

Børn og digitale medier

A State of the Art

Af: Susanne Nørgaard

EXbus, Danmarks Pædagogiske Universitetsskole

April 2009

Computerspil, film og tv er en synlig og stor del af børns og unges hverdag og sociale relationer i dag¹. Stort set alle danske børn har adgang til tv, internet og diverse spilkonsoller enten hjemme, i fritidsklubben, på netcafeen eller hos vennerne, og i takt hermed er offentlighedens, politikeres og forskeres opmærksomhed på og diskussioner om børn og medier steget. For tilbyder teknologierne nye værktøjer og nye sammenhænge, hvormed børn kan ytre deres egne perspektiver og søge nye eller vedligeholde allerede eksisterende sociale relationer frie af fysiske, sociale og geografiske begrænsninger? Eller giver de en ny og faretruende drejning i børns liv, fordi de til tider meget voldelige indhold og repræsentationer kan medvirke eller direkte føre til vold, aggressivitet, og afhængighed, eller fordi børn bliver så opslugte af deres tv-programmer eller computerspil, at de mister kontakten med 'den virkelige verden'? To canadiske geografer beskriver frygten således;

"The fear is that computer-obsessed children will socially withdraw from the off-line world of family and friends, thereby missing out on the imaginative opportunities for play that the outdoors is perceived to offer, and that they will become addicted to the screen, putting not only their social but their physical well-being at risk" (Valentine & Holloway, 2002:303).

Jeg skal her forsøge at give et overblik over, hvad der lige nu rører sig på dette felt. Som en del af en undersøgelse af, hvordan medier (tv, film, spil etc.) interagerer med børns hverdagspraksisser og hverdagsforståelser af sig selv og andre indenfor mobbeuniversets mønstre (www.exbus.dk), vil mit fokus være på arbejde, forskning og undersøgelser, der på den ene eller

¹ Dette skal forstås med forbehold - ikke alle børn har lige adgang til teknologierne; "As we enter this so-called Information Age, children - as symbols of the future - are at the heart of debates both about possibilities that ICTs (information- and communication technologies) afford should be realized and about the dangers of social exclusion for those who are not techno literate" (Valentine & Holloway, 2002:302), og videre; "Since not everyone is equally equipped to take advantage of on-line opportunities, our understandings of telecommunication technologies need to be contextualized in specific places and times" (Valentine & Holloway, 2002:305).

den anden måde berører denne problemstilling². Den hastigt voksende industri, teknologi og interesse omkring computerspil får i øjeblikket særligt stor opmærksomhed. Overskrifter om voldeligheden i spillene, ideer til at bruge dem i undervisningssammenhænge og undersøgelser og analyser af selve spillene eller interaktionen med spillene er støt stigende, og hele organisationer, forskningsenheder, konferencer, tidsskrifter og hjemmesider er dedikeret til emnet³. Jeg vil derfor også koncentrere størstedelen af min opmærksomhed omkring dette emne.

It's a killing world

I en særudgave af Journal of Adolescent Health indleder den amerikanske professor i psykologi og kommunikation Huesmann sin artikel således;

"For better or worse the mass media are having an enormous impact on our children's values, beliefs and behaviors. Unfortunately, the consequences of one particular common element of the electronic mass media have a particularly detrimental effect on children's well being. Research evidence has accumulated over the past half-century that exposure to violence on television, movies and, most recently, in video games increases the risk of violent behavior on the viewer's part, just as growing up in an environment filled with real violence increases the risk of violent behavior" (Huesmann, 2007:6).

Huesmanns formål med artiklen er at give et overblik over forskning i effekterne på børn som følge af vold i elektroniske medier - et spørgsmål, der har optaget forskere lige siden filmen slog igennem som massefænomen i 1920'erne (Sørensen & Jessen, 1999). Siden da er der gennemført en lang række undersøgelser med fokus på at afdække, hvordan medier påvirker børn og unge. Hvor Huesmann selv står, bliver tydeligt i ovenstående citat: voldsskildringer på levende billeder som film, Tv, computerspil etc. kan medføre voldelig og aggressiv adfærd hos børn. Børn lærer adfærd ved at betragte handlinger i medierne, i den forstand at de efterligner det, de ser. Undersøgelser af denne type, også ofte kaldet 'effektforskningen', har længe været under stærk kritik for deres noget kausale forståelsesmodeller, og fordi resultaterne langt fra er klare og entydige. Effektforskningen er klart mest dominerende i USA og giver langt fra et nuanceret billede af, hvordan der forskes i børn og medier. Jeg har alligevel taget den med i betragtning

² Min litteratursøgning er begrænset til nyere forskning (efter 2004), men også ældre undersøgelser vil blive inddraget undervejs. Søgninger i internationale databaser, PsycINFO og ERIC, e-tidsskriftet ProQuest samt det digitale tidsskrift Game Studies har udgjort mit primære grundlag.

³ Se blandt andet www.gamestudies.org, www.spilforskning.dk, www.digra.org, www.game-research.com, www.gamesforhealth.org, www.ludology.org samt Center for Computer Games Research på IT-universitetet, København.

her, fordi der stadig kommer nye undersøgelser til (Anderson & Dill, 2000; Anderson & Bushman, 2001; Durkin & Barber, 2002; Ostrov, Gentile & Crick, 2006; Anderson, Gentile & Buckley, 2007; Gentile & Gentile, 2008), men også fordi voldelig og aggressiv adfærd defineres som en handling med henblik på (fysisk eller psykisk) at skade eller såre andre, og - på trods af de noget kausale forståelsesmodeller - indtager disse undersøgelser derfor også en vigtig position i diskussionen relation til mobning.

I USA kulminerede diskussionen om medieviolens effekt på børn og unge omkring 1994, hvor en række spil karakteriseret som særligt voldelige (som spillet 'Mortal Kombat') førte til vedtagelsen af 'The Video Game Rating Act' (Egenfeldt-Nielsen & Smith, 2003). Diskussionen blussede igen op efter en række skyderier på amerikanske skoler, blandt andet skyderiet på Columbine High School, hvor spil som 'Doom' og 'Counterstrike' fik en del af skylden. En række undersøgelser har efterfølgende nævnt sådanne episoder som motivation for at undersøge spillenes skadelighed (Grossman, 2000; Anderson & Bushman, 2001). Den pensionerede militærpsykolog Grossman tager eksempelvis i sin artikel 'Teaching Kids To Kill' udgangspunkt i et skoleskyderi i Kentucky, hvor en fjortenårig skød otte klassekammerater⁴. Grossman argumenterer i sin artikel for, at computerspil lærer børn at dræbe på mere eller mindre de samme måder, som militæret træner soldater (Grossman, 2000). Han identificerer - blandt andet med henvisning til behavioristen B. F. Skinner - 'brutalization', 'classical conditioning', 'operant conditioning' og 'role modeling' som de basale mekanismer, træningslejre anvender til at forberede nye rekrutter til kamp (i nogle tilfælde også gennem spil - blandt andet har en særlig version af 'Doom' været brugt i forbindelse med militærtræning), og han foreslår, at hver af disse metoder har deres parallel i de måder, som spillere interagerer med computerspil (Grossman, 2000). Børn bliver 'brutaliserede', fordi de bliver udsat for repræsentationer af vold i en alder, hvor de ifølge Grossman ikke kan skelne mellem fantasi/repræsentation og virkelighed, og de bliver således betinget af kontinuerligt at blive belønnet for at udøve vold i spillene. Derudover lærer de - ligesom soldater lærer ved at se på magtfulde rollemodeller - at imitere den adfærd, som de ser på skærmen (Grossman, 2000).

Andre medieforskere er stærkt uenige med Grossman (Jones, 2002; Jenkins, 2006). Det indvendes eksempelvis, at militærtræning foregår i et meget autoritativt miljø, hvor soldaterne er fuldt ud bevidste om, at formålet er at lære at slå ihjel, og dette kan næppe sammenlignes med børn, der spiller kommercielle computerspil for sjov. Blot fordi nogle spil (særligt spil kaldet 'shooter games') minder os om virkelige skyderier eller militærtræning, betyder det ifølge disse forskere ikke, at børnene oplever det som sådan, når de spiller - i hvert

⁴ Grossman indleder sin artikel; "where does a 14-year-old boy who never fired a gun before get the skill and the will to kill? Video games and media violence!" (Grossman, 2000:1).

fald ikke mere end de oplever deres soldater i plastic eller skakbrikkerne som 'virkelige' krigere (Jones, 2002; Jenkins, 2006). Grossman er dog langt fra alene med sin forståelse af mediernes adfærdsmæssige effekt. Psykologen Provenzo indtager en lignende position;

"The computer og video game is a teaching machine. Here is the logic: highly skilled players learn the lessons of the game through practice. As a result, they learn the lesson of the machine and its software - and thus achieve a higher score. They are behaviorally reinforced as they play the game and thus they are being taught" (Provenzo, 2001, citeret i Jenkins, 2006:22).

Også en nyere undersøgelse af to amerikanske forskere i børn og medier, Gentile og Gentile (Gentile & Gentile, 2008)⁵, sætter fokus på sammenhængen mellem voldelige spil og børns aggression. Gentile og Gentile gennemgår syv forskellige dimensioner, hvor de mener, computerspil benytter sig af allerede kendte praksisser for læring, instruktion og kognition. De mener, der er en klar sammenhæng mellem de pædagogiske metoder, spillene benytter sig af, og børnenes indlæring af aggression, og i undersøgelsen fokuserer de særligt på to aspekter; spils evne til at indlære gennem en massiv startfase og derefter en længere fase, hvor spilleren spiller regelmæssigt (forstået på den måde at dette forstærker og fæstner den oprindelige indlæring, og at denne fordeling af undervisning/træning skulle være meget effektiv til at skabe automatiserede handlemåder og forståelser), og spil som værende indlæring i forskellige situationer og sammenhænge (forstået på den måde at børn der lærer det samme i flere forskellige sammenhænge, husker indlæringen bedre, og variation i indlæring gør brugen af det lærte mere fleksibelt, så det kan bruges i forskellige situationer).

Selve undersøgelsen er udført af to omgange med fem måneders mellemrum og omfatter 2500 børn fordelt på tre aldersgrupper med en gennemsnitsalder på ni, fjorten og nitten år. Gentile og Gentile søger hver gang at måle, hvor aggressive børnene er og sammenholde dette med, hvor ofte, hvordan og hvilke computerspil, de spillede. Graden af aggression måler de på tre forskellige måder; først skal barnet selv beskrive, hvor aggressivt hun eller han opfatter sig selv ved at redegøre for, hvor ofte de eksempelvis slås eller diskuterer med andre elever eller lærerne. Efterfølgende bliver kammeraternes og lærernes mening om personen (igen med særligt fokus på aggression) målt, og til sidst måler Gentile og Gentile børnenes holdning til aggression ved eksempelvis at lade dem forklare, hvorvidt et skub eller et slag er med vilje eller med en ond hensigt (Gentile & Gentile, 2008). I undersøgelsen konkluderes, at de børn og unge, der spillede voldelige spil jævnligt i løbet af en uge, blev mere

⁵ Douglas Gentile og Ronald Gentile er far og søn og ansat som hhv. professor i børne- og uddannelsespsykologi, University at Buffalo, State University of New York, og ph.d. og forsker i mediers påvirkning af unge, Iowa State University.

aggressive end de børn, der spillede det samme, men fordelt på kun en eller to gange om ugen. De, der spillede flere forskellige voldelige spil, viste sig også mere aggressive end de, der eksempelvis kun spillede et enkelt, og deres forhold til vold var også et andet - de tolkede eksempelvis et tilfældigt skub som en bevidst, ondsindet handling.

I modsætning til Grossman ser Gentile og Gentile dog positive potentialer i spil, og de mener ikke, en løsning kan være at forbyde børn at spille - spil har netop en stor plads i børn og unges hverdag, som i stedet kan udnyttes konstruktivt;

"Finally, these games are marketed widely as cool, and something everyone must have. One of the roles mass media plays in youth and adolescence is as a way of defining oneself [...] Visit any school playground, and much of the discussion and play will be about media characters, movies TV shows and video games. Partly because video games are so popular and motivating, skill in such games is an important social currency for popularity among children (especially among boys)" (Gentile & Gentile, 2008:130f).

Hos Gentile og Gentile synes forståelsen dog stadig at være, at det er medierne, som påvirker mennesket (og ikke omvendt), og at der kan være en kausal sammenhæng mellem spil og voldelig adfærd blandt børn og unge. De sociale og kulturelle sammenhænge, som er tilgængelige for børnene, bliver stort set ignoreret. Andre forskere - som er stærkt kritiske overfor sådanne tanker - mener, at det ikke er selve de blodige scener, men snarere historier om at overleve i en fjendtlig verden eller det psykologiske eller kulturelle frirum, der trækker i og optager børnene (Jones, 2002; Egenfeldt-Nielsen og Smith, 2003). Spil skaber ikke i sig selv voldelig adfærd hos spillere, men må forstås i deres position som nye kulturelle redskaber og medierende kræfter, som kan aktivere (eller undertrykke) potentialer, som allerede er tilgængelige for spilleren (Walkerdine, Thomas & Studdert, 2000; Jenson & Castell, 2002; Olson, 2004). Således kan eksempelvis tragedier som Columbine ikke udelukkende tilskrives voldelige repræsentationer i spil, som spilforskerne Jenson og de Castell indvender;

"Focusing on game narrative or content as a means to explain the Columbine massacre or similar events, forgets (as Henry Jenkins points out) the cultural context of aggressively policed heteronormativity with its school-sanctioned bullying and rejection, and all the other ways that game scripts intersect with school rules, the insistent plot structures of everyday life in blonde Christian middle America, roles of hierarchy, dominance and subordination, the quiet acquiescence to hyper-real inequalities of family circumstance, support, care and protection, and the unspoken good ole' boy world where the gun is as foundational a cornerstone of American values as the Bible" (Jenson & de Castell, 2002:3).

Flere forskere sætter fokus på flere andre elementer i forbindelse med skoleskyderierne - mobning, dårlige forhold til forældrene og fascination af mediernes dækning af tidligere skyderier (Jones, 2002; Gee, 2003)⁶. Den amerikanske spilforsker Cheryl Olson skriver eksempelvis i forbindelse med sin undersøgelse af drenges perspektiver på voldelige spil; *"Further research is needed on whether violent video games may affect less dramatic but real concerns such as bullying, fighting, ot attitudes and beliefs that support aggression, as well as how effects may vary by child characteristics and types of games"* (Olson, 2004:144).

I sin artikel stiller Grossman spørgsmålstejn ved, hvad det er, vi gør mod vores børn, men han vender ikke blikket mod børnenes egne perspektiver, og derfor har flere kritiseret ham for at se børn som blot passive dopes, hvis reaktioner er bestemt af maskinerne, frem for at se dem som fantasifulde individer som leger med et mekanisk legetøj (Jones, 2002; Jenkins, 2006). Jeg vil i det næste afsnit se lidt nærmere på noget af den forskning, som ser kritisk på diskussionen om de voldelige medier og deres negative effekter og i stedet ser på, hvorfor og hvordan børn bruger medierne, hvilke betydninger de har for dem, og hvilke betydninger som skabes ud fra dem. I sådanne forståelser (omend i varierende grad) anskues interaktion med medier og teknologi langt mere komplekst, og børnene - mediebrugerne - ses som aktivt forhandlende, kreativt (menings-)skabende og reflekterende.

Kompetente medie børn

Kritikken af effektforskningen retter sig i høj grad mod de grundlæggende opfattelser - som både har teoretisk og empirisk baggrund - at medieeffekter ikke kan opfattes på en så simpel eller entydig måde (Sørensen & Jessen, 1999; Walkerdine, Thomas & Studdert, 2000; Drotner, 2001; Jones, 2002; Jenson & de Castell, 2002; Egenfeldt-Nielsen & Smith, 2003; Olson, 2004; Buckingham, 2006; Jenkins, 2006; Mackey, 2006; Olson, Kutner & Warner, 2008, Ito et al., 2008). Indholdet i film, tv, computerspil etc. kan, indvender kritikerne, forstås forskelligt og betyde noget forskellige for det enkelte barn, og der kan være stor forskel på, hvorfor og hvordan de vælger at engagere sig i eksempelvis et spil. Nogle undersøgelser fremhæver eksempelvis, hvordan drenges fascination af actionfilm kan hænge sammen med andet end en regulær fascination af vold - måske er der nærmere tale om en slags 'manddomsprøve' eller en social

⁶ Jenkins argumenterer endvidere for, at flere spildesignere - om end langt fra alle - efter tragedier som Columbine er blevet mere reflekterede omkring spilleres oplevelse af voldsskildringer og i højere grad forsøger at skabe en kontekst, der lægger op til refleksion over eksempelvis vold, moral og konsekvens. Blandt andet beskriver han, hvordan et af de meget omdiskuterede voldelige spil, 'Grand Theft Auto', også kan ses som repræsenterende et teknisk gennembrud i moderne spildesign og som et skridt på vejen mod mere meningsfulde repræsentationer af vold i spil, fordi voldelige handlinger her også medfører konsekvenser (Jenkins, 2006:25).

begivenhed på linje med pigers fascination af gysersfilm (Rasmussen, 1995; Jerslev, 1999; Sørensen & Jessen, 1999)⁷.

I en undersøgelse fra 2008 sættes fokus på 12-14årige drenges perspektiver på og opfattelser af voldelige computerspil (og computerspil generelt). Forskerne spørger drengene, hvad de kan lide ved spillene, hvad der gør dem spændende, om de synes, slåskampe, skyderier og blod gør spillene sjovere, hvordan de har det, mens de spiller, og efter de har spillet etc. Drengene fortæller, at de bruger spillene til at fantasere om magt og berømmelse, udforske og beherske spilverdenen (som adskilt fra den 'virkelige verden'), og til at komme af med vrede følelser og stress - langt de fleste af dem mente ikke, at de blev påvirket negativt af spillene, og samtlige af dem mente, at de kunne skelne mellem handlinger, de gjorde i spillene, og handlinger i virkeligheden. I undersøgelsen konkluderes blandt andet, at computerspillene - særligt de voldelige - kan fungere som sociale redskaber, der tillader drengene at konkurrere og samarbejde indbyrdes, og drengene vinder anerkendelse og status ved at mestre eller eje de for tiden populære spil (Olson, Kutner & Warner, 2008)⁸.

Flere forskere fremhæver, at børn der spiller - frem for at være passive modtagere af mediernes indhold - kan være som aktive problemknusere, der ser fejltagelser som muligheder for læring og refleksion, og som hele tiden søger efter nye og bedre løsninger på forhindringer og udfordringer i spillet (Sørensen & Jessen, 1999; Egenfeldt-Nielsen & Smith, 2000; Gee, 2003; Squire, 2004; Jenkins, 2006). Den aktive deltagelse gør børnene i stand til at sætte deres egne mål og vælge deres egne forløb i spillet, og opfattelsen er her - i modsætning til undersøgelserne i foregående afsnit - at det er stort set meningsløst at trække en direkte linje fra et medieprodukts indhold til en holdnings- og/eller adfærdsændring hos mediebrugeren. Mediebrug er en aktivitet, som ikke kan forstås ude af sammenhæng med konteksten - et computerspil eller en film er således ikke per definition skadeligt, men kan under givne omstændigheder være problematisk for nogle børn og unge.

En undersøgelse fra det svenske medieråd tager fat på netop denne problemstilling. Jonas Linderoth og Ulrika Bennerstedt, som begge er forskere i pædagogik, undersøger her, hvordan online spillet World of Warcraft har betydning for en række unges - nærmere betegnet 10 unge mellem 17 og 19 år, som har spillet eller stadig spiller World of Warcraft online meget ofte - liv både on- og offline (Linderoth & Bennerstedt, 2007). Forskerne vender her blikket mod de unge selv - som de kalder de 'virkelige eksperter' - og lader dem med egne ord fortælle om

⁷ Mere psykoanalytisk inspirerede forskere beskriver, hvordan piger finder fryd i at blive bange (sammen) for gysers- eller horrorfilm eller identificere sig med storylines, karakterer etc. i soaps og romatiske film. Walkerdine nævner Radway, 1984; Modleski, 1986; Geraghty, 1991; Clover, 1992; Creed, 1993.

⁸ Andre undersøgelser har påpeget, hvordan sportsspil gør nogle drenge mere interesserede i at dyrke sport (Crawford, 2005), eller hvordan socialt marginaliserede drenge kan opnå accept og højere selvværd ved at spille online (Boyer, 2006)

den tid, de bruger på World of Warcraft, og reflektere over egen og andres spilpraksis. Efter en del diskussion om børn og unges afhængighed (igen forstået som en effekt) af eksempelvis Tv eller computerspil, er fokus her i stedet på det, som de - med henvisning til Yee (Yee, 2006; Yee & Caplan, 2008)⁹ - beskriver som 'high consumption' eller 'problematic usage'¹⁰. Frem for alt drejer undersøgelsen sig dog om, hvordan spillet påvirker dele af børn og unges liv og hverdag. Hvad gør spillet særligt tidsrøvende (time consuming)? Hvordan oplever deltagerne selv deres spil? Hvilke problemer og konflikter dukker op, når de spiller, særligt i relation til hvor meget tid, de bruger på det? I undersøgelsen findes der blandt andet frem til, at hvis en spiller ikke følger World of Warcrafts regel om, at tid investeret i spillet vil resultere i fremgang, bliver de ekskluderet fra at deltage. At bruge meget tid på spillet bliver også et problem for mange af de unge, fordi deres forældre simpelthen ikke forstår det. Sasha og Edward fortæller i undersøgelsen;

Edward: It's something my parents have never understood. It's not enough to just play for an hour. You can hardly get into the game in that time. After all, it takes 20 minutes before you get to the point where you start levelling. Then you have to chat a bit with everyone and stuff like that. So it doesn't work - you need at least three hours to be able to play just a little.

Sasha: When my parents say, "We think you should sit at the computer for two hours max a day", I try to explain that to find a group for an instance and then do that instance takes two and a half hours. So there's not a lot you can do after that" (Linderoth & Bennerstedt, 2007:29).

En central motivation for at spille er, at klassekammerater og venner også spiller, og World of Warcraft kommer på den måde til at fungere som en slags virtuel ungdomsklub - men langt fra en lukket klub. Online møder spillerne mange nye venner, som de sætter pris på og nyder at være sammen med i og omkring spillet (Linderoth & Bennerstedt, 2007)¹¹. Det er dog også dette, som bliver problemet for mange - for at deltage sammen med vennerne i online spillet, skal du helst være på samme 'level', og det er derfor vigtigt at bruge meget tid på spillet. Mange unge føler sig simpelthen forpligtede til at investere meget tid i spillet; *"as a player you may choose*

⁹ Yees undersøgelse viser, at en gennemsnitlig spiller af MMORPG-spil (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games) bruger 21 timer om ugen på spillet, og langt de fleste spiller til tider ti timer eller mere i streg. Som resultat nævnte flere dårlige resultater i skolen, dårligt helbred eller problemer med sociale relationer (Yee, 2006; Williams, Yee & Caplan, 2008).

¹⁰ Linderoth og Bennerstedt beskriver med henvisning til Yee begreberne således: High consumption: "it simply means that certain forms of media call for more devotion in terms of time if they are to be meaningful to the player"; og problematic usage: "when players describe their computer game playing as causing sort of problem in their lives" (Linderoth & Bennerstedt, 2007).

¹¹ Linderoth og Bennerstedt bemærker, hvordan online spil til tider ser bort fra traditionelle sociale konventioner - grupper af mennesker, som sjældent ville mødes i hverdagen, mødes her for at spille. Eksempelvis er alder ikke specielt vigtigt - der kan være stor aldersforskel mellem spillerne, og dette er blevet en naturlig del af spilskulturen, selvom forældre uden viden om denne kan have svært ved at sætte sig ind i det (Linderoth & Bennerstedt, 2007).

to play a great deal in order to be together with friends in, for example, raid guilds, and the need for such togetherness can exercise a group pressure on the player” (Linderoth & Bennerstedt, 2007:58).

De unges historier viser ifølge Linderoth og Bennerstedt, at World of Warcraft kan spilles på mange forskellige måder og af mange forskellige grunde. Det, der beskrives som 'problematic usage', hænger oftest sammen med forholdet mellem spillet og spillerens hverdagsliv udover spillet. De unge bliver engagerede i spillet på nogenlunde samme måde, som andre bliver engagerede i forskellige former for sport, men hverken den sociale accept eller forældrenes opbakning følger med - både forældre og skolen finder derimod ofte spillene svært forenelige med familie- eller skolelivet. Størstedelen af problemerne med spillet vokser ud af omverdenens mangel på forståelse, interesse og viden;

”People close to the youngsters share neither their knowledge of the game nor their evaluations of what constitutes meaningful leisure activity [...] the players’ stories indicate that it is more fruitful to avoid such preconceived categorisation in attempting to reach an understanding of problems concerning MMORPG’s. The players’ descriptions point rather to group psychology and micro-sociology as being more suitable starting points for in any attempt to formulate knowledge of these games” (Linderoth og Bennerstedt, 2007:75).

Linderoth og Bennerstedt mener, at de unge ikke bare bliver påvirket af teknologierne, men aktivt arbejder med deres forståelser af og interaktioner med dem - spillet positionerer dem og bliver positioneret af dem. De understreger også, at udenforstående har yderst vanskeligt ved at udtale sig om, hvad børn og unge får ud af eksempelvis computerspil - i stedet forsøger de selv at forstå World of Warcrafts betydning for de unge ved at betragte mediet gennem deres øjne, og inkluderet i rapporten er en detaljeret beskrivelse af selve spillet, som også indeholder billeder af relevante scener. De imødekommer dermed et af de kritikpunkter, som spilforskerne Jenson og de Castell i en artikel vender mod mange studier af computerspil og spillere i dag; *”it is not actually necessary to play games in order to research and write about them, and, in fact, most people who do research and write about games do not actually play them” (Jenson & de Castell, 2002:2).*

Fiktion eller virkelighed?

Da den danske medieforsker Gitte Stald i 2004 undersøgte børn og unges mediebrug, blev det af børnene selv i mange tilfælde beskrevet som en lystbetonet og intensiv oplevelse. Medierne kan

ifølge Stald - i øjeblikket - formidle både morskab, nydelse, afslapning, trøst og glemsel (Stald, 2004). Forsker i børn og digitale medier, Carsten Jessen, har også inddraget børns egne perspektiver i en række undersøgelser af deres brug af computerspil (Jessen, 2001). Gennem observationer og interview med børn på fritidshjem, i børnehaver etc., finder han, at børn anvender computere på lige fod med andre former for legetøj, og han mener derfor, computerspil må forstås som en del af børns leg. Sammen med Birgitte Holm Sørensen har Carsten Jessen endvidere for Medierådet for Børn og Unge gennemført undersøgelsen "Det er bare noget, der er lavet..." (Sørensen & Jessen, 1999), som giver et indblik i børns opfattelse af det at spille, deres oplevelse af den sociale situation omkring spillet, deres oplevelse af voldeligt indhold, deres skelnen mellem fiktion og virkelighed og deres vurderinger af det interaktive elements betydning for deres fascination og påvirkning af spillene. Her betones det ligeledes, hvordan børnene opfatter og bruger spillene på lige fod med andre former for leg.

Lege med 'voldeligt' indhold er ikke noget nyt fænomen, og i forbindelse med computerspil mener eksempelvis Jenkins, at en stor del af bekymringerne bunder i, at vilde lege er flyttet fra gaden, skolen eller baggårde ind i stuerne og børneværelserne, hvor forældre kan observere, hvordan og hvor tit de udspiller sig (Jenkins, 2006). Store dele af medieforskningen fremhæver, at børn selv kan skelne mellem virkelighed og fiktion, når de eksempelvis leger krig eller efterligner figurer fra eksempelvis tegnefilm (Sheldon & Ramsey, 1996; Andersen & Kampmann, 1996; Durkin & Low, 1998). Ifølge legeforskerne Andersen og Kampmann er 'laden-som-om-karakteren' noget af det mest fremtrædende ved børns leg. Leg foregår i et fiktivt univers (som dog hele tiden har kontakt til den 'virkelige verden'), og på samme måde tales der i medieforskningen om, at det at spille et computerspil ikke direkte afspejler virkeligheden for børn, og at det er muligt for dem at reflektere over denne skelnen. Holdningen er her, at børn efterligner det, de ser på film, Tv og i computerspil, i deres leg, men de kan godt skelne mellem og kritisk reflektere over virkelighed og repræsentation. Olson, Kutner og Warner har eksempelvis spurgt deres informanter, hvad de ville gøre, hvis de en morgen vågnede op som en af figurerne i 'Grand Theft Auto', og to af drengene fortæller;

"I'm kind of scared to do that stuff. If I shoot somebody and they die, then I'll go to jail for a long time, so I don't want to do that" (Boy 34).

"The whole thug thing seems kind of cool, but in real life, I wouldn't really want to have that life. In here, you don't mind just getting out of your car and killing somebody, because you're not going to get in trouble for it. You can just turn off the game system and you're done" (Boy 10) (Olson, Kutner & Warner, 2008:63f).

Drengene fortæller her, at den samme handling, som uden videre kan bringe dem skridtet videre i 'Grand Theft Auto', vil give dem lange fængselsstraffe i en verden uden for spillet. Drengene spiller ikke for at lære at skyde eller dræbe i virkeligheden, men fordi de synes, det er sjovt, og når det ikke længere er sjovt, kan de blot slukke for skærmen, og så er det slut. Da interviewereren spørger en af drengene, om han synes, spillene er gode, fordi de er realistiske, svarer han; *"It's not realistic; it's fancy and fun"* (Olson, Kutner & Warner, 2008:67).

Antropologen Mizuko Ito for nylig stået i spidsen for en undersøgelse af, hvorfor børn og unge finder aktiviteter og teknologier som sociale netværkssider, online computerspil, Ipods og mobiltelefoner tiltalende, vigtige og endda uundværlige. Gennem interviews med 800 amerikanske unge og 5000 timers online observationer sætter forskerne her fokus på, hvordan den digitale verden skaber nye muligheder for at forstå sociale normer, udforske interesser, udvikle tekniske kompetencer og eksperimentere med nye former for identitet og selvfremsørelse. I mange tilfælde, beskriver de, udvides den sociale verden og følelsen af uafhængighed bliver større for børnene (Ito et al., 2008). Geograferne Valentine og Holloway har ligeledes undersøgt, hvordan børns sociale verdener formes, ikke bare gennem interaktioner med voksne og andre børn, men også gennem deres interaktioner med de materielle omgivelser (Valentine & Holloway, 2002). Med spørgeskemaundersøgelser, observationer, fokusgruppintervjuer og semistrukturerede interviews med både børn, lærere og forældre undersøger de, hvordan 11-16årige børns brug, møde med og fortolkninger af online rum hænger sammen med deres off-line hverdagsliv - og omvendt¹². I Valentine og Holloways forståelse er det vigtigt at forholde sig kritisk til den ofte skarpe distinktion mellem teknologien og 'den virkelige' sociale verden, fordi denne ignorerer de gensidige infiltrationer mellem kroppe og ting. Med henvisning til Haraway og Latour påpeger de, at børnenes sociale verdener online og off-line er gensidigt infiltrerede, og brugen af teknologier er; *"embedded in their lives. Their online identities, relationships, and spaces are no less 'real' than those encountered off-line"* (Valentine & Holloway, 2002:316).

Spil- og filmforsker Tanya Krzywinska mener heller ikke, at vi kan anskue spil som blot repræsentation. Det deltagende og interaktive element er forskellige fra andre medier, og spil skal nærmere forstås som en slags verden, spilleren bevæger sig i, handler i og gør ting med;

"gameworlds and the bodies in that world are audio-graphically represented, but we also play in that world, do things, even create things, which constitutes something more than representation - the

¹² Se Valentine og Holloway for review af litteratur om forskellige positioner, der henholdsvis hylder og frygter de virtuelle rum - positioner som ser informations- og kommunikationsteknologier (ICTs) som havende udelukkende positiv eller udelukkende negativ indflydelse på børns liv (Valentine og Holloway sætter 'boosters' overfor 'debunkers').

pleasure of playing games is in part dependent on the player experiencing a sense of integration into a game and its world” (Krzywinska, 2005:3f).

Ifølge spilforskeren Gee er en af de mest magtfulde dimensioner i computerspil netop, at de giver spilleren lov til at *lege* med forskellige identiteter og forløb og se verden fra nye og alternative synsvinkler (Gee, 2003). I denne forståelse er børn nysgerrige og udforskende - de søger hele tiden grænsen for deres viden, og nysgerrigheden stilles efterhånden som spillets univers udfoldes i interaktionen mellem spiller og spil; der opdages nye våben, stilles sværere gåder, formes nye krav, fremkommer nye muligheder og nye udfordringer (Egenfeldt-Nielsen & Smith, 2000). Spilleren interagerer hele tiden med spillet for at finde ud af, hvad hun eller han kan gøre - på lige fod med 'almindelig' leg handler det om at *gøre noget* (Andersen & Kampmann, 1996).

I meget nyere teknologi er mulighederne for at *gøre noget* med disse mangfoldige (selvom der selvfølgelig på den anden side også er begrænsninger og regler) - særligt i multiplayerfunktioner som i eksempelvis online rollespil bliver disse muligheder drastisk forøgede. Medieforskeren Henry Jenkins beskriver blandt andet, hvordan spillet 'The Sims' er blevet et socialt rum, hvor spillere diskuterer alternative forståelser af hverdagsliv. The Sims fungerer således som et socialt mødested, hvor spillere kan udleve hjemlige ritualer og dramaer - nogle spillere bruger dog også spillet til at afprøve alternative livsformer, familieformer eller voldelige fantasier;

”some see the fantasy world as freeing them from constraints and consequences. Others see the online game as a social community that must define and preserve a social contract. These issues have come to head as some players have banded together into organized crime families seeking to rule territories, while others have become law enforcers trying to protect their fledging communities” (Jenkins, 2006:26).

Henry Jenkins beskriver 'The Sims' som en virtuel sandkasse eller et udvidet dukkehus, hvor spillere kan udfolde deres egne narrativer (Jenkins, 2001; Jenkins, 2006). Som citatet viser, kan mere voldsomme og kriminelle forløb også passes ind i spillet - selvom de ikke er skrevet ind i spillet fra starten - men det slående ved 'The Sims' er dog, ifølge Jenkins;

”the degree to which boys are forced to adjust to the game to accommodate their interests, whereas so often in our culture, women are expected to read their interests from the margins of popular culture texts that center on male interests” (Jenkins, 2001:6).

Spillet miljø er velkendt og ikke-fantastisk, og det er op til spilleren selv at lade sine karakterer og sit forløb udvikle sig over tid. Flere af disse elementer er af forskere blevet beskrevet som passende med det 'ideelle pigespil' (Laurel, 2001; Jenkins, 2001).

Kønnede spilpraksisser

Køn er længe blevet diskuteret i relation til og med medier, og i de seneste år har diskussionen også drejet sig om computerspil (Cassell & Jenkins, 1998; Walkerdine, Thomas & Studdert, 2000; Laurel, 2001; Jenson & de Castell, 2002; Davies, 2004; Flanagan, 2005; Krzywinska, 2005; Walkerdine, 2006; Walkerdine, 2007)¹³. Mange fokuserer på kønnede forskelle i relation til, hvordan børn spiller, hvilke spil de vælger, og hvordan de forstår og orienterer sig i forhold til computerspil. Et fokuspunkt har blandt andet været, hvorvidt langt de fleste computerspil 'oser af drengethed', og hvorvidt pigerne af samme grund ikke er lige så engagerede og interesserede i at spille som drengene (Egenfeldt-Nielsen & Smith, 2000).

Gitte Stald har beskrevet, hvordan piger på seks år spiller lige så gerne som jævnaldrende drenge, mens deres interesse falder markant omkring tiårsalderen, hvor spillene mere bliver betragtet som 'dumme drengelege' (Stald, 1998). At spillene er drengelege forklares blandt andet med en mangel på kvindelige, pigelige eller bare feminine avatarer og en mangel på spilemner og spiltyper, der henvender sig og appellerer direkte til piger (Kafai, 1996; Cassell & Jenkins, 1998; Egenfeldt-Nielsen & Smith, 2000; Jenkins, 2001). Der har derfor de seneste år været et øget fokus på piger og computerspil - ikke bare inden for den akademiske forskning, men også blandt spiludviklere- og designere og hele spilindustrien. I den forstand må Gitte Stalds betragtning allerede siges at være forældet - piger spiller i langt højere grad, end de gjorde for ti år siden, der er kommet flere forskellige og mere avancerede spil på markedet (og flere kvindelige spiludviklere), og spil generelt indtager en vigtigere position i børns hverdag. Derudover viser en undersøgelse fra 2007, at selvom et spil som 'The Sims' er mange pigers ubestridte førstevalg, følger mere voldelige, actionfyldte og maskulint konnoterede spil som 'Grand Theft Auto' lige efter (Olson, Kutner & Warner, 2008). Nyere forskning udfordrer således den forståelse, at piger ikke er lige så interesserede i spil som drenge (eller interesserede i de voldelige spil). Ikke desto mindre mener mange stadig, at spilindustrien er maskulint konnoteret og domineret - spil er udviklet *af* mænd *til* mænd - og diskussionen om børn, køn og medier er stadig særdeles aktuell. I forbindelse med denne diskussion bliver figuren Lara Croft fra spillet

¹³ Se også www.womengamers.com, www.gamegirladvance og www.aoir.org.

'Tomb Raider' ofte nævnt, fordi Lara på den ene side bliver set som en ny æra for kvindelige actionheltinder, mens hun på den anden side bliver kritiseret for at være en stereotyp, et billede på den mandlige fantasi om en kvinde med tegneserieagtige og overdrevne kropslige former (Krzywinska, 2005). Mange mener i den forbindelse, at forskellen mellem Lara og mandlige figurer kun er kosmetisk, og det lokker ikke de pigelige spillere, at den skydende kampmaskine af en hovedperson har fået (store) bryster, selvom drengene sikkert er begejstrede (Egenfeldt-Nielsen & Smith, 2000)¹⁴.

Carsten Jessen beskriver et forsøg med at få piger i en fritidsklub til at interessere sig for computerspil. Her fortæller pigerne om at føle sig udelukket fra fællesskabet omkring spillene på grund af drengenes ofte hårde omgangsform - pigerne vil gerne spille, men ikke 'Doom', og ikke hvis spillet udvikler sig til en personlig kamp eller skal foregå under pres (Egenfeldt-Nielsen & Smith, 2000). Et amerikansk forsøg viser, at drenge foretrækker spil med kamp mod onde væsener, dæmoner, rumvæsener etc., mens pigerne foretrækker spil som er langt mere personlige og konkrete (Kafai, 1996). Spil med et velkendt og ikke-fantastisk miljø, nuancerede og tilpasningsåbne figurer og et processuelt og kontinuerligt forløb uden entydigt mål (som eksempelvis 'The Sims' og en lang række online rollespil), beskrives af flere forskere som et bud på, hvad der tiltrækker pigelige spillere (Egenfeldt-Nielsen, 2000; Jenkins, 2001). Andre fremhæver spil, som - udover kvindelige hovedpersoner og velkendte, dagligdags elementer - tilbyder alternativer til fysisk styrke og magt og i stedet artikulerer en handlekraft, som (også) kan komme af at læse bøger, bruge sin fantasi og udnytte naturens kræfter.

Selvom der er en stadig stigende interesse for køn og computerspil, involverer de fleste undersøgelser analyser af selve spillene (som Krzywinska ovenfor), mens færre retter opmærksomheden mod, hvad der sker, *mens* børnene spiller. Der er dog en række poststrukturalistisk informerede undersøgelser, som åbner op for analyser af, hvordan køn bliver aktivt konstrueret og gjort både *i* spil og gennem det at spille. En undersøgelse af Kelly, Pomerantz og Currie beskriver eksempelvis, hvordan pigers deltagelse i blandt andet online rollespil kan forstyrre kønnede kategorier (og andre magtrelationer baseret på race, etnicitet, alder, handicap og andre markører, som involverer kropslige forskelle) og åbne nye og mere magtfulde positioner og forhandlingsmuligheder. Mia på 16 år indleder;

"You have really no, like, boundaries online, whereas you do in real life, in school, right? Like, you have to act like a girl. If you act like a guy, you can be called something else, right? ... Online, you can be, like,

¹⁴ Her til mener spilforskeren Krzywinska, at det ikke blot er et spørgsmål om at skabe 'gode' repræsentationer af køn i spil; "the trouble is that just thinking about the game in terms of representation, rather than in terms of what you can do with Lara, steers us away from analysis of the delights of playing well and exploring the Tomb Raider world with Lara" (Krzywinska, 2005:5).

whoever you want to be or how you feel comfortable, because people don't really know what you're really like if they haven't met you, right?" (Kelly, Pomerantz & Currie, 2006:3).

Mia beskriver her det at være online og deltage i eksempelvis online rollespil som en mulighed for at gøre sig fri af kønnede grænser. Undersøgelsen, hun er en del af, drejer sig om empowermentprocesser i interaktioner mellem skolepiger, og forskerne søger gennem kvalitative interview med seksten piger på 13-15 år detaljerede fortællinger om aktiviteter online med spørgsmål som; fortæl os om en gang, hvor du følte dig magtfuld (eller sårbar) online (Kelly, Pomerantz & Currie, 2006)¹⁵. På denne opfordring fortæller pigerne, hvordan de online kan performe femininitet på en lang række af måder; i nogle situationer og kontekster fremføres konventionel femininitet, i andre sammenhænge parodieres den, i nogle tilfælde 'bøjer' og eksperimenterer pigerne med både køn og seksualitet online og i nogle tilfælde møder de modstand og afvisning på grund af den femininitet, de fremfører. En anden af pigerne, Shale, fortæller eksempelvis om, at træde ind i et sted i online rollespillet kaldet 'the vampire desecrated cathedral' klædt ud som en helt almindelig - men, i hendes egne øjne, cool - pige;

"I walk into this one place, and nobody talks to me. And I'm like, "Why are you all ignoring me?"... Then you look at, like, the other pictures, and they're [showing] really, really, really revealing clothing, and you're just, like, "Hmm." And then you go and change your picture, and you come back, and they all start talking to you, and you're like, "Wow! You're shallow!" (Kelly, Pomerantz & Currie, 2006:13).

Selvom Shale her trækker på skuldrene af sine medspillere og kalder dem overfladiske, må hun alligevel konformere sig til reglerne og kravene om et særligt feminint udtryk, hvis hun vil tale med nogen. Eksemplet viser, er den position man kan tage op i spillet af afgørende betydning - men det er samtidig en position, som til en vis grad kan bøjes, omskabes og genskabes. Flere af pigerne i undersøgelsen fortæller om at spille rollen som mænd online for at deltage i særlige rollespil eller for overhovedet at komme i betragtning som med- eller modspiller, mens andre vælger mandlige avatarer i spillene af samme grund, eller fordi de ikke synes, de kvindelige avatarer i rollespillene er særligt sjove, 'dybe' eller komplekse. Som Anna forklarer i undersøgelsen; *"They're like the 'Help me! Help me!' kind of women"* (Kelly, Pomerantz & Currie, 2006:14).

Socialpsykologen Valerie Walkerdine har stået i spidsen for en australsk undersøgelse af børns spilpraksisser. I undersøgelsen blev computerspilklubber arrangeret I to

¹⁵ Undersøgelsen, som refereres til her, er en del af et større studie, 'Girl Power' (Kelly, Pomerantz & Currie, 2005; Pomerantz, Currie & Kelly, 2005), hvor fokus både retter sig dels mod en gruppe piger engageret i at stå på skateboard og dels mod en gruppe piger, som er engagerede i computer- og Internetaktiviteter.

fritidsklubber, og piger og drenge mellem 8 og 11 år, som beskrev sig selv som glade for at spille, blev inviteret til at deltage. Børnenes spil blev optaget på video, og de og deres forældre blev interviewet i hjemmet (Walkerdine, Thomas & Studdert, 2000; Walkerdine, 2006; Walkerdine, 2007). Undersøgelsens fokus er på kønnede forskelle i spilpraksisser og børnenes forskellige måder at performe femininitet og maskulinitet i og gennem det at spille med inspiration fra både psykoanalyse og poststrukturalisme. Walkerdine mener, at vi i dag bliver præsenteret for en lang række kvindelige heltinder og hovedpersoner i både film, Tv og spil, og piger bliver tilbudt meget mere 'girl power' og varierede muligheder for at blive til som feminine, men piger må stadig håndtere og balancere modsætningsfyldte positioner, når de eksempelvis spiller computerspil, fordi langt de fleste spil handler om at konkurrere og vinde - noget som ofte tilskrives drengene;

"If many games offer one site for the production and regulation of action heroic masculinity, which requires the psychic work of fantasy to do so, then this might be a difficult task for boys, but the performance of contemporary femininity may demand something in fact even more convoluted and complicated - that is, the management of co-operation and competition, caring and winning" (Walkerdine, 2006:521f).

Ifølge Walkerdine fortæller langt de fleste af drengene i undersøgelsen om at blive ved og ved med at øve sig, indtil de er gode nok til at vinde spillet eller vinde og triumfere over de andre spillere, mens pigerne i stedet eksempelvis taler om at undgå at blive slået ihjel, ikke at være særligt gode til spillene eller være ligeglade med at vinde - for dem må konkurrence og ønsket om at vinde balanceres ved siden af rette mængder af tilbageholdenhed, sensitivitet, samarbejde og omsorg for hinanden. Pigerne vælger også ofte avatarer, som er søde og nuttede, med magiske kræfter, prinsesselignende eller magtfulde, men samtidig søde og/eller kønne - figurer som kan være en mellemvej mellem maskulinitet og femininitet. Videoobservationerne viser dog også stor begejstring og entusiasme fra pigernes side, når de spiller, og Walkerdine beskriver en episode, hvor en gruppe piger med stor fryd engagerede sig i en spilscene, hvor deres avatar bliver angrebet af et monster;

"The girls were sitting in front of the console swinging their legs and alternately screaming and giggling as the monster came towards them. What made this game so much fun and why did they find incredible pleasure in being chased by the monster? The girls were not very good at the game, but this hardly seemed to bother them. In fact, their defeat by the monster seemed to be pleasurable and was accompanied by squeals of 'ooh, he's got us!'" (Walkerdine, Thomas & Studdert, 2000:4).

Pigernes skrig, latter og hoppen rundt foran spillet lokker en gruppe drenge til, der hurtigt bliver så nysgerrige, at de kræver at overtage spillet med det samme, pigerne er færdige. Da de får det, finder de det dog hurtigt kedeligt og uinteressant - måske, foreslår Walkerdine, fordi de ikke synes, det er særligt sjovt at blive slået ihjel på spillets første level. Pigerne derimod finder stor fryd i jagten og faren på skærmen; *"the girls find it much easier to tolerate being frightened - they are not so full of anxiety that they have to control away the possibility of being frightened"* (Walkerdine, Thomas & Studdert, 2000:5).

Børneforskeren Julia Davies beskriver i en undersøgelse af, hvordan femininitet forhandles online, hvordan nogle piger ironiserer over de søde figurer og storylines i spillet 'Babyz' og finder fryd og morskab i at mishandle de virtuelle babyer, som er grundlaget for spillet. I 'Babyz' kan man passe og pleje virtuelle babyer¹⁶ og være en del af spillets store dedikerede fanskare, som mødes online for at diskutere spillet, moderskab, tale om deres respektive babyer og endda få dem passet, hvis de eksempelvis skal på ferie. Umiddelbart virker spillet som en virtuel forlængelse af at lege med dukker eller lege mor, far og børn, men Davies beskriver, hvordan legen med 'moderskab' også åbner for flere forskellige positioner og netværk. Selvom mange mødes for at fejre og idyllisere moderskab og børnepasning, er dette ikke den eneste måde at bruge og læse spillet - nogle spillere passer med vilje ikke babyerne efter spillets regler (eller sociale konventioner) - de vækker dem midt i deres søvn, 'glemmer' at give dem rent tøj på eller taber dem ned fra høje bygninger med ordene; *"Tarzan [...] has fallen to her death from a very tall building"* (Davies, 2004:45). Handlingerne fremprovokerer ofte meget voldsomme reaktioner fra andre - måske mere konventionelle - spillere, som stærkt forkaster mishandlingerne af de virtuelle babyer med kommentarer som; *"I hate you!"* eller *"Because of your website you will BURN IN HELL!"*, mens 'mishandlerne' på deres side kraftigt forsvarer;

"This site is set up as a Parody. The definition of Parody for you MORONS IS: something so bad as to be equivalent to intentional mockery! What does that mean? This site is PURPOSELY done as a joke, the fact that you people run campaigns to save PIXELS from abuse is RIDICULOUS, use your energy to stop REAL child abuse..." (Davies, 2004:46).

For nogle af pigerne i denne undersøgelse er spillet Babyz en vej til at udforske moderskab og dyrke en identitet og et socialt fællesskab omkring traditionelle feminine positioner. For disse

¹⁶ Spillet introduceres blandt andet med; *"Your Babyz depend on your love and care. To stay happy and healthy, they need to be fed, clothed, washed, and have their diapers changed. They need you to take good care of them when they are sick. Babyz need to be held and rocked, and they especially like to be tickled! And they love to play and learn. The more you play with Babyz and talk to them with the microphone, the more they will learn and respond to you. But most of all, your Babyz need to know that you love them! And they will love you back* (Davies, 2004:39).

spillere bliver hele spillets formål og sammenhængskraft ifølge Davies forrådt af mishandlingerne. De forstår ikke, hvorfor nogen overhovedet køber eller gider spille spillet, hvis de blot er ude på sabotere det (for sig selv og andre). For andre repræsenterer mishandlingerne blot sjov med og ironiseren over spillet og leg med multiple identitetskonstruktioner (Davies, 2004).

Sammenfatning

Langt størstedelen af den forskning, jeg har gennemgået her, har ikke mobning som centralt fokuspunkt. Ikke desto mindre involverer undersøgelserne perspektiver på og overvejelser omkring børn, medier og teknologier, som kan være til inspiration og have betydning for videre forskning i, hvordan medier (tv, film, spil etc.) interagerer med børns hverdagspraksisser og hverdagsforståelser af sig selv og andre indenfor mobbeuniversets mønstre.

I meget nyere forskning i medieviolds effekter (effektforskning) på børn defineres voldelig og aggressiv adfærd som handlinger gjort med henblik på at skade eller såre andre (fysisk eller psykisk), og ofte efterspørges der her mere forskning i, hvordan voldelige spil kan ses i relation til f.eks. mobning (Olson, 2004; Huesmann, 2007; Gentile & Gentile, 2008). Cheryl Olson skriver blandt andet i en artikel fra 2004;

”There is also a need for research on the effects of different types of games, going beyond the gore level. Does violence that serves a worthy end (e.g., a SWAT team rescuing hostages) or violence that is ultimately punished (e.g., a criminal protagonist ends up dead or in jail) have different effects than violence that is rewarded, even if the games are equally bloody? Do children who enjoy violent games with story lines differ from those who prefer bouts of fighting? Do violent games that make use of irony and sarcasm, such as Grand Theft Auto: Vice City, have differential effects on children who are not cognitively able to detect that irony and sarcasm?” (Olson, 2004:149).

Langt de fleste forskere i en skandinavisk kontekst tager dog kraftigt afstand fra effektforskningen med baggrund i både dens teoretiske og empiriske tilgange til at undersøge børn og medier (Sørensen & Jessen, 1999; Walkerdine, Thomas & Studdert, 2000; Drotner, 2001; Jones, 2002; Jenson & de Castell, 2002; Egenfeldt-Nielsen & Smith, 2003; Olson, 2004; Buckingham, 2006; Jenkins, 2006; Mackey, 2006; Olson, Kutner & Warner, 2008, Ito et al., 2008). Medieeffekter kan ikke opfattes på en så simpel eller entydig måde. Indholdet i film, tv, computerspil osv. kan forstås forskelligt og betyde noget forskellige for det enkelte barn, og der kan være stor forskel på, hvorfor og hvordan børn vælger at engagere sig i eksempelvis et spil.

Derfor har mange vendt blikket mod børnenes egne perspektiver på og opfattelser af det at spille computerspil (Linderoth & Bennerstedt, 2007; Olson, Kutner & Warner, 2008). Hvis vi skal komme med bud på, hvordan tingene kan gøres anderledes, skal vi ifølge denne forskning lytte til, hvad børnene selv oplever, lærer og erfarer om og med teknologierne i stedet for at fordømme dem. I bestræbelserne på at give børn og unge en stemme i medieforskningen synes der dog til tider at snige sig en overbetoning af deres mulige handlekraft i forskningen. Børn og unge tildeles her ifølge kritiske stemmer en for høj grad af autonomi, deres relationelle konstituering underbetones, og derved undgår man at teoretisere over de måder, som medierne er en del af de kontekstuelle rammer, som grænsesætter og mobiliserer, hvad forskellige subjekter kan blive til (Højgaard Cawood & Juelskjær, 2005; Højgaard Cawood, 2007).

Der findes også forskning, som sætter særligt fokus på, at medier er medkonstituerende for de kontekster, vi bliver til igennem, og som anskuer medier og mennesker som processuelle størrelser i en stadig tilblivelsesproces (Valentine & Holloway, 2002; Højgaard Cawood & Juelskjær, 2005; Højgaard Cawood, 2007; Ito, 2008). Ifølge denne forskning viser computerspil som kulturelle tilbud til børn ud over sig selv. De tilbyder et rum, hvor børnene kan gøre erfaringer, og de tilbyder nogle bestemte repræsentationer, idealer, metaforer, forestillinger og konstruktioner, som børnene kan inddrage, når de danner forståelser af og fortolker den sociale virkelighed - også udenfor spilverdenen. Relationen mellem børns erfaringer indenfor og udenfor spilverdenen er ikke præget af hverken absolut afgræsning eller direkte overføring. Der er nærmere, ifølge nyere forskning (Sundén, 2003, 2007 in press; Hine, 2000; Kendall, 2008; Højgaard & Søndergaard in press), tale om komplekse interagerende processer, der kan give udslag i mange forskellige former for transformationer og bevægelser på tværs af 'virtual' og 'real' life. I forhold til forskning i mobning som fænomen synes forskning som dette at åbne nye veje for at nye pointer og mønstre genereres og gøres til genstand for refleksion.

Referencer:

Anderson et al. (2003); *The Influence of media violence on youth*. In: Psychological Science in Public Interest, vol. 4 (3).

Anderson, C. A., Gentile, D. A & Buckley, K. E. (2007); *Violent Video Game Effects on Children and Adolescent: Theory, Research and Public Policy*. Oxford University Press.

Audon, L. (2004); *Sociale fællesskaber ved computeren*. In: Dansk Pædagogisk Tidsskrift, nr. 1.

Bennerstedt, U. (2007); *Avatars & interaction in gaming: Dysfunctional Interaction or a Practice of Players*. Göteborg Univeristet,
www.gup.uu.se/gup/lists/publications/departments/html/index.xsql?ids=1181&year=2007&hyear=2007.

Boyer, B. (2006); *Nielsen shows increasingly social gamer*. In: Gamasutra.
www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=11156

Buckingham, D. & Willett, R. (2006); *Digital Generations - Children, Young People and New Media*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.

Cassell, J. & Jenkins, H. (1998); *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. The MIT Press.

Cole, E. & Daniel, J. H. (2005); *Featuring Females - Feminist Analyses of Media*. American Psychological Association.

Crawford, G. (2005); *Digital gaming, sport and gender*. Leisure Studies, vol. 24.

Davies, J. (2006); *"Hello Newbie! **big welcome hugs** hope u like it here as much as I do": An Exploration of Teenagers' Informal Online Learning*. In: Buckingham, D. & Willett, R. (Ed.); *Digital Generations - Children, Young People and New Media*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.

Davies, J. (2004); *Negotiating femininities online*. In: Gender and Education, vol 16 (1).

Egenfeldt-Nielsen, S. (2006); *Can Education and Psychology Join Forces: The Clash of Benign and Malign Learning from Computer Games*. ITU.

Egenfeldt-Nielsen, S. & Smith, J. H. (2003); *Computerspil og skadelighed - en forskningsoversigt*. Notat til Medierådet for Børn og Unge.

Egenfeldt-Nielsen, S. & Smith, J. H. (2000); *Den digitale leg - om børn og computerspil*. Hans Reitzels Forlag.

Flanagan, M (2005); *Troubling Games for Girls: Notes from the Edge of Game Design*. DiGRA.

Gee, J. P. (2003); *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave.

Gentile, D. A. & Gentile, J. R. (2008); *Violent Video Games as Exemplary Teachers: A Conceptual Analysis*. In: *J Youth Adolescence*, nr. 37.

Grossman, D. (2000); *Teaching Kids To Kill*. Phi Kappa Phi 'National Forum', www.killology.org/article_teachkid.htm.

Gynther, K., Boe, S. & Krogh, C. (2003); *Børn, unge og computerspil*. Medierådet for Børn og Unge.

Hine, C. (2000); *Virtual Ethnography*. Sage.

Huesmann, L. R. (2007); *The Impact of Electronic Media Violence: Scientific Theory and Research*. In: *Journal of Adolescent Health*, vol. 41.

Højgaard Cawood, S. & Juelskjær, M. (2005); *Kropslig subjektivering*. In: *Kvinder, køn og forskning*, nr. 3.

Højgaard Cawood, S. (2007); *Velkommen til Pussyland: Unge positionerer sig i et seksualiseret landskab*. Ph.d.-afhandling, Danmarks Pædagogiske Universitet.

Højgaard, L. & Søndergaard, D. M. (2010, in press); *Om analyse af multimodale konstitueringsprocesser i empirisk forskning*. In: Brinkmann, S. & Tanggaard, L. (red.); *Kvalitative metoder og tilgange*. Hans Reitzels Forlag.

Ito, M. (2006); *Japanese Media Mixes and Amateur Cultural Exchange*. In: Buckingham, D. & Willett, R. (Ed.); *Digital Generations - Children, Young People and New Media*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.

Ito, M. et al. (2008); *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning.

<http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/files/report/digitalyouth-WhitePaper.pdf>

Jenkins, H. (2001); *From Barbie to Mortal Kombat: Further Reflections*. Paper,

www.culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/jenkins.html

Jenkins, H. (2006); *The War Between Effect and Meaning: Rethinking the Video Game Violence Debate*.

In: Buckingham, D. & Willett, R. (Ed.); *Digital Generations - Children, Young People and New Media*.

Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.

Jenson, J., Castell, S. D. & Bryson, M. (2003); "Girl Talk": Gender, Equity, And Identity Discourses in a School-based Computer Culture. In: Women's Studies International Forum, vol. 26 (6).

Jenson, J. & de Castell, S. (2005); *Her Own Boss: Gender and the Pursuit of Incompetent Play*. DiGRA.

www.gamesconference.org/digra2005/papers/962023583fce3b15352ff5ffae22.doc

Jenson, J. & Castell, S. D. (2002); *Serious Play: Challenges of Educational Game Design*. Paper præsenteret ved AERAs årlige møde, New Orleans, Louisiana.

www.yorku.ca/jjenson/paper/aera2002.htm.

Jerslev, A. (1999); *Det er bare film. Unges videofællesskaber og vold på film*. Gyldendal.

Jones, G. (2002); *Killing Monsters. Why Children Need Fantasy, Super Heroes and Make-Believe Violence*. Basic Books, Perseus Book Group.

Kelly, D. M., Pomerantz, S. & Currie, D. H. (2006); "No Boundaries?" Girls' Interactive, Online Learning About Femininities. In: Youth & Society, 38 (3).

Krzywinska, T. (2005); *Demon Girl Power: Regimes of Form and Force in Videogames Primal and Buffy the Vampire Slayer*. Women in Games Conference, Dundee.

www.lse.ac.uk/collections/newFemininities/Demon.pdf

Linderoth, J. & Bennerstedt, U. (2007); *Living in the World of Warcraft - The thoughts and experiences of ten young people*. Det svenske Medierådet og Göteborg Universitet.

Linderoth, J. & Bennerstedt, U. (2007); *This is not a Door: an Ecological approach to Computer Games*.

Göteborg Universitet, <https://gup.ub.gu.se/gup/record/index.xsql?pubid=73672>.

Mackey, M. (2006); *Digital Games and the Narrative Gap*. In: Buckingham, D. & Willett, R. (Ed.); *Digital Generations - Children, Young People and New Media*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.

Oliver, M. & Pelletier, C. (2006); *Activity Theory and Learning From Digital Games: Developing an Analytical Methodology*. In: Buckingham, D. & Willett, R. (Ed.); *Digital Generations - Children, Young People and New Media*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.

Olson et al. (2007); *Factors correlated with violent video game use by adolescent boys and girls*. In: *Journal of Adolescent Health*, vol. 41.

Olson, C. K. (2004); *Media Violence Research and Youth Violence Data: Why Do They Conflict?* In: *Academic Psychiatry*, 28 (2).

Olson, C. K., Kutner, L. A. & Warner, D. E. (2008); *The Role of Violent Video Game Content in Adolescent Development. Boys' Perspectives*. In: *Journal of Adolescent Research*, Vol. 23 (1).

Ostrov, J. M., Gentile, D. A. & Crick, N. R. (2006); *Media Exposure, Aggression and Prosocial Behavior During Early Childhood: A Longitudinal Study*. In: *Social Development*, vol. 15 (4).

Polak, M. (2006); *It's a gURL Thing: Community Versus Commodity in Girl-Focused Netspace*. In: Buckingham, D. & Willett, R. (Ed.); *Digital Generations - Children, Young People and New Media*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.

Rasmussen, T. A. (1995); *Actionfilm & drengekultur*. Institut for Kommunikation, Aalborg Universitet.

Stald, G. (2004); *Billeder af børn og unges mediebrug*. In: *Dansk Pædagogisk Tidsskrift*, nr. 1.

Sundén, J. (2003); *Material Virtualities: Approaching Online Textual Embodiment*. Peter Lang.

Sundén, J. (2007); *On Cyberfeminist Intersectionality*. In: Svenningson, M. E. & Sundén, J. (red.); *Cyberfeminism in Northern Lights*. Cambridge Scholar Press.

Sørensen, B. H. & Jessen, C. (1999); *"Det er bare noget, der er lavet...": Børn, computerspil, vold og virkelighed*. Medierådet for Børn og Unge, Kulturministeriet.

Thornham, H. (2008); *Making Games? Towards a theory of domestic videogaming*. In: *Fibreculture Journal*, nr. 13.

www.journal.fibreculture.org/issue13/issue13_thornham_print.html

Turkle, S. (2007); *Authenticity in the age of digital companions*. In: *Interaction Studies*, vol. 8 (3).

Valentine, G. & Holloway, S. L. (2002); *Cyberkids? Exploring Children's Identities and Social Networks in On-line and Off-line Worlds*. In: *Annals of the Association of American Geographers*, 92 (2).

Vorderer, P. & Jennings, B. (2006); *Playing Video Games - Motives, Responses and Consequences*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Walkerdine, V. (2006); *Playing the Game. Young girls performing femininity in video game play*. In: *Feminist Media Studies*, vol. 6 (4).

Walkerdine, V., Thomas, A. & Studdert, D. (2000); *Young children and video games: dangerous pleasures and pleasurable danger*.

www.creativetechnology.salford.ac.uk/fuchs/projects/downloads/young_children_and_videogames.htm

Wallenius, M., Punamäki, R. & Rimpelä, A. (2007); *Digital Game Playing and Direct and Indirect Aggression in Early Adolescence: The Roles of Age, Social Intelligence, and Parent-Child Communication*. In: *J Youth Adolescence*, 36.

William, D., Yee, N. & Caplan, S. E. (2008); *Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile*. In: *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 13.

Yee, N. (2006); *The Labor of Fun: How Video Games Blur The Boundaries of Work and Play*. In: *Games & Culture*, nr. 1 (1).