

Dregeværelset på spil

Moralsk panik og æstetisk selvskabelse

Karen Klitgaard Povlsen

Aarhus Universitet

Abstract

In early Birmingham School cultural studies, boys were on the streets, girls were in their rooms. Today, Danish middle-class children are more often than not in their rooms playing online games. The Danish boys have the European record in playing computer games at home in their rooms. Should we be concerned? Or are the boys socially active alone in the room? This article presents a small preliminary case study with three Danish boys of different ages, followed over some months either virtually or in real life during the corona-pandemics.

Indledning

Hvad laver de alle de drenge, der sidder på deres værelser og spiller spil i fire eller flere timer dagligt? Hvorfor er det så attraktivt for så mange af dem fra før de begynder at gå i skole til langt ind i gymnasietiden at sidde alene på værelset foran deres pc? Er det et vindue til en anden verden eller har drengene også fået en værelseskultur for at skabe sig selv, som forskere har påpeget, at pigerne har haft i mange år? Siden 2015 har de danske drenge haft Europa-rekord i pc-spil i mange undersøgelser, der med forskellige metoder og empirisk omfang og fokus konkluderer det samme: de danske drenge spiller computerspil mere end andre europæiske drenge. Hvordan kan vi forstå drengenes tidsforbrug på spil på pc eller spillekonsol, i snit fire timer om dagen? Det vil jeg reflektere over i denne artikel, der tager sig afsæt i den engelske børne- og ungdomsforskningstradition, som Kirsten Drotner var en af de første til at introducere i Danmark i 1970'erne og fremefter.

Køn på spil

Den engelske ungdomskulturforskning i Mods og Rockers og den gadeorden og opsigt de vakte i 1950'erne og 60'erne fokuserede i begyndelsen især på arbejderklassens drenge i gadelivet i de engelske slidte industribyer. De unge fyre hang ud på gadehjørnerne i en ofte opsigtsvækkende påklædning og med sjove frisurer, smøger og knallerter. Det var Mods, Rockers og Teddy Boys, der gjorde gaderne usikre på hver deres måde (Cohen 1972). I 1970'erne kom nye stilformer til, som hippies og punk og det fik flere piger på gaden i lange gevandter af indisk bomuld eller med sikkerhedsnåle og sort hår (Hebdige 1979). Diskussionen om de unge, der gjorde gaderne usikre, placerede ansvaret på tidens ungdomsmedier som magasiner og på nye musikformers idoler, på de sexualiserede dansetrin og den

aparte påklædningsstil og fokuserede på de uroligheder, som The Teddy Boys var involverede i i 1960'erne og 1970'erne, hvor race også blev et issue sammen med 'black music' (McRobbie 1991). De unge drenge og mænd, der hang ud på gadehjørnerne og irriterede den offentlige orden blev mødt med fordømmelse og 'moralsk panik,' ligesom vi senere har set det i forhold til computerspil og ny teknologi (Drotner 1999). Det særlige dengang var, at det var arbejderklassens unge drenge, der selv dannede mode og nye stilformer i stedet for at følge middelklassens mainstream mode og musiksmag. De købte billigt overskudstøj og satte det sammen på nye måder og var med til at skabe et modebillede, der efter 1960'erne blev fragmenteret i mange moder og nye modecentre som fx London, som udfordrede haute couturen fra Paris som trendsetter (Christensen et al. 1986; Svendsen 2006)

I sin disputats om engelske børnemagasiner viste Kirsten Drotner, at de første trykte ungdomsmagasiner og siden de elektroniske ungdomsmedier i mere end 200 år havde været aktører i at socialisere og oplyse deres læsere om måder at gebærde sig i de offentlige og private rum på. Hun skrev om de engelske drengemagasiner fra 1700-tallet frem til 1945 (Drotner 1977; 1988) og lå som sådan på linje med den engelske ungdomskulturforskning, der interesserede sig for de unge mænd, som var så synlige på gaderne i arbejderkvartererne. Den såkaldte 'moralske panik' i medierne om mediernes påvirkning af de unge i negativ retning blev også formidlet af Drotner i *Ungdom, en stil, et liv* fra 1986 og i *At skabe sig selv* fra 1995. Begge titler antyder deres inspiration fra det engelske Centre for Contemporary Cultural Studies i Birmingham, der prægede ungdomskulturforskningen i Vesteuropa i 1970'erne frem til 1990'erne. I stedet for at forkaste nye medier og tendenser, forsøgte man her i forlængelse af Raymond Williams (1963) at analysere og forstå nye stilformer som subkulturer med et politisk modstandspotentiale.

Dick Hebdige fokuserede på subkulturbegrebet i *Subculture: The Meaning of Style* (1979) og Angela McRobbie (1991) viste, hvordan de piger, der ikke vakte opsigt på gaderne i 1970'erne, sad på værelserne og læste pigeblade, touperede hår og lagde eyeliner, mens de hørte Cliff Richard og The Beatles. De skabte sig selv ligesom de opsigtsvækkende gadedrenge gjorde med deres outfits og frisurer. Men de blev længe overset af ungdomskulturforskningen. Først efter 1980'erne blev pigerne og deres medier undersøgt af forskerne med fokus først på magasiner (Povlsen 1986), så musikvideoer og tv-serier (Povlsen 1998, Sørensen 1992). Overskriften var, at pigerne levede i en værelseskultur, der opfordrede forskerne til nye metoder som deltagende observationer og kvalitative interviews, måske støttet af kvantitative belæg såsom seertal og spørgeskemaundersøgelser af medieforbrug (Fridberg et al. 1997; Drotner 1999; Drotner 2001). Man mente, at pigerne orienterede sig i veninde-dyader eller -trekanter, at de bekræftede og anerkendte hinanden og søgte intimitetsrelationer, mens drengene omvendt levede i en gruppe- eller bandekultur med hierarkiske relationer og klar organisering med en præstationsorientering. Pigerne søgte skønhed derhjemme, drengene søgte sejre uden for hjemmet (Drotner 1991; Sørensen 1992: 33).

Dregeværelser 2021

I danske ungdomskulturer i dag finder vi stadig denne skarpe opdeling mellem pigerne på værelset og drengene på gaden afspejlet i udendørs anlæg til skaters, basketballspillere, mm. Men vi ser også pigerne danse og filme sig selv på parkeringspladser og i parkernes afkroge. Især i kvarterer med mange beboere af anden etnisk herkomst kan man opleve drengene på gader og pladser, mens pigerne enten er hjemme eller lige i nærheden. De ofte tæt befolkede kvarterer har ligheder med forholdene i London og andre engelske industribyer fra 1950'erne til 1980'erne med tætte arbejderklassekvarterer.

De danske middelklassebørn af begge køn tilbringer derimod meget tid på deres værelser, som de som regel har for sig selv. Situationen er blevet radikaliseret under corona-pandemien, der også gennem de elektroniske mediers interviews fra skærm til skærm har givet den danske offentlighed et nyt blik for, hvor ens dregeværelserne er med den centralt placerede pc på skrivebordet med stor skærm og evt. spillekonsol, mens pigernes værelser ofte ses med en pc eller anden device, der er mere diskret placeret i værelsets bløde møbler. Krogager viser (2012), at piger opøver sociale kompetencer i deres digitale liv, mens drengene opøver færdigheder. Kønnene skaber så at sige sig selv, men med forskellig fokus og med forskellig vurdering fra omverdenen.

I foråret 2021 besøgte jeg to drenge, den ene fysisk, den anden virtuelt, den tredje interviewede jeg på skype om hans medievaner i løbet af en normal dag, men her koncentrerer jeg mig om de to yngste i et lille kvalitativt case-studie for at sondere feltet med henblik på et større studie. Det er altså på ingen måde repræsentativt. Det viste sig i praksis, at de digitale interviews gav en større dybde i data end det fysiske, måske fordi drengene er vant til, at deres omgivelser giver udtryk for, at de spiller for meget. Drengene var 6, 12 og 18 år og dækker altså tilsammen et normalt skoleforløb fra 0. klasse til 2. gymnasieår. Jeg var interesseret i, hvordan interessen for computerspil begynder, og hvordan den udvikler sig over tid. Jeg har fulgt drenge i min egen familie fra 1980'erne, først med *Dungeons og Dragons*, så med diverse digitale spil, så jeg følte mig nogenlunde ajour med mediet. Alle tre drenge er fra Storkøbenhavn og har veluddannede forældre, gode boliger og tilhører middelklassen. De går på tre forskellige skoler, en lilleskole og to offentlige skoler. De har alle tre eget værelse og egen pc og de to ældste har en smartphone, som de bruger til at producere fotos og videoklip til YouTube, Instagram, Facebook, Snapchat og andre sociale medier. De digitale medier indgår som en selvfølgelighed i deres dag, deres liv og dermed både i deres skoledag og i deres fritid.

Spil i nulte og femte

Storm på seks går i nulte klasse på Vestegnen og bor med forældre og søster i et større bofællesskab. Han viser mig sin pc, der står på gulvet, og fortæller med begejstring om hvor fantastisk hans yndlingsspil er: et amerikansk adventurespil, der foregår i en historisk ikke-tid. Kampen mellem de gode og de onde er i centrum, hvor forskellige magiske gaver og evner spiller en væsentlig rolle og hvor man som spiller skal optjene points for at kunne erhverve færdigheder, der kan hjælpe en i kampene. Han

genfortæller de centrale sekvenser i spillet med stor indlevelse og viser mig et level, han synes særlig godt om, fordi det er så morsomt, og fordi det egner sig til at demonstrere, hvordan spillet fungerer. Da jeg ikke helt forstår komikken, forklarer han mig i detaljer, hvordan intrigen er konstrueret som fortælling, hvad hovedkarakterernes egenskaber er, hvordan de udvikler sig i spillet, og hvorfor og hvordan det er sjovt. Spillet er ikke et socialt spil, men han udveksler historierne og konstruktioner og kampe fra de enkelte levels med sine bedste venner og af og til med sine forældre, som han er i stadig forhandling med om, hvor længe han må spille. Han er tydeligvis helt inde i spiluniverset, en fan, der ved alt om de enkelte sekvenser. Og som forsøger sig med nye træk systematisk for at se, hvad det gør ved fortællekonstruktionen.

Da jeg spørger til andre spil, viser han mig *Minecraft*, et populært konstruktionsspil, og sine mange kasser med *Minecraft* Lego. Han spiller og bygger i *Minecraft* alene, men vennerne spiller det også, og de bygger tit med Lego sammen og bruger ideer og erfaringer fra spillet. Storm bruger altså spillet både individuelt og socialt og er meget optaget af fortællekonstruktionen i spillet. Måske fordi det er den kompetence, han har brug for, når han leger med *Minecraft* Lego med sine venner? Da jeg nogle måneder senere kontakter ham igen, er han begyndt at spille *Minecraft*-spil med sine bedste drengevenner, så han nu spiller socialt.

Elias går i femte og er 12. Han bor i Københavns Kommune og går på en lilleskole. Jeg følger og interviewer ham digitalt, mens han spiller et piratspil med to venner. De tre spiller dagligt. Han spiller også *Minecraft* som tidsfordriv, mens piratspillet virkelig fanger ham, så han udebliver fra måltider og glemmer tid og sted. Hvert spil er et togt på Sydhavet. Det er et spil, hvor bestemte opgaver skal løses, man skal sætte kurs, reparere skibet, læse søkort og undgå havets farer. Og så skal man fiske efter skatte eller redde forliste sømænd. Går det godt, skal skattene afsættes til købmænd, og så skal man sejle hjem med gevinsten, som kan omsættes til fordele i spillet. Drengene snakker ikke meget, mens de spiller. De fordeler opgaverne mellem sig uden den store forhandling, men de bruger alle tre deres erfaringer med tidligere gennemspilninger undervejs. De er handlings- og løsningsorienterede og jubler, når de finder perler eller diamanter og får lappet et hul i skroget. Elias forklarer mig, at det er det realistiske i grafikken og i opgaverne, der fascinerer ham og vennerne - og havets og solnedgangens skønhed. Han bliver undervejs optaget af og glad over, at jeg følger spillet mere end en time og er interesseret i de forskellige opgaver og i samarbejdet. Det er nyt for ham. Da jeg kontakter ham nogle måneder senere, spiller han udelukkende *Minecraft*. Drengene i klassen har lavet et klasseteam, så nu spiller de sammen både socialt og strategisk, men hver for sig på deres værelser.

De to drenges spillemønstre kan ikke generaliseres. Men de viser for det første, at computerspil er en social handling, også når man spiller alene. Og for det andet, at spilformer ofte er i en udviklingsproces. Claus Toft-Nielsen viser i en analyse af gaming-praksis i *World of Warcraft*, at spillerne 'gør' og forhandler køn og kønsspecifikke kompetencer, når og mens de spiller (Toft-Nielsen 2012). De to drenge spiller deres køn på to forskellige måder. Storm tilegner sig grundlæggende fiktions- og kønskonstruktioner i vores kultur og bruger sine kompetencer i real life-Lego-leg bagefter. Elias agerer

socialt i spillet i forhold til opgavehåndtering. Han og vennerne mødes om et fælles tredje i et hierarki med klar organisation. De udvider senere kredsen til alle drenge i klassen. Drengene gamer på værelserne og ikke på gaden, men det er stadig dem, der er i fokus for samfundets moralske panik, mens pigerne igen går under radaren.

Den tredje dreng jeg interviewede, gik i første gymnasieklasse og tog ofte på spilcafé og spillede strategispil med sine to bedste venner. Da jeg kontaktede ham igen tre måneder senere, var han helt holdt op. Han havde fået en kæreste og blev på værelset sammen med hende. Hvor lille dette case-studie end er, viser det to ting, som kan være udgangspunkt for et større studie: For det første, at spilaktivitet for drenge ofte er en udviklingsproces i konstant forandring, og det kræver en længere tidsperiode at studere. For det andet, at selvom drengene sidder alene foran skærmen på værelset, er de oftest meget socialt aktive og i gang med at skabe sig selv, ligesom drengene på gaderne i England var det i 1960'erne og 1970'erne.

Litteratur

- Christensen, C.L., B. Hornbek, B.T. Knudsen, K.K. Povlsen, B.M. Thomsen, P. B. Søndergaard. 1986. *Slidser. En bog om mode*. Modtryk.
- Cohen, F.S. 1972, 1987, 2002, 2011. *Folk Devils and Moral Panics*. Routledge.
- Drotner, K. 1977. *Drengemagasiner – Magasindrenge*. GMT.
- Drotner, K. 1988. *English Children and Their Magazines 1751-1945*. Yale University Press.
- Drotner, K. 1991. *At skabe sig selv*. Gyldendal.
- Drotner, K. 1999. *Unge, medier og modernitet*. Borgen.
- Drotner, K. 2001. *Medier for fremtiden*. Høst og Søn.
- Friedberg, T. et al. 1997. *Mønstre i mangfoldigheden*. Borgen.
- Hebdige, D. 1979. *Subculture. The Meaning of Style*. Methuen.
- Krogager, S.G.S. 2012. *Når piger og drenge bruger medier og mad*. Ph.d.-afhandling, Aarhus Universitet.
- McRobbie, A. 1991, 2000. *Feminism and Youth Culture*. London: MacMillan
- Svendsen, L.F. 2006. *Mode*. Klim.
- Sørensen, A.S. 1992. *Kønnet Kultur – om unge og ungdom*. *Tidsskrift for Børne- og ungdomskultur* 23.
- Toft-Nielsen, C. 2012. *Gamingpraksis*. Ph.d.-afhandling, Aarhus Universitet.
- Williams, R. 1963. *Culture and Society*. Columbia University Press