I forskning, media og i de tusen hjem, pågår det stadig definisjonskamper om hvilken oppfatning om dataspill som er sannest. Kampen står på mange måter om hva barne- og ungdomskultur er, og hva voksne mener den bør være.

Moderne oppvekst på boks: Om dataspill, unge, identitet og læring¹

Innledning

I denne artikkelen er jeg ikke primært opptatt av å vurdere verken det avhengighetsskapende eller det pedagogiske potensialet ved dataspill. Snarere er jeg opptatt av å presentere og diskutere forskning som tar for seg dataspillets plass, utbredelse og betydning i kulturen. Av plasshensyn prioriteres norsk/nordisk forskning. Det som synes å være et relativt utforsket område, slik jeg vurderer

det, er imidlertid undersøkelser av dataspill i «barnehøyde», det vil si å foreta studier med utgangspunkt i barnas egne erfaringer, perspektiver og forståelser. Gjennom empiriske vignetter fra en barneskole i Oslo, vil jeg derfor også forsøke å kaste lys over hva slags mening og følelser dagens unge investerer i gaming. Analysene peker på at dataspill utgjør en viktig byggekloss når mange av dagens unge setter sammen sine identiteter og jevnalderkulturer.

Dataspill som allstedsnærværende

Dataspill har som medium hatt en relativt kort, men samtidig innholdsrik

¹ Denne teksten er delvis basert på kapitlet "Dataspill, læring og identitet – barneskoleelevers bruk av og erfaringer med dataspill" fra boka Spillavhengighet: Gaming og gambling (Red. Overå og Wallin Weihe, under publisering)

historie. Fra de første spillene ble utviklet innen universitetsmiljøer i USA på 1950-tallet, har dataspillene i løpet av de siste tiårene beveget seg fra spillehallene til kjellerstua, og senest til lommene våre. I dag går så godt som alle, både store og små, rundt med sin egen lille spillmaskin i lommen. Populariteten til smarttelefoner blant barn er så stor at avisen New York Times allerede i 2010 kåret iPhone til «årets leke» (Samnøen 2012).

Veksten i data-spillbransjen har vært omfattende de senere årene.

Norsk spill- og multimedialeverandørforening (NSM) har målt salget av dataspill i Norge siden 2003. Fram til i dag har veksten vært oppsiktsvekkende. I 2004 ble det rapportert om en omsetning av dataspill på 375 millioner kroner. Tallene fra 2014 viser at nordmenn kjøpte spill for hele 1,93 milliarder kroner. Som spilljournalist og spillutvikler Jon Cato Lorentzen (2015) påpeker, skyldes denne femdoblingen i salg primært digital distribusjon og digitale tjenester. Bare i løpet av få år har det skjedd en gradvis overgang fra salg av dataspill til konsoller og datamaskiner, til at det i dag også finnes mange spill for smarttelefoner og nettbrett. Smarttelefonen har revolusjonert salget av dataspill. Bare på mobilspill ble det brukt over 430 millioner kroner i 2014. Det er 55 millioner over det samlede salget av dataspill i 2004 (Overå og Wallin Weihe, under publisering).

Hvor mye spiller ungdommen?

I dag er dataspill en viktig hobby for

I dag er dataspill en viktig hobby for mange unge mennesker. Den nasjonale ungdomsundersøkelsen, Ungdata, viser at så å si alle norske ungdommer spiller dataspill i et visst omfang.

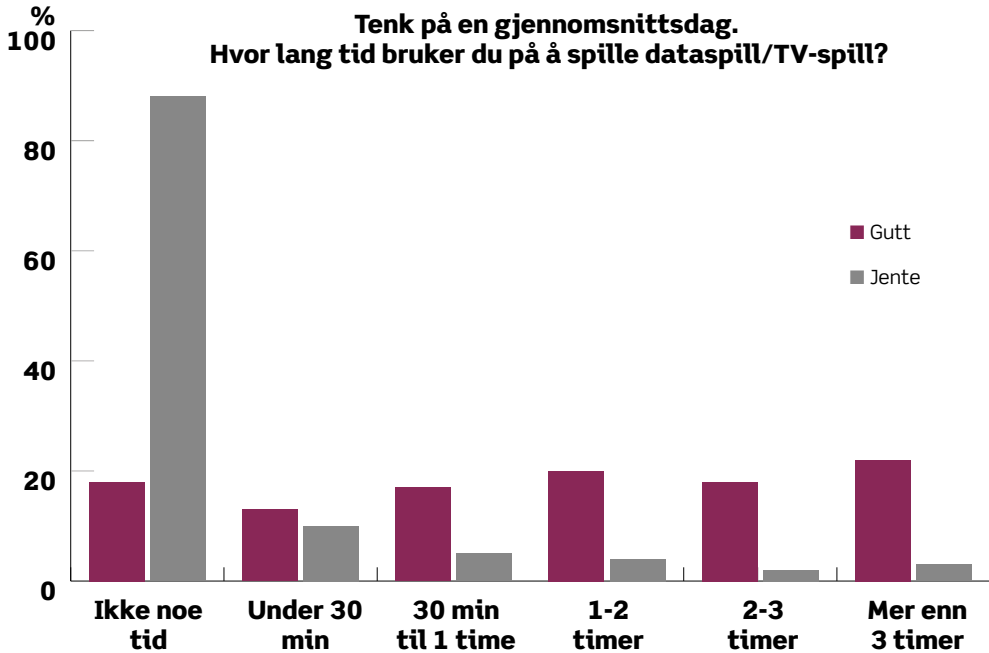
mange unge mennesker. Den nasjonale ungdomsundersøkelsen, Ungdata², viser at så å si alle norske ungdommer spiller dataspill i et visst omfang. De fleste steder i landet er guttene klart overrepresentert blant dem som bruker mye tid på dataspilling. Landsrepresentative tall fra 2014 fra ungdomstrinnet og i videregående

skole, viser at 22 prosent av guttene og 3 prosent av jentene på en gjennomsnittsdag bruker mer enn tre timer på dataspill/TV-spill. Når det gjelder total skjermtid – samlet tid brukt

på TV, mobil, nettbrett og datamaskin – er det imidlertid ikke store kjønnsforskjeller.

Forskjellene mellom kjønnene er knyttet til *hvilke* skjermaktiviteter de bruker mest tid på. Mens guttene altså bruker mest tid på dataspill/TV-spill, slik tabellen over viser, bruker jentene mest tid på sosiale medier og - kanskje overraskende for noen - spill på mobil og nettbrett (Se også NOVA 2015). Omtrent en tredjedel av elevene – og altså noen flere jenter enn gutter – oppgir at de bruker minst én

2 Ungdata er et standardisert system for lokale spørreskjemaundersøkelser, som gjennomføres over hele landet. Ungdata er tilpasset elever på ungdomstrinnet og i videregående opplæring. Forskningsinstituttet NOVA ved Høgskolen i Oslo og Akershus gjennomfører undersøkelsene i samarbeid KoRus (Regionale kompetansesentre innen rusfeltet). Temaet for ungdomsundersøkelsene er nære relasjoner, skole, utdanning, fritidsaktiviteter, helse og trivsel, rusmiddelbruk, risikoatferd og vold.



time på å spille spill på smarttelefoner og nettbrett pr. dag (NOVA 2013, 2015).³

Det er typisk norsk å spille mest

Det samme kjønnete mønsteret som beskrevet over kan gjenfinnes i både Sverige (Statens Medieråd 2015) og Danmark (Brus 2014). For den store majoriteten av nordisk ungdom er dataspill og sosiale medier en naturlig og integrert del av livet, men norsk ungdom troner øverst når det gjelder tidsbruk på dataspilling. En undersøkelse som sammenligner

mediebruk i Norge og Sverige, peker på at norske barn og unge bruker mer tid enn svenske ungdommer på dataspilling (Medietilsynet 2014). I Norge spiller 9-12-åringene gjennomsnittlig i 98 minutter pr. dag, og i Sverige 80 minutter pr. dag. For 13-16-åringene er gjennomsnittet 108 minutter pr. dag i Norge og 80 minutter i Sverige.

Dataspillvaner i endring

Hvordan er så utviklingen over tid? Tall fra Ungdata (NOVA 2015) viser at andelen av elever på ungdomsskolen som bruker minst én time på dataspill/TV-spill har holdt seg stabil de siste årene: I perioden 2010-2012 lå snittet på 38 % og i 2012-2014 på 37 %. Det er samtidig en tendens til at mindre av ungdoms skjermaktiviteter foregår foran datamaskinen og TV-apparatet, mens smarttelefoner og nettbrett spiller en viktigere rolle (NOVA 2015).

3 I 2014 ble spørreskjemaet i Ungdata revidert, og det ble foretatt en del endringer i spørsmålene som blant annet måler mediebruk. Det kom blant annet et nytt spørsmål som fanger opp hvor mye tid ungdommen bruker på spill på nettbrett og smarttelefoner. Siden dette spørsmålet først ble brukt i 2014, er det ikke mulig å sammenligne med resultater fra tidligere år.

Spillmarkedet er i dag mangfoldig, og henvender seg til et bredt publikum. Flere studier fra både inn- og utland viser at det spesielt er antallet av dataspillende jenter/kvinner som har økt de seneste årene (Medietilsynet 2014, Vaage 2015). Spør man «hvermannsen» om hvem som er den «typiske» dataspilleren, vil en god del muligens se for seg en ung gutt på et dunkelt rom. Statistikk fra både USA og Storbritannia (ESA 2015) viser imidlertid at den gjennomsnittelige spilleren er rundt 35 år, og at det er omtrent like mange kvinner og menn som oppgir at de spiller dataspill. Sagt med andre ord: I disse landene er det flere dataspillende kvinner over 18 år enn det er dataspillende gutter under 18 år. Bildet blir imidlertid noe anderledes hvis vi endrer spørsmålsstillingen fra «spiller du dataspill?» til «hvor ofte/hvor mye spiller du dataspill?». Samtlige norske studier som retter seg mot befolkningens medievaner finner at det er barn og unge, og da særlig gutter, som er de mest aktive på dataspill/TV-spill. I *Norske medievaner 2014*, en rapport utgitt av Statistisk Sentralbyrå, skriver Odd Frank Vaage følgende: «Til sammen var det 22 prosent av befolkningen som enten brukte TV-spill eller PC-spill, det vil si spill på CD-rom/DVD, spill som er fast installert på PC-en og Internett-spill, i løpet av et døgn i 2014. 69 prosent av gutter 9-15 år og 32 prosent av jenter i samme alder spiller ett eller flere av disse typene spill i løpet av døgnet» (Vaage 2014, s. 70). I avsnittene som følger skal vi stifte bekjentskap med et knippe gutter og jenter som befinner

Som et overordnet trekk virket jentene mer interessert i sosiale medier enn guttene, mens guttene var mer interessert i TV-/dataspill enn jentene.

seg i denne aldersgruppen. Hvilken plass og betydning har dataspill for dem?

Dataspill i «Bad Company»

I det følgende tar jeg leserne med på en snarvisitt til Østlia skole⁴, en barneskole med beliggenhet i Oslo. På denne skolen utførte jeg feltarbeid hele skoleåret 2008/09, som en del av mitt ph.d-prosjekt *Kjønn - barndom - skoleliv* (Overå 2013). I prosjektet var deltakende observasjon

min primære datainnsamlingsmetode. Jeg benyttet også flere andre datakilder – gruppesamtaler, fotografier, tegninger og elevers faglige arbeid – noe som har gitt meg en økt kontekstforståelse av

elevenes livsverdener.

Feltnotatene fra Østlia er tettpakket med observasjoner av elever som snakker mye og oppglødd om både dataspill og sosiale medier. Som et overordnet trekk virket jentene mer interessert i sosiale medier enn guttene, mens guttene var mer interessert i TV-/dataspill enn jentene. Dette trekket samsvarer altså godt med funnene fra Ungdata som jeg presenterte over.

Kameratgjengen som kalte seg “Bad Company”, var en av flere guttegrupper som framstod som spesielt interessert i dataspill og elektronikk. “Bad Company” besto av 6. klassingene Sander, Preben og fem-seks andre gutter. Klubbnavnet høres kanskje mistenkelig og fryktinngytende ut, men det var humor og lek framfor hardhet og regelbrudd som preget

⁴ Navn på skolen, lærere og elever er anonymisert i teksten.

guttene samværsform. Guttene tilbrakte mye tid sammen både i skoletiden og på fritiden. I skoletiden snakket de ofte om elektronikk og hva som «ruler» mest av X-box og Playstation. I helgene hadde de av og til overnattingsbesøk hos hverandre der de, ifølge Sander, pleide «spise pizza og spille dataspill til så sent at det nesten blir tidlig». Overfor meg beskrev guttene at de vanligvis spilte i 2-3 timer på hverdagene, og som regel noe mer i helgene. De spilte både på konsoll og PC, avhengig av spilltype. De mest populære spillene blant guttene var sportspill som FIFA og NBA, strategispill som Age of Empires og Civilization, samt online-rollespill som Dota 2 og World of Warcraft. I en samtale som fant sted på en klasseutflukt til Sognsvann, fortalte Sander om sitt forhold til dataspill. Deler av samtalen forløp noenlunde slik:

Mens vi går langs Sognsvann, stopper Sander plutselig opp. Han slår ut med armene og forteller forbauset at dette området er prikk likt et landskap i et dataspill han har spilt. Preben humrer og legger til at han også kjenner til følelsen av at dataspill og den fysiske verden nærmest flyter sammen. Vi begynner å snakke om guttenes spillevaner og foreldrenes holdninger til dataspill. Ganske ofte oppstår det konflikter i hjemmet angående dataspill og tidsbruk, forteller de to guttene. Dette gjelder spesielt for Sander. Moren hans misliker dataspillingen, mens faren er litt mer avslappet. Samtidig tar faren ofte morens parti når dataspillingen diskuteres. På en litt teatralisk autoritær måte – med tilgjort stemme og veivende pekefinger – parodierer han foreldrene: «Kan du ikke heller bruke tiden på noe ordentlig? Hør på moren din nå, Sander, nå må du slå av maskina!» Sander sier han blir sint og oppgitt

når moren oppfordrer ham til å skaffe seg en «ordentlig» hobby. Han mener dataspilling kan være like sosialt og lærerikt som for eksempel musikkorps, og legger til: «Når jeg spiller, kan jeg slappe helt av og være meg selv.» (09.09.2008)

Hvilken betydning dataspill har er et spørsmål med mange svar, avhengig av hvem du spør. Det er ikke plass i denne artikkelen til virkelig å illustrere slike variasjoner. Likevel, historien over formidler i konsentrert form noen viktige faktorer når det gjelder elevenes forhold til og erfaringer med dataspill. De tolkningene som presenteres under, er følgende ikke de eneste mulige. Ambisjonen har vært å løfte fram noen sentrale gjennomgangstemaer i samtalene jeg hadde med elevene - og især guttene - om dataspill. Disse temaene vil bli presentert kort nedenfor under følgende overskrifter: «Konflikter om tidsbruk», «dataspill som fantasiutfoldelse» og «dataspill som byggekloss i identitetsarbeidet».

Konflikter om tidsbruk

For de fleste av skolebarna opplevdes spillingen som en positiv aktivitet som ga spenning, underholdning, læring og utbredelse. Samtidig opplevde få av dem at deres fascinasjon, interesse og kunnskap knyttet til dataspill ble anerkjent av voksenpersoner i deres omgivelser. Som utdraget over uttrykker, var det en god del elever – og spesielt gutter – som beskrev foreldrenes forhold til dataspill som negativt. Mange fortalte om daglige konflikter, særlig knyttet til tidsbruk, slik som Sander. Siden foreldrene investerte mye tid og penger på søsterens heste-hobby, opplevde Sander det som sårende at de ikke tok hensyn til hans interesse for dataspill. Ved en anledning fortalte

Sander meg at han ikke forventet at foreldrene skulle spille dataspill sammen med ham, men at de i det minste kunne tatt seg bryet med å spørre hva slags spill han spiller, hvor langt han har kommet i spillet. Med Sanders egne ord føler han seg «litt sveket» av foreldrene. Han gir uttrykk for at de gjentakende kranglene om spilling går utover energinivået og motivasjonen hans.

Det kan virke som om Sander uttrykker en nokså utbredt opplevelse blant mange av dagens barn og unge. Det kan her være relevant å vise til Medietilsynets rapport *Barn og medier 2014* (Medietilsynet 2014), som tar for seg medievaner blant barn mellom 9 og 16 år. Mens majoriteten rapporterer om god støtte og interesse fra foreldrene i øvrige fritidsaktiviteter, er det bare 27 % som opplever at foreldrene er interessert i dataspill/TV-spill som barna spiller.

Hva er det som slår ut når foreldre og andre voksenpersoner, enten implisitt eller eksplisitt, uttrykker negative holdninger til dataspill? Et forslag er at motstanden kan tolkes som et forsøk på å bevare sosial stabilitet i en tid som oppfattes som omveltende på en truende måte. Ut fra denne tolkningen kan dataspill sies å framstå som truende overfor noen sentrale kjernesymboler for hva som forbindes med det «norske» og den «gode barndom». Å sitte inne og spille dataspill i timevis lyder nødvendigvis ikke så bra i det norske samfunnet, som antropologen Thomas Hylland Eriksen (2012) en smule humoristisk omtaler som et protestantisk, matpakkespisende, skigående og trandrikkende samfunn. Både naturopplevelser og aktivitetsprinsippet står sentralt i vår kulturs verdier knyttet

til en god oppvekst og tilværelse. Sett fra en slik tolkningskontekst anerkjennes dataspill sjelden som en sosial og utviklende aktivitet, slik som eksempelvis fotball, langrenn og musikk.

Hva som virker mest negativt, problematisk og truende, kan selvsagt også variere fra person til person. Våre tanker og vurderinger knyttet til «den gode barndom» varierer fra person til person på bakgrunn av alder, kjønn, bosted, kulturell og sosial bakgrunn samt en rekke andre mer idiosynkratiske faktorer. I tillegg handler mange mediesaker om dataspill om enten avhengighet, vold eller kriminalitet. Mitt inntrykk etter å ha snakket med lærere og foreldre, er at disse sakene ofte leses som uttrykk for kulturelle oppløsningstendenser og forvitring.

Dataspill som fantasiutfoldelse

Av og til forvandles spillskjermen til en port mot en annen verden. Ikke alle har førstehåndskjennskap til denne følelsen når det gjelder dataspill, men alle som har lest en oppslukende bok eller sett en god film, kjenner følelsen. Dataspill var «på liksom», som guttene selv ofte uttrykte det. Spillverdenen lå utenfor den virkelige verden, men av og til var det et uklart skille mellom hva som var «på liksom», og hva som var «på ordentlig» (Winnicott 1971). Opplevelsen av å kunne skape en egen avatar og leve ut dens biografi var en viktig motivasjon og glede ved å spille dataspill. Nettopp dette forholdet var for øvrig en forklaring på hvorfor mange av guttene foretrakk å spille dataspill framfor å lese bøker. Siden handlingen og karakterene i bøker allerede er gitt fra forfatterens side, anså mange av dem dataspilling som en mer aktiv, kreativ og skapende aktivitet enn lesing. Mine er-

faringer tilsier at dette ofte forholder seg annerledes – om ikke helt omvendt – for en del voksenpersoner. Sett fra utsiden kan gaming se ut som en passiv rettrett fra virkeligheten. For mange spillere handler det imidlertid ofte om det motsatte, nemlig å velge sin egen virkelighet.

Dataspill som byggekloss i identitetsarbeidet

Gutter og jenter i 10-12-årsalderen befinner seg i brytningen mellom barndom og ungdomstid. De tilhører den markedskonstruerte alderskategorien 'tweens', en betegnelse som brukes om barn på vei til å bli ungdom. Sosialt og økonomisk har de ett bein i kategorien barn og ett i kategorien ungdom (Se f.eks. Rysst 2008). Av de kulturelle omgivelsene blir de ofte omtalt (og omtaler seg selv) som barn, men arbeidet med å "bli ungdommer" intensiveres. Aldersperioden – som faller inn under det man innen utviklingspsykologien omtaler som 'prepubertet' (Nielsen & Rudberg 1989) – involverer ikke bare omfattende psykiske og kroppslige forandringer. Perioden innebærer også endrede måter kjønn kommer til uttrykk på, og får betydning i jevnaldergruppens dynamikk og samhandlingsformer: Identitetsarbeid, det å utforske spørsmål knyttet til hvem de er og hvem de ønsker å bli, avhengig av alder, fysisk modning, kontekst og signifikante andre, intensiveres (Broch 2003, Frønes 2006, Hauge 2009).

Min påstand er at dataspillverdenen er et av de stedene der mange av dagens unge

finner byggeklossene i sine «hvem er jeg?»-prosjekter. Vi skal undersøke dette nærmere med utgangspunkt i 5.-klassingene Sandra, Pia, Lotte og Christel. De var bestevenninner og hadde gått sammen fra 1. klasse. Sammen med to-tre andre jenter på basen utgjorde de klubben «CIA», som er en forkortelse for «Cute – Intelligent – Awesome».⁵ Med et snev av overdrivelsens humor kan navnet anses som et uttrykk for jentenes egenopplevde mestringsfølelse i skolen, der de dominerer både faglig og sosialt sett.

Sett fra utsiden kan gaming se ut som en passiv rettrett fra virkeligheten. For mange spillere handler det imidlertid ofte om det motsatte, nemlig å velge sin egen virkelighet.

Tidligere forskning om barns lek og vennskap har pekt på at jenter i tenåringsalder ofte er opptatt av å konstruere sine feminine identiteter rundt nye praksiser som blir knyttet til ung-

domstid (Hauge 2009, Paechter 2007). Denne studien peker i samme retning, da mange av jentene fortalte at de var mindre aktive i friminuttene nå enn tidligere, og at de ofte brukte friminuttene til å "gå rundt", "henge med guttene" eller "snakke sammen". Det er ikke dermed sagt at lek var et tilbakelagt stadium for jentene på mellomtrinnet.

«Motepatroljen» var en rollelek som jentene i CIA lekte jevnt og trutt gjennom hele skoleåret. I leken hentet jentene inspirasjon fra TV-serier som *Extreme Makeover* og *Homsepatroljen*, men også fra

⁵ Blant elevene var det populært å lage klubber, som gjerne ble gitt humoristiske navn, slik som "Bad Company" og "CIA".

nettpillet go.Supermodel.com⁶ I «Motepatruljen» inntok jentene roller som moteekspert, frisør, stylist og tilbød motekonsultasjoner til både elever og voksne i skolegården. Aktivitetsforløpet fulgte ofte den samme strukturen som i spillet og i TV-programmene: «Når vi er tilbake etter en kort reklamepause, skal vi hjelpe disse jentene til å bli flotte og fine!» I utdraget som følger, er det imidlertid forskeren som mottar motetips:

Jeg er på framsiden av skolegården. Seks jenter fra mellomtrinnet kommer løpende mot meg. "Hei! Vi kommer fra Motepatruljen – vil du at vi skal kommentere stilen din?" spør Sandra (5. tr.). Jeg rekker så vidt å svare "ja" før jentene allerede er i gang med å analysere klesstilen min. "Du må bringe inn flere farger"; "Ja, med brun bukse og brun jakke, ser du faktisk litt ut som en pepperkakemann"; "For gutter er det ganske in å bruke strikker på beina og store luer for tiden". Jentene evaluerer også stilen til hverandre underveis: En jente kommenterer at den rosa Hello Kitty-genseren som Christel (5. tr.) har på seg, "kanskje er litt barnslig nå, vel?" (14.04.2009).

Utdraget over gir uttrykk for at kropp, utseende og ungdomsstil var en sentral del i lekens form og innhold. I mange situasjoner virket det som om jentene var i ferd med å oppøve en bevissthet om og

kompetanse i å lese og ta i bruk de kulturelle ungdomskodene. Motepatruljen var en av flere arenaer der de "lekte seg" til disse ferdighetene, og der kompetansen om ungdomskultur ble produsert og overført jentene imellom. I utdraget over er det jeg som er jentenes "oppussingsobjekt", men også Christel mottar en kritisk bemerkning for den rosa Hello Kitty-genseren med tegneserietrykk. Den blir oppfattet som "barnslig" av de andre jentene. Det rosa småjentepreget – som var den rådende klesstilen blant jentene på småtrinnet – forsvant gradvis med jentenes overgang til mellomtrinnet. Jentenes opptatthet av mote og ungdomskultur ble mer og mer tydelig i løpet av feltarbeidet, og arbeidet med å bli eldre på "riktig måte" ble intensivert.

Flere modernitetsteoretikere hevder at tiltakende krav til refleksivitet når det gjelder valg av livsstil og identitetsutforming, er noe av det som kjennetegner dagens samfunn vis-à-vis tidligere samfunnsformer (se f.eks. Friedman og Friedman 2008). Mange unge har imidlertid vansker med hele tiden å skulle leve opp til det moderne livets krav om å utforme eget liv og skape sin egen lykke (se f.eks. Overå 2013). Å la seg oppsluke i dataspillet kan innebære en avstandstaken til de krav og forventninger man føler seg beleiret av.

Eksemplene med Sander og jentene i "CIA" viser hvordan dataspill for mange av dagens unge utgjør en trygg arena der de med uforbeholden optimisme og helt risikofritt kan prøve og feile helt til de mestrer en oppgave eller aktivitet. I spillet utforsket Sander sider ved seg selv som han sjelden opplevde at foreldrene oppfattet eller anerkjente. I denne beten-

6 korte trekk går dette spillet ut på å lage seg en eller flere modeller som man kler, sminker og styler. Spilleren kan også designe og innrede sitt eget rom, gi ut egne magasiner samt en rekke andre moterelaterte aktiviteter. Blant jentene på basen var det vanlig å ha en «hovedmodell», som de brukte mest tid (og i en del tilfeller også penger) på å utvikle, mens de eksperimenterte mer med de øvrige modellene når det gjaldt klær og sminke.

te situasjonen fikk spillingen en spesiell betydning for ham. Han skapte en nærmest rituell ramme rundt spillingen. Han låste døra til rommet sitt, slo av lyset og tok på seg headsettet. «Da er jeg i min egen sone, ingen kan ødelegge», forklarer Sander. Spillet er der på hans premisser, noe han ikke opplever at foreldrene er. Slik jeg tolker Sanders situasjon, var det nærmest som om spillet (og vennene i spillet når han spiller onlinespill) ble en slags "forståelsesfull lytter" i fraværet av foreldrenes interesse og engasjement.

Økende kulturell aksept for dataspill?

Som en del av tolkningskonteksten til det presenterte materialet fra Østlia skole, er det viktig å minne om at min datainn-samling fant sted i løpet av skoleåret 2008/2009. Siden den tid har mange – både forskere, pedagoger og spillutviklere – beskjeftiget seg med å undersøke forholdet mellom dataspill, pedagogikk og læring (Gee 2003, McGonigal 2011, Høie Skaug og Guttormsgaard 2014).

Mens jeg skriver, finnes det lærere her til lands som på ulike alderstrinn bruker dataspill som *The Walking Dead*, *Civilization*, *Kahoot* og *Minecraft* i fag som engelsk, samfunnsfag, religion og norsk. Parallelt med denne utviklingen kan det hevdes at også mediedekningen av dataspill har blitt mer mangfoldig og nyansert. Et tydelig eksempel på dette er at e-sport – konkurransedrevet dataspilling – sendes på TV2. Et annet eksempel er at mange gamere i dag strømmer sine spilleopplevelser på kanaler som YouTube og Twitch.

Basert på ovenstående kan det hevdes at det nå er en større allmenn aksept og åpenhet knyttet til dataspill enn bare for

få år siden. Samtidig trenger man heller ikke i dag å lete med "lys og lykte" etter beskrivelser av dataspill som bortkastet tid og moralsk fordervelig. I en nyhetssak i Aftenposten som handler om at dataspill – både e-sport og dataspillutvikling – er et populært undervisningstilbud på flere av landets folkehøyskoler, uttaler stortingspolitiker Bente Thorsen seg på følgende måte: «Jeg ville ikke anbefalt noen å bruke et år på dette. Jeg ser ikke hva slags utbytte man kan få av det. Jeg synes ikke dette er den rette måten å bruke offentlige penger på.»⁷

Det er i og for seg ikke noe galt i å mislike dataspill. Det er viktig å understreke at poenget i dette kapittelet ikke er at man uforbeholdent verken bør forbanne eller omfavne dataspill, men snarere at vi må ta dem seriøst på en kritisk måte; altså som et hvilket som helst annet sosialt fenomen (Stockmann og Jahn-Sudmann 2008). Ett er imidlertid sikkert, en ren forutinntatt negativ holdning til dataspill er en holdning som er svanger med konfliktsituasjoner når det gjelder barns relasjoner til voksne i både skole og hjem. Dette trekket kom tydelig fram gjennom historien til Sander. Å spørre med undring og åpenhet om barnas erfaringer fra spillet kan være et godt utgangspunkt for å skape en fruktbar dialog om disse forholdene. Men å spørre og lytte tar tid, og dette står kanskje i en viss motsetning til pulsen i dagens skole og arbeidsliv (og kanskje også familieliv), som er preget av et høyt tempo.

7 Aftenposten (14. mars 2015). Lesedato 20.03.2015

Forskning

Dette kapittelet har i liten grad tatt opp problematisk bruk av dataspill. Hvis vi anerkjenner dataspillavhengighet som et gyldig begrep⁸, viser en studie utført av NOVA, at det i aldersgruppen 11-17 år er omtrent 0,9 % dataspillavhengige i Norge (Brunsberg m.fl. 2013). For den store majoriteten utgjør dataspillingen altså en positiv aktivitet som tilbyr spenning, underholdning, læring og atspredelse. Det er imidlertid påfallende at mye av den foreliggende forskningen fokuserer på de problematiske aspektene ved spill. Som en helhetsvurdering av forskningen på pengespill, men muligens like gyldig derfor forskningen på dataspill, skriver den danske antropologen Kåre Jansbøl: "Når man deltar på konferanser om spill kan det av og til virke som psykologer ikke legger merke til det faktum at de fleste mennesker deltar i spill om penger uten å miste kontrollen over seg selv eller spillet" (Jansbøl 2009: 8). Et fokus på patologi og problemer er åpenbart viktig når målet er behandling og forebygging av spilleproblemer. Samtidig gir ikke et ensidig fokus på de problematiske sidene ved spill en god og helhetlig forståelse av spillemiljøet i bred forstand. Slik jeg vurderer det, er det derfor like viktig å fokusere på det hverdagslige og rutinepregede ved spillingen som det er å fange opp det ekstraordinære og eventuelt problematiske ved aktiviteten. For å forstå patologi, eller det avvikende og negative på best mulig måte, trenger vi også å for-

stå det «normale og akseptable» (se også Overå og Wallin Weihe, under publisering).

Jakten etter mangfold og variasjon gjennom undersøkelser av individers sosiale praksis er, etter min oppfatning, en viktig del av forskningens kunnskapsproduksjon. Jeg støtter meg her til antropologen Ganath Obeyesekere (1990), som hevder at forskningen ville gått glipp av "all the juicy stuff in life" hvis man som forsker ikke undersøker sosiokulturell praksis – i dette tilfellet dataspill – ut fra individers konkrete livssituasjon, deres lyst, emosjoner og motivasjon. Dataspillmediet er i dag preget av enorm variasjon, og ingen spiller dataspill på en generell måte. Dette kapittelet har tilbudt et smalt utsnitt, ikke hele spekteret, av variasjon når det gjelder hva slags lyst, mening og følelser dagens unge investerer i dataspillingen.

Om forfatteren:

Stian Overå er spesialrådgiver ved KoRus - Øst. Han er utdannet sosialantropolog ved Universitetet i Oslo. Han jobber hovedsakelig med tematikk knyttet til data- og pengespill, og ungdomsundersøkelsen Ungdata. Blant Overås publikasjoner er doktorgradsavhandlingen "Kjønn – barndom – skoleliv: faglige og sosiale inkluderings- og ekskluderingsprosesser i barneskolen" (2013). Sammen med professor i sosialt arbeid, Hans-Jørgen Wallin Weihe, er han redaktør på boken «Spillavhengighet: Gaming og gambling», en lære- og innføringsbok om data- og pengespill, som publiseres i løpet av våren 2016.

⁸ Det er en stor og pågående debatt rundt hvordan dataspillproblemer skal måles, og hvilke begreper som skal brukes. Mens pengespillavhengighet har vært en diagnose siden 1980-tallet, er foreløpig ikke avhengighet av dataspill rent diagnostisk beskrevet i diagnostesystemene ICD eller DSM.

Litteraturliste:

Broch, H. B. (1990). Growing up agreeably. Honolulu: University of Hawaii Press.

Brunsborg, G.S., m.fl. (2013): Pengespill og dataspill. Endringer over to år blant ungdommer i Norge. NOVA-rapport 2/13. Oslo: NOVA.

Brus, A. (2015): Kampen om computertiden – om unges høffrekvente og problematiserende bruk av computerspil. Ph.d.-afhandling. Roskilde: Forskerskolen for Livslang Læring, Roskilde Universitet.

Chatfields (2012). How to Thrive in a Digital Age. Pan MacMillian: London.

Eriksen, T. H. (2010). Storeulvsyndromet: jakten på lykken i overflodssamfunnet. Oslo: Aschehoug.

ESA (2015). The essential facts about the computer and video games. Entertainment Software Association.

Frønes, I. (2011). Moderne barndom. Oslo: Cappelen Damm Akademisk.

Lorentzen, J. C. (2015, 18. mars). Spillesalget i Norge femdoblet på ti år. Aftenposten, Kultur. Side 9.

Medietilsynet (2014). Barn og medier 2014: Barn og unges (9 – 16 år) bruk og opplevelser av medier. Rapport. Oslo: Medietilsynet/Norwegian Media Authority. http://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/2015/rapport_barnog-medier_2014.pdf (Lest 2.02.2015)

NOVA (2013). Ungdata: nasjonale resultater 2010-2012. Oslo, Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring. 10/13.

NOVA (2013). Ungdata: nasjonale resultater 2012-2014. Oslo, Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring. 7/15.

Obeyesekere, G. (1990). The work of culture: Symbolic transformation in psychoanalysis and anthropology. Chicago: University of Chicago Press.

Overå, S. (2013). Kjønn –Barndom- Skoleliv: Faglige og sosiale inkluderings- og ekskluderingsprosesser i barneskolen. Avhandling for PhD graden. Oslo: Universitet i Oslo Det Samfunnsvitenskapelige fakultet.

Overå, S. og Wallin Weihe, H-J (Red.). Spillavhengighet. Gaming og gambling. Hertervig akademisk forlag. Under publisering.

Overå, S. "Dataspill, læring og identitet – barne-skoleelevers bruk av og erfaringer med dataspill" I: Overå, S og Wallin Weihe, H-J.,(Red) Spillavhengighet: Gaming og gambling. Hertervig akademisk forlag. Under publisering.

Samnøen, Ø. (2012). Gode råd om barn, ungdom og medier. Oslo: Cappelen Damm.

Statens Medieråd (2015): Ungar og medier 2015: Fakta om barns og ungas anvendning og opplevelser av medier. Nedlastet 25.09.2015: http://www.statensmedierad.se/upload/_pdf/Ungarochmedier2015_ver1.pdf

Vaage, O. F. (2015): Fritidsaktiviteter 1997-2014: barn og voksnes idrettsaktiviteter, friluftsliv og kulturaktiviteter: resultater fra Levekårsundersøkelserne. Oslo, Statistisk sentralbyrå. 2015/25.

