

NÅR BØRN OG UNGE SPILLER MEGET ONLINE – og voksne frygter afhængighed

Estrid Sørensen

Når børn og unge spiller online rigtig mange timer og deres forældre eller andre voksne er bange for, at de er afhængige af onlinespil, hvad skal man da stille op? Skal man straks slå op i DSM-III R og checke, om børnene scorer på kriterierne for afhængighed? Skal man hive stikket ud eller sætte password på computeren? Nej, det skal man ikke, argumenterer jeg for i denne artikel. Man skal finde ud af, hvad man har med at gøre. Dette forslag er lige så ligefremt, som det er kompliceret. Det er det, denne artikel handler om. Jeg stiller spørgsmålet om, HVORDAN vi kan forstå børns og unges storforbrug onlinespil. Der er altså tale om bidrag til en metode for forståelse af børn og unge, der spille meget. Artiklen anlægger en deskriptiv vinkel og tager ikke stilling til, om børns og unges storforbrug af onlinespil er problematisk, og for hvem det måtte være problematisk. Jeg taler om 'storforbrug' frem for om 'afhængighed'. Ved at sætte en diagnosticerende betragtning 'uden for døren' skaber jeg i denne artikel et rum for at se på den sammenhæng, som børn og unges storforbrug af onlinespil indgår i. Et rum, der åbner for at finde grunde til børns storforbrug af onlinespil i deres livssituation, og som kan danne baggrund for en eventuel forebyggelses- eller behandlingsstrategi, der inddrager andre perspektiver end individualpsykologiske eller biologiske.

Medierådet for Børn og Unge¹ deltog i 2002-2003 i en større nordisk kvantitativ undersøgelse om 6-16-årige børns brug af internettet og forældrenes viden og holdninger hertil. På grund af denne SAFT-undersøgelse blev jeg som medlem af Medierådet for Børn og Unge inviteret til at holde et oplæg på Psyke & Logos konferencen 2005, hvilket jeg bygger denne artikel på.

1 Medierådet for Børn og Unge er et råd under Kulturministeriet, som har til opgave at rådgive kulturministeren og befolkningen i spørgsmål vedrørende børn og unges mediebrug. Medierådets største opgave består i at aldersklassificere film, men i takt med at andre medier griber om sig i børne- og ungdomskulturen, har Medierådet fundet det væsentligt også at forholde sig til de spørgsmål vedrørende børnebeskyttelse, der melder i den forbindelse.

Gennem undersøgelserne får vi noget at vide om børns mediebrug og særligt børns brug af onlinespil. Artiklens fokus er dog ikke primært faktuel, men derimod gennem undersøgelserne at pege på, at der er mange facetter af børns liv, som er vigtige at tage højde for når vi skal forsøge at forstå storforbrug af onlinespil. Jeg indleder med at redegøre for uddrag af SAFT-undersøgelsen, der bestod af en forældredel og en børnedel. Forældredelen pegede især på børns tidsforbrug som et område, der bekymrede forældrene. Børnedelen viste, at op mod 2% af alle de børn, der spiller online, gør det over 20 timer om ugen. Jeg skal nedenfor vise nogle flere tal fra børne-delen af undersøgelsen, som giver en kontekst for forståelse af børns og unges onlinespil. På grund af forældrenes bekymring for børns tidsforbrug på onlinespil tog Medierådet for Børn og Unge initiativ til en mindre interviewundersøgelse, der skulle bibringe en bedre forståelse af, hvad der motiverer børn til at spille i mange, mange timer. Jeg skal efter at have forladt de kvantitative undersøgelser redegøre for nogle af resultaterne fra interviewundersøgelsen og bl.a. se på, hvad disse stor-spillende børn også bruger deres tid på. Jeg beskriver, hvilke alternativer disse børn har til at spille onlinespil. Jeg vender derefter tilbage til onlinespillene for at se nærmere på særlige karakteristika ved onlinespil, som vi bør tage højde for i vores forståelse af afhængighed af netop disse spil. Jeg afslutter således med at foreslå, at vi bør inddrage børns livsbetingelser og onlinespils særlige tidsmønster i forståelse af afhængighed af onlinespil. Dermed argumenterer jeg for, at vi i forståelsen af børns eventuelle afhængighed af onlinespil ikke bør se snævert på, hvad de foretager sig ved computeren. Vi bør decentrere blikket og se på sammenhængen mellem onlinespil og aktiviteter i deres liv i øvrigt.

SAFT – Safety, Awareness, Facts and Tools

Fra december 2002 til marts 2003 gennemførte det norske medieinstitut MMI dataindsamling til en stor nordisk spørgeundersøgelse, der skulle kortlægge børns internetbrug og forældres syn herpå. Undersøgelsen var et opdrag fra SAFT-projektet, der bestod af statslige institutioner i Danmark, Norge, Sverige og Irland, der har med børnebeskyttelse i forbindelse med børns mediebrug at gøre², to NGO'ere fra hhv. Norge og Island³, der begge beskæftiger sig med børns mediebrug samt medieinstituttet MMI. SAFT-projektet var støttet af EU's aktionsplan for sikker brug af internettet. SAFT står for Safety, Awareness, Facts and Tools, og projektet havde til formål ikke blot at foretage undersøgelser (facts), men også at udvikle redskaber (tools), som kunne hjælpe børn, unge og deres forældre til en mere sikker

2 De statslige institutioner i de fire lande var hhv. Medierådet for Børn og Unge, Filmtilsynet, Vældsskildringsrådet og The National Centre for Technology in Education.

3 De to NGO'ere var IKT-Norge og Heimili og Skoli.

brug af internettet. I denne artikel skal jeg kun beskæftige mig med undersøgelserne. Redskaberne kan ses på <http://www.saftonline.dk>.

SAFT-projektet beskriver selv sit virke med bl.a. følgende ord:

»Det vidunderlige ved nettet er, at man som bruger ikke kun er passiv modtager af information, man kan også producere og præge, ligesom man kan bruge nettet til at skabe kontakt og fællesskab. Alle former for menneskelig ageren og tankesæt findes på nettet. Det vil sige, at fænomener som vold, porno, had, destruktion, nedgørelse og krænkning også findes på nettet. Fænomener, som børn og unge ikke umiddelbart ville blive konfronteret med i deres dagligdag. Spørgsmålet er, hvordan børn og unge tackler disse konfrontationer«.

(<http://saft.medieraadet.dk/Om%20SAFT/Hvorfor%20SAFT.aspx> -01.03.2005)

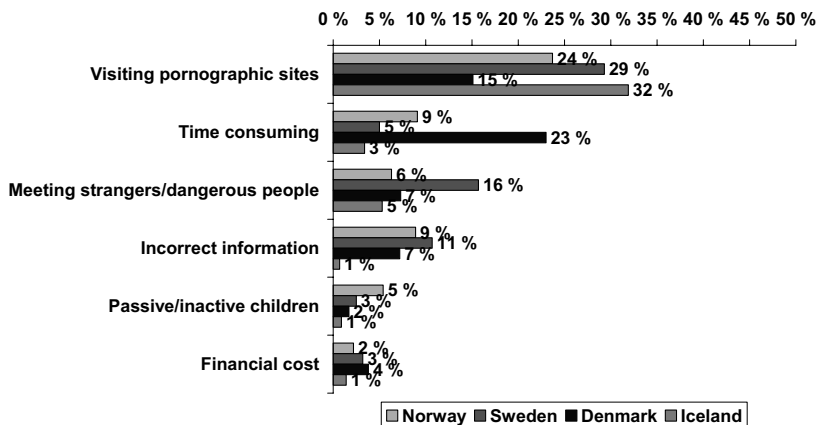
Buckingham (2000) peger på, at de fleste forskningsansatser, der beskæftiger sig med børns og unges mediebrug antager enten et utopisk eller et mareridts-perspektiv. I dette brede forskningsfelt skiller SAFT-undersøgelserne sig derfor ud, idet der stilledes spørgsmål til såvel fornøjelse, læringspotentialer sociale karakteristika på den ene side og på den anden side til ubehagelige oplevelser, krænkelse og konflikter. Jeg nævner dette for at pege på, at allerede de spørgsmål, der stilles til mediebrug, er med til at definere, hvilken sammenhæng, vi kan forstå mediebrug i. De to fiktive spørgsmål, jeg indledte artiklen med, former mediebrug til snævert at være knyttet til en diagnostisk diskurs eller til et spørgsmål om brug eller ikke-brug, frem for eksempel hvilken brug. SAFT-undersøgelseernes brede spørgedesign danner udgangspunkt for at kunne betragte storforbrug af onlinespil i sammenhæng med flere forskellige facetter af børns liv. Jeg skal dog i denne artikel kun trække på enkelte resultater af den meget store undersøgelse.

SAFT-forældreundersøgelsen⁴

SAFT lagde ud med at foretage en undersøgelse blandt forældre om deres brug af internettet samt deres holdninger til og omgang med børnenes internetbrug. Undersøgelsen omfattede 3200 forældre til 6-16-årige børn, der havde internetforbindelse fra hjemmet. Informanterne udvalgte ved randomiserede udpluk fra de nationale telefonnummerregistre. 800 forældre deltog fra hver af de nordiske lande, Danmark, Sverige, Norge og Island. Metoden var telefoninterviews med strukturerede spørgeskemaer. Både hvad angår forældre- og børneundersøgelsen har jeg haft adgang til rådata samt til de statistiske kørsler, MMI har foretaget.

4 Tak til Medierådet for Børn og Unges sekretariatschef Susanne Boe for stor hjælp med at finde resultater og rapporter frem og tillade reproduktion af SAFTs grafiske materiale.

Forældrene blev blandt andet spurgt, hvad deres største bekymring var vedrørende deres barns brug af internettet. Forældrene havde mulighed for at vælge en ud af seks svarkategorier: besøg på pornografiske sider, tidsforbrug, møde med fremmede, forkert information, at børnene skulle blive passive eller inaktive, eller den økonomiske belastning. Kun 58% af informanterne svarede på dette spørgsmål.



Figur 1. Forældres bekymringer for deres børns internetbrug

Som vi kan se af figur 1, var de danske forældres største bekymring børnenes tidsforbrug på internettet. 23% af de adspurgte fandt børnenes tidsforbrug mest bekymrende, hvilket svarer til 40% af de informanter, der svarede på dette spørgsmål.

Hvordan skal man forstå sådan et resultat? Er det udtryk for, at danske børn bruger mere tid på at spille end børn i de andre nordiske lande? Før vi drager sammenlignende konklusioner er det vigtigt at understrege, at de forskellige tal stammer fra forskellige nationale sammenhænge, som ikke nødvendigvis kan sammenlignes. I den danske debat om barndom har børns tidsforbrug været et centralt tema⁵. I 2002 var børns tid tema for Børnerådets årskonference, og samme år iværksatte LEGO (2002) en undersøgelse af børns tid til legende læring, ligesom Socialforskningsinstituttet i 2000 foretog undersøgelser om børns tidsanvendelse (Bonke 2000).

Der er således grund til at forestille sig, at SAFT-undersøgelsens resultat vedrørende forældrenes bekymring for børns tidsforbrug på internettet kan være præget af den fremherskende diskurs om børns tid i det danske barnomsdebat. Medierådet for Børn og Unge fandt, at det var vigtigt at tage

5 Tak til Ning De Coninck-Smith for at påpege denne pointe.

forældrenes bekymring alvorligt, uanset hvordan den er motiveret. Som Olesen (2000) påpeger, har forældres syn på børnenes omgang med medier betydning for, hvordan børnene forholder sig til disse medier.

SAFT-børneundersøgelsen

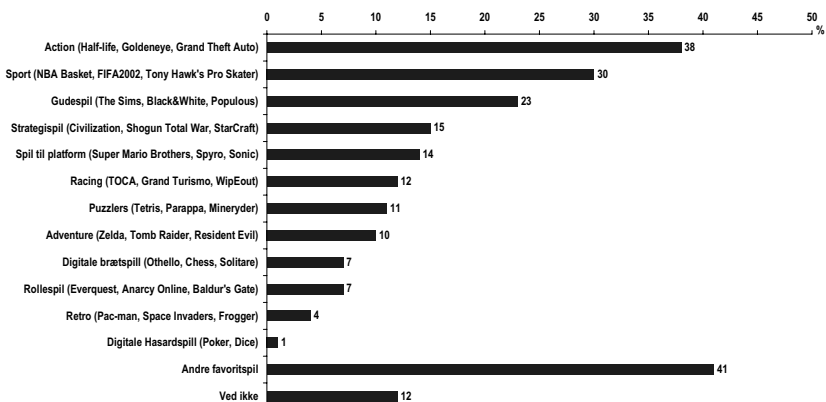
Som det andet skridt i SAFT-projektet blev børns brug af internettet undersøgt. Børneundersøgelsen omfattede ikke kun de nordiske lande, men også Irland. 4700 9-16-årige børn deltog, 1000 fordelt på hver af de nordiske lande og 700 i Irland. Metoden bestod i, at børnene individuelt udfyldte spørgeskemaer i klasseværelset i skoletiden.

Online computerspil	71%
E-mail	50%
Skolearbejde	28% af de 9-12-årige, 67% af de 13-16-årige
Søger anden information	50%
Surfer	39%
Besøger fansites	32%
Chat	28% af de 9-12-årige, 68% af de 13-16-årige
Downloader musik	31%
Besøger hobby sider	24%
Laver selv hjemmesider	18%
Instant messaging	12%
Downloader software	12%
Besøger nyhedssites	9%
Køber ting over nettet	7%

Tabel 1. Børn og unges mangfoldige internetbrug

Børnene blev bl.a. bedt om at krydse svarkategorier af om, hvad de foretager sig på internettet. Børnene kunne sætte så mange krydser, de ønskede. Resultatet viser tydeligt, at børnene engagerer sig i mange *forskellige* aktiviteter på internettet, som det fremgår af tabel 1. Selvom vi af tabellen også kan se, at online computerspil var en aktivitet, som en meget stor del af børnene (71%) deltog i, er det vigtigt at huske på, når jeg om lidt snævrer fokus ind på online computerspil, at dette er blot én af en hel vifte af aktiviteter, børn engagerer sig i på internettet. Ikke blot på internettet er børn og unges mediebrug varieret. Drotner (1999) peger desuden på, at det er et generelt karakteristisk ved unge i dag, at de ikke blot bruger mere tid på medier, men at deres mediebrug er spredt over flere forskellige medier end tidligere generationer. Eftersom flere medier konvergerer (smelter sammen) i online computeren, er det således ikke overraskende, at det netop er denne teknologi, der bruges i rigtig meget tid i børns og unges liv.

Børnene blev desuden spurgt til deres favoritspil på internettet. Spørgsmålene var formuleret som åbne spørgsmål uden fordefinerede svarkategorier. I figur 2 ser vi, at kun 1% af børnene nævner hasardspil blandt deres favoritspil⁶ (børnene kunne angive op til tre favoritspil). Antager vi, at børn bruger mest tid på deres favoritspil, peger resultatet på, at kun meget få bruger meget tid på hasardspil, og at der til gengæld bruges meget tid på andre spil. Jeg trækker dette resultat frem for at pege på, at når vi beskæftiger os med børns og unges afhængighed af onlinespil, er det væsentligt at udvide opmærksomheden fra hasardspil, som er ludomani-forskningen traditionelle fokus (se f.eks. Potenza et al. 2001) til også at omfatte andre spil.

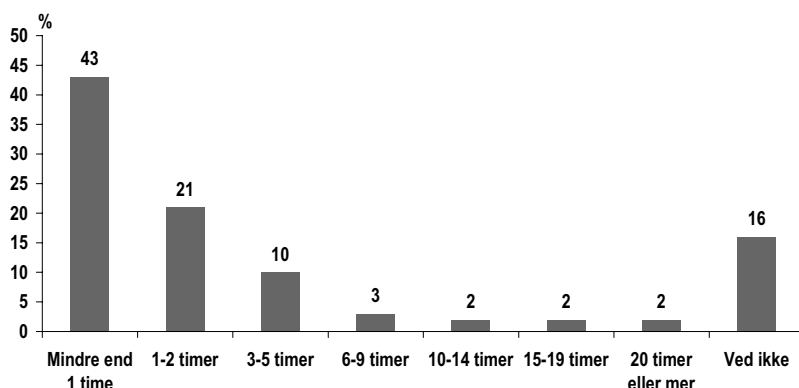


Figur 2. Børn og unges favoritspil

Når det er sagt, kan vi gå videre og se nærmere på, hvor meget tid børn ifølge SAFT-undersøgelsen bruger på at spille online. Figur 3 viser fordelingen af svar på, hvor mange timer børnene spillede online om ugen. Svarene gælder de børn, der havde spillet onlinespil inden for de sidste 6 måneder.

Kun 2% opgav, at de havde spillet mere end 20 timer om ugen. Ser vi nærmere på, hvilke alders- og kønsgrupper disse er fordelt på, viser det sig, at det især drejer sig om de 13-16-årige drenge. Her svarede 4%, at de spiller over 20 timer om ugen⁷.

- Som vi kan se af figur 2, indeholder børnenes svar både online- og offlinespil. Vi ved fra flere studier af børns computerbrug, at børn ofte ikke skelner mellem, om de er online eller ej, hvilket sandsynligvis er grunden til, at flere børn har nævnt offlinespil selvom spørgsmålet drejede sig om onlinespil.
- Mens SAFT-undersøgelsen viste en klar tendens til, at jo ældre børnene var, des flere spillede onlinespil, viser en nyere undersøgelse (Bille et al 2005) den modsatte tendens, nemlig at de 86% af de 7-9-årige spiller online, mens det kun er tilfældet for 58% af de 13-15-årige. Da onlinespil er et relativt nyt fænomen, er det sandsynligt, at tendensen i hvilke grupper, der spiller onlinespil fortsat vil ændre sig over de kommende år. En nærmere undersøgelse af udviklingen af børns onlinespil vaner er nødvendig før vi kan sige noget klart om, hvilke grupper, der spiller mest. Alle undersøgelser viser dog enstemmende, at drenge spiller mere end piger.



Figur 3. Børns ugentlige tidsforbrug af onlinespil

Når temaet kredser om bekymringen for børns tidsforbrug på internettet, og dette sættes i relation til børn og unges eventuelle afhængighed af onlinespil, vil jeg på grundlag af SAFT-børneundersøgelsen pege på, at det er vigtigt at huske på tre ting:

1. At vi har at gøre med en population, hvor onlinespil er en udbredt aktivitet, men som også de typisk bruger internettet til mange forskellige andre ting.
2. At de fleste børn og unge har andre onlinespil end hasardspil som deres favoritspil, hvorfor forskningen i afhængighed af onlinespil ikke bør begrænse sig til hasard spil.
3. At de børn og unge, der spiller meget, og som man således kan anse for at være i risiko for at udvikle afhængighed af onlinespil, kun udgør 2-4% af de børn, der spiller.

Inden jeg lukker disussionen af de kvantitative undersøgelser, er det værd at overveje spørgsmålet: Er 20 timer mange eller få timer⁸? Som vi skal se nedenfor foreslår Griffiths & Davies (2003) 30 spilletimer om ugen som et af kriterierne for, om der er tale om afhængighed. I sin undersøgelse om børns tid i Danmark viser Bonke (2000), at de 7-15-årige i gennemsnit bruger 7 timer om dagen på skole/institution, faste fritidsinteresser og husholdningsarbejde. Der bliver således 17 timer til at sove, spise og andre aktiviteter. Ca. 7,7% af de 7-15-årige har ifølge samme undersøgelse ingen faste (institutionaliserede) fritidsaktiviteter⁹, og har derfor mere end 17 timer til rådighed i døgnnet. Et tal, der stiger til omkring 14% af de over 15-årige. Om ugen

8 Tak til Dorte Kousholt for at stille dette vigtige spørgsmål og for andre diskussioner, der førte til skærpelse af artiklens pointer.

9 Ifølge Bille et al (2005) er dette tal langt højere, nemlig stabilt omkring 18% fra 1987 til 2004.

er det 119 timer. Om 20 eller 30 timer heraf er mange eller få at bruge på onlinespil skal jeg ikke tage stilling til, men jeg mener, det er vigtigt at se disse tal i sammenhæng med den totale tid, børnene har til rådighed. Især så længe fokus ligger på timeantal og ikke kvalitative aspekter ved onlinespil. Desuden vil jeg med denne sammenhæng også pege på, at det timeantal, som en definition af afhængighed ligger til grund, må tage højde for, hvor mange timer den pågældende population har til rådighed, hvor det at spille online er en mulighed. Her har børn typisk langt flere timer til deres rådighed end voksne, hvorfor børn også kan spille flere timer før dette repræsenterer en konflikt med omgivelserne. Det ville derfor være relevant at bruge forskellige timesatser for børn og voksne i kriterier for afhængighed.

Fra kvantitativ undersøgelse til kvalitativ

Vi har nu fået et indblik i mængden og omfanget af børns og unges onlinespil. Kvantitative data er dog ikke tilstrækkelige for at etablere en forståelse af børns og unges storforbrug af onlinespil. Griffiths & Davies (2003) foreslår en definition af afhængighed af computerspil, som tager udgangspunkt i DSM-III R. Ifølge denne definition er et kvantitativt mål angivet som et hovedkriterium for, at der er tale om afhængighed. Barnet skal således spille i mindst 30 timer om ugen for at leve op til definitionens kriterier for afhængighed. Men ud over det kvantitative krav understreger Griffiths og Davies, at mindst fire af i alt seks *kvalitative* kriterier for afhængighed bør være opfyldt:

- Fremtrædende karakter: når computerspil er den dominerende aktivitet i ens liv
- Ændret sindstilstand: spiloplevelsen påvirker ens følelsesstilstand
- Hærdethed: spilleren skal spille stadig mere for at komme i den særlige sindsstemning
- Abstinenser: spilleren oplever ubehagelige følelser, når vedkommende stopper med at spille
- Konflikt: spilleren er i konflikt med omgivelserne, andre aktiviteter samt i indre konflikt
- Tilbagefald: spilleren falder hurtigt tilbage i de tidligere spillemønstre, selvom vedkommende ikke har spillet længe

Griffiths og Davies' eget skøn er, at 7% af computerspillere (børn og voksne) kan siges at være afhængige af computerspil. Her er det vigtigt at huske på, at onlinespil er langt mere udbredte blandt unge voksne end blandt børn, hvorfor tallet vil være relativt mindre for den sidste gruppe. Mens Griffiths og Davies ser på alle computerspil under én samlet betegnelse, fokuserer jeg i denne artikel særligt på de spil, der foregår på internettet. Når det ikke er computerspil generelt, denne artikel beskæftiger sig med,

men kun onlinespil, skyldes det dels, at det ud af børns internetaktiviteter er den aktivitet, der nævnes hyppigst, dels er det, fordi vi ved, at onlinespil har nogle karakteristika, som inviterer til, at spilleren bliver ved i mange timer. Jeg skal vende tilbage til sidstnævnte nedenfor.

Et er at kortlægge, hvor mange børn og unge der måtte være afhængige af onlinespil. Dette kan man gøre med kvantitative undersøgelser, sådan som SAFT har forsøgt. Noget andet er at prøve at *forstå*, hvad det er ved disse spil, der kan få nogle børn og unge til at bruge rigtig meget tid på dem. Dette er kvalitative undersøgelser egnede til. For at danne sig en mere dybdegående forståelse heraf, iværksatte Medierådet for Børn og Unge som opfølgning på SAFT-undersøgelserne derfor en kvalitativ interviewundersøgelse, som jeg skal redegøre for dele af i næste afsnit. Ud fra en forestilling om, at afhængighed ikke kan knyttes sammen med særlige personlige karaktertræk, men er begrundet i karakteristika ved barnets og den unges liv, og ved den særlige aktivitet, det er at spille onlinespil, søger undersøgelsen at pege på, hvad det er, der får børn og unge til at spille i mange timer, hvad enten det er tale om afhængighed eller ej.

Det ligger således implicit i den forståelse af afhængighed, der ligger til grund for undersøgelsen, at der er tale om et kontinuum fra normalområdet. Da Mark Griffiths på Psyke og Logos-konferencen 2005 citerede Carnes (1991), pegede han på, at det, som nogle mennesker er afhængige af, og de aktiviteter, som konstituerer afhængigheden, er de samme objekter og samme aktiviteter, som andre mennesker relaterer til og udøver, uden at der er tale om afhængighed. Vi kan altså ikke blot se på aktiviteter eller objekter for at bestemme, om vi har at gøre med afhængighed. Vi må se på folks liv og deres oplevelse heraf. Griffiths citerede således Carnes for, at der ikke er tale om afhængighed ved omgang med objekter og aktiviteter, der fjerner noget til livet. Først når objekter eller aktiviteter trækker noget fra livet, kan vi tale om afhængighed. Tager vi denne betragtning alvorligt, betyder det, at vi for at få indblik i eventuel afhængighed må tale med børn og unge, der spiller meget onlinespil, og undersøge, hvordan deres liv udfolder sig, hvordan onlinespil indgår i deres liv, samt lytte til deres egne oplevelser af, hvilken betydning onlinespil har i deres liv. Man må altså fjerne sit fokus fra afhængighed, og zoome ind på livsførelse.

Kvalitativ interviewundersøgelse

Jeg skal i dette afsnit redegøre for dele af den kvalitative interviewundersøgelse, som Medierådet for Børn og Unge iværksatte som opfølgning på SAFT-undersøgelserne. Undersøgelsen tilrettelagdes og gennemførtes af Anne Mette Stevns (2004) i Medierådet for Børn og Unges regi. Informanterne var syv børn og unge mellem 11 og 16 år fra Storkøbenhavn og Sjælland, som angav, at de spillede mellem 7 og 42 timer om ugen. Blandt

informanterne var der kun én pige, idet der fokuseredes på de 13-16-årige drenge, der som nævnt er den gruppe, der ifølge SAFT-undersøgelsen spiller mest. Pigen var 11 år og angav, at hun spillede 7-8 timer om ugen. Blandt de øvrige informanter var fem 13-årige drenge, som angav, at de spillede mellem 15 og 42 timer om ugen samt en 16-årig dreng, der ikke spillede længere, men som tidligere spillede omkring 40 timer om ugen. Undersøgelsen fandt sted i perioden december 2003 til marts 2004. Der gennemførtes semi-strukturerede interviews med børnene i deres hjem. Intervieweren lod børnene tale frit ud fra interviewguidens temaer og spurgte særligt ind til aspekter og områder, som hvert barn selv bragte på bane, og som han eller hun fandt særligt væsentlige for sit liv. Intervieweren sikrede, at alle temaer blev berørt under alle interviews. Ud over interviewguiden tog hvert interview udgangspunkt i en liste, som barnet havde skrevet med 10 dårlige og 10 gode aspekter ved onlinespil, som han eller hun fandt relevante. Interviewene foregik i børnenes hjem for at medvirke til en for børnene tryk og velkendt ramme, samt for at intervieweren derved kunne danne sig et indtryk af barnets hjemlige kontekst.

Interviewene fokuserede på børnenes liv og oplevelse af onlinespil. Alle børnene blev bedt om at forholde sig til de seks kriterier, Griffiths og Davies opstiller for afhængighed, men den tog ikke stilling til, om børnene kunne karakteriseres som afhængige. Jeg bygger min gennemgang på Stevns' rapport, men udplukker selektivt det materiale, som fortæller noget om tre aspekter ved børnenes liv med onlinespil:

1. hvad der for børnene er tiltrækkende ved onlinespil
2. hvilke alternativer børnene har til onlinespil
3. onlinespils tidsmønstre

Det første aspekt bidrager til at danne en forståelse af, hvilke begrundelser børnene har for at spille meget. Det andet punkt er motiveret af en forståelse af, at onlinespil må ses som en mulighed, børnene griber, og at vi kun kan forstå hvorfor ved at se på den sammenhæng, som denne mulighed indgår i i deres liv. Endelig fører interessen for børns tidsforbrug til en opmærksomhed på, om der er særlige karakteristika ved onlinespil og deres måde at indgå i børnenes liv på, der begrundes at børnene ikke bare spiller, men at de spiller meget. De tre aspekter gennemgås nedenfor i hvert deres afsnit.

Det tiltrækkende ved onlinespil

Der er to elementer ved onlinespil, som undersøgelsen især peger på, at børnene finder tiltrækkende. Det drejer sig om det sociale samvær, og om flowoplevelsen. Jeg skal lade nogle citater fra undersøgelsen eksemplificere hvordan børnene oplever disse to aspekter. Alle navne er pseudonymer.

Flow-oplevelsen

Liv 11 år: »Nogle gange så sidder jeg måske... i min egen verden i fem minutter, og så er der gået en halv time eller sådan noget. Sådan... det kan nogle gange godt være rigtig rigtig irriterende... fordi det går så stærkt«

Anne Mette Stevns 2004 s. 36

Csikszentmihalyi (1991) beskriver flow-oplevelsen som en selvforglemmende tilstand, hvor man, som Liv giver udtryk for i citatet, glemmer tid og sted. Man er aldeles opslugt af den aktivitet, man er i gang med. Man er i kontrol, og man oplever at være ét med aktiviteten. Flere undersøgelser peger på, at flow-oplevelsen er central for computerspil (f.eks. Jessen 2001; Egenfeldt-Nielsen & Smith 2004). Poole (2000) modererer dog flow-begrebet, men udtrykker dets essens uden omsvøb: »Now this sounds like fun« (s. 180).

Et andet citat fra undersøgelsen tilføjer endnu et aspekt til flow-oplevelsen:

Jonas 13 år: »Hvis jeg er i gang med noget spændende ikk', så tænker jeg meget på spillet, og så tænker jeg, nååh nu skal jeg ned, og nu skal jeg klare de der ikk'. Hvis der er en bane jeg ikke kan finde ud af eller noget i den retning, så tænker jeg arh, hvordan skal jeg klare den bane ikk' ... det kommer an på, om jeg så dagen før har lavet noget og spillet noget spændende og så stoppet et spændende tidspunkt ikk', fordi så tænker jeg hele tiden på det, at så skal jeg hjem og spille, fordi nu var jeg i gang med noget spændende«

Anne Mette Stevns 2004 s. 36

Citatet peger på, at flow-oplevelsen ikke er begrænset til den tid, hvor barnet faktisk spiller. Også mellem den faktiske spilleaktivitet optager spillet barnets opmærksomhed med overvejelser over, hvordan han skal komme videre, hvad han skal gøre anderledes mv.

Beskrivelsen af flow-oplevelsen kan give os et indblik i, hvordan det kan være tiltrækkende for børn og unge at spille meget onlinespil. Det er ganske simpelt sjovt, og det udfordrer børnene på en måde, der får dem til at blive ved med at kredse om det. Dette kunne være en del af den ændrede sindstilstand, som Griffiths og Davies peger på kan være et aspekt af afhængighed. Ligesom det kan give os en forståelse af, hvordan onlinespil kan blive et dominerende element i børns liv. Fordi det ikke er begrænset til de perioder, hvor der faktisk spilles. Så længe der ikke er tale om afhængighed, så længe onlinespillet ikke 'trækker noget fra' børnenes liv, kan vi dog se flow-oplevelsen som en sund og naturlig optagethed af noget, der er spændende. Mange børn beskriver en lignende flow-oplevelse når de f.eks.

læser Harry Potter, hvilket vi ville være mindre tilbøjelige til at associere med afhængighed.

Samvær

Emil 13 år: »... det er bare fedt at sidde sammen øh sidde og spille computer, den stemning der er i en net-café ... og man bare sidder sammen og spiller. Man snakker sammen uden rigtigt at snakke sammen. Man er bare sammen. (griner lidt) Jeg ser det ligesom når man spiller fodbold sådan, der laver man også et eller andet«.

Anne Mette Stevns 2004 s. 32

Ligesom Emil peger på i citatet, nævner de andre storspillende børn i undersøgelsen, at onlinespillene er et sted, hvor de kan møde andre børn. Et sted, hvor man kan være aktiv sammen med andre børn og unge. Og endelig udtrykker både Emil og de andre børn, at et væsentligt aspekt ved onlinespil er, at det er noget, børnene kan være fælles om.

Jovan 13 år: »... jeg kan huske en gang, jeg spillede samen med Siwan, og der havde jeg, der kan jeg huske jeg havde 41-3, og det er meget godt ikk'. Og Siwan han var bare, årh hvor er du syg i hovedet og sådan noget ikk', og så sagde min mor, vi skulle slukke. Men det ville vi ikke ... så sidder man stadigvæk der og kan ikke komme væk, fordi nu har man sin gode dag«.

Anne Mette Stevns 2004 s. 33

Når Jovan taler om onlinespil, nævner han gentagende sin ven Siwan. Det er umuligt at beskrive hans forhold til onlinespil uden at inddrage hans forhold til Siwan. Onlinespillet er i den grad centralt for deres venskab.

Således bekræfter denne undersøgelse, hvad mange andre undersøgelser har peget på. At onlinespil er en social aktivitet, og at det endda er det at interagere med andre – det sociale aspekt – der gør spillene særligt attraktive (Bjørnstad & Ellingsen 2002; Jessen 2001; Sørensen 2005; Turkle 1995). Livingstones (2002, p. 144 ff.) undersøgelser viser dog, at børn og unge oftest er alene når de spiller computerspil. Men hvis man spørger dem, hvad de foretrækker, svarer de fleste, at de hellere vil spille med andre end alene. Livingstone beskæftiger sig med computerspil generelt, og 'alene' og 'sammen med andre' betyder i hendes undersøgelse at 'være i samme rum som'. Onlinespil er altid multi-userspil, dvs. spil, hvor man spiller med eller mod andre spillere – om end ikke i samme fysiske rum – hvorfor det er spørgsmålet, om man overhovedet kan tale om, at børnene er alene når de spiller. Dog peger Livingstone på, at der især omkring onlinespil er en voksende mængde af 'tillægsmedier', såsom bøger og magasiner samt fan-sites på internettet med udveksling af 'cheats' og tips, mv. Mens børn og unge

gerne besøger fan-sites, køber de sjældent bøger og magasiner. Men deres indhold cirkuleres i uformelle netværk blandt venner, skriver Livingstone. På denne måde er onlinespil fremmede for social forbindelser, også selv om man fysisk ikke er sammen med andre, når man spiller.

Det sociale element ved onlinespil kan ligesom flow-oplevelsen bidrage til vores forståelse af, hvorfor nogle børn spiller i så mange timer. Ikke bare fordi man gejler hinanden op til at blive ved med at spille, men også fordi det sociale samvær opleves som rart. Det er absolut et aspekt af livet, man kan forestille sig, at man kan blive afhængig af.

Hvad tiltrækker ellers børnene?

Dreier (1993) understreger i sin analyse af psykosocial behandling, at det er vigtigt at decentrere fra personers problemer og se disse i den sammenhæng, de indgår i i den pågældendes liv. Lad os tilsvarende decentrere fra børnene ved computeren og se på deres liv i øvrigt. De børn og unge, der deltog i undersøgelsen, havde alle forældre, der arbejdede til ud på eftermiddagen. De havde ingen eller få jævnaldrende søskende¹⁰. De deltog typisk slet ikke eller kun i få fritidstilbud efter skole. Én nævnte, at han ikke fik ret mange lektier for og endelig havde børnene typisk ingen eller kun få hjemlige pligter. Disse storspillende børn har altså meget tid at udfylde, og må derfor meget ofte stille sig selv spørgsmålet 'hvad skal jeg lave'?

Samtidig med at børnene fra undersøgelsen har meget tid til rådighed, er de mulige svar på spørgsmålet om 'hvad jeg skal lave' yderst begrænsede. Som mulige alternativer til onlinespil nævnte flere af børnene fjernsyn. Men fjernsynet havde generelt ikke deres store interesse. Flere fortalte, at deres forældre typisk så fjernsyn om aftenen, men at de ikke selv var interesseret i tv, og at de typisk valgte at spille online mens forældrene så fjernsyn. Voksne danskere (>15 år) ser ifølge Bille et al. (2005) gennemsnitligt 19 timer fjernsyn om ugen. Antaget disse børns forældre er gennemsnitlige giver deres fjernsynskigning alene børnene rigtig mange timer at spille onlinespil i. Et andet alternativ, børnene blev bedt om at forholde sig til i undersøgelsen var biografen. Men for især to af informanterne var såvel biografen som byture i øvrigt kun et sjældent alternativ. De foretrak at blive hjemme og spille onlinespil, fordi det er gratis. Børne- og ungdomsliv kan i dag være en dyr fornøjelse med krav om modetøj, drikkevarer, sportsudstyr, mobiltelefon osv. At spille onlinespil er en måde at spare lidt på, samtidig med at man har det sjovt.

10 Flere af dem var børn af deres fars eller mors andet ægteskab og havde væsentlig ældre halv søskende, som dog ikke var tilgængelige i hverdagen. En familiestruktur, der bliver mere og mere udbredt, i takt med at voksne oftere skilles og gifter sig igen.

Tager vi de betingelser alvorligt, som børnenes liv ifølge interviewundersøgelsen udfolder sig i, og erkender, at deres alternativer er yderst begrænsede, så fremstår onlinespil som et ikke så ringe svar på spørgsmålet om 'hvad jeg skal lave'? Ja, det fremstår måske endda ligefrem som et godt og velbegrunderet svar på det spørgsmål.

Onlinespils tidsmønstre

Jeg skal til slut fjerne opmærksomheden fra de enkelte børn og deres liv, og kigge nærmere på, hvad undersøgelsen siger om onlinespils særlige tidsmønstre. Om der er nogle særlige karakteristika ved onlinespil eller ved spilskulturen, der 'inviterer til' at spille mange timer. Her skal jeg fremhæve to karakteristika.

For det første peger flere af børnene på, at de spiller særligt meget om vinteren.

Matthias 16 år: »... sådan lige her vinter, vintersæson der er ikke skide meget at lave, og så er det sådan computer...«

Anne Mette Stevns 2004 s. 39

En anden dreng fortæller, at han var holdt op med at spille onlinespil, men begyndte igen, da friluftsbadet lukkede. At børn spiller mindre om sommeren har at gøre med, at onlinespil nødvendigvis er en indendørs aktivitet. Et karakteristika ved onlinespils tidsmønster er altså, at der ikke spilles lige meget året rundt. Dette har betydning, når vi begynder at snakke om afhængighed. Antallet af timer, der skal til for at definere et barn eller en ung som afhængig må altså tage højde for, om det er sommer eller vinter. Onlinespil er altså en *sæsonbetonet* aktivitet, primært en vinteraktivitet.

Et andet karakteristika ved onlinespil-kulturen er, at børn og unge af og til arrangerer såkaldte LAN-parties, hvor et stort antal computere forbindes i netværk. Børnene og de unge spiller således mod hinanden i turneringer, der nemt kan vare mange, mange timer. Som Matthias 16 år siger, kan man efter et LAN-party godt *»sove hele dagen med god samvittighed, fordi man har været i krig hele natten«* (Stevns 2004 p. 34). Når vi ser på, hvor mange timer, børn spiller, så tæller sådanne LAN-parties godt i opregningen. Men her er tale om tilbagevendende, men enkeltstående events. Det samme er tilfældet, når et spil er nyt. Så spiller kammeraterne meget en overgang, hvilket dog typisk er forbigående.

Emil 13 år: »... og så er der heller ikke så mange af ens venner der gider så meget mere, fordi de bliver trætte af det, og så gider man heller ikke mere.«

Anne Mette Stevns 2004 p. 34

Onlinespil er ofte præget af sådanne nyhedsværdier eller diller. Disse er dog ligesom LAN-parties enkeltstående events, om end de er tilbagevendende. Dette aspekt ved onlinespil er også vigtigt at tage højde for, når man vil forholde sig til eventuel afhængighed af onlinespil. Mange bliver alarmerede, når børn og unge pludselig en måned ikke foretager sig meget andet end at spille onlinespil. Men hvis denne spilleaktivitet er knyttet til en dille eller en nyhedsværdi, er det ikke nødvendigvis et tegn på afhængighed, selvom der er tale om mange timers forbrug, og selvom barnet eller den unge kan siges at opfylde mindst fire af kriterierne fra Griffiths og Davies' afhængighedsdefinition.

Konklusion

Jeg har gennemgået udpluk fra en undersøgelse, der viser, at danske forældre er bekymrede for deres børns tidsforbrug af onlinespil. Jeg har prøvet, ligesom Medierådet for Børn og Unge, at tage denne bekymring alvorligt ved at kigge på, hvad børn foretager sig på internettet, hvilke spil, de nævner som deres favorit spil samt hvor mange timer, de spiller online. Vi har dermed fået noget viden om børns brug af onlinespil. Men jeg har særligt brugt disse tal til at argumentere for, at vi må se bredt på børns liv når vi diskuterer storforbrug af onlinespil. Vi må se på, hvor mange timer, de bruger i forhold til, hvor mange timer de har til rådighed. Vi må se på, hvad de laver online – om de ud over spillet besøger fan-sites, chatter, sender og modtager e-mails osv. Altså, om der er tale om en monoton eller mangfoldig aktivitet. Vi må se på kvaliteten af spillet for barnet. Om det er en del af et socialt fællesskab eller om det er en isoleret aktivitet. Om der er tale om en engageret optagethed eller en tvangspræget automatik. Om alternativer i børns liv: Om hvilke andre muligheder, der byder sig, og hvorfor børnene vælger onlinespil frem for disse andre. Om økonomi, nyhedsværdi eller årstid spiller en rolle. Jeg har prøvet at lade være at tage stilling til, hvor mange timer er 'for meget' at spille om ugen, om forældrene burde være mere hjemme hos interview-undersøgelsens børn, om sommer er bedre end vinter osv. Sådanne konklusioner er i sig selv enten ikke interessante eller misforstår, hvad vi har med at gøre. Jeg har peget på, at der er en del aspekter ved børns liv, som indgår i sammenhæng med børns onlinespil. Fra denne deskriptive tilgang kan man hverken nedlægge en normativ dom over børns og unges storforbrug af onlinespil, eller pege på interventionsformer. Dette er beskrivelsens styrke. Det er en styrke, der ligger i, at den inviterer til at sammenligne med den konkrete livssituation, som det pågældende barn eller unge, man er bekymret for, står i. Desuden kvalificerer den til ved sammenligning med det konkrete barns livssituation, man er bekymret for, at tage højde for en vifte af aspekter ved vedkommendes liv, og først på baggrund heraf, tage stilling til eventuel intervention. Pointen ved denne artikel

er altså mere måden, jeg har grebet problemstillingen an, end hvad jeg har sagt om børn og unges storforbrug af onlinespil.

I forhold til forebyggelse og behandling af afhængighed af onlinespil peger artiklen dermed på, at det er vigtigt at tage højde for det levede liv, som spilleaktiviteterne foregår i, herunder de muligheder, der byder sig eller måske netop ikke byder sig for det pågældende barn eller unge. Dreier (1993) beskriver sådan et perspektiv som decentralt og peger dermed på, at vi skal ikke skal centrere hverken behandling eller problemforståelse om det enkelte individ og spillet, men ser bredere på de liv, spilaktiviteterne foregår i.

LITTERATUR

- BJØRNSTAD, T.L. & ELLINGSEN, T. (2002): *Nettsvermere – en rapport om ungdom og Internett*, Oslo, Statens Filmtilsyn.
- BONKE, J. (2000): *Børns tidsanvendelse*, København, Socialforskningsinstituttet.
- BILLE, T., FRIDBERG, T., STOREGAARD, S. & WULLF, E. (2005) *Danskernes kultur- og fritidsaktiviteter 2004 – med udviklingslinjer tilbage til 1964*, København, akf-forlaget.
- BUCKINGHAM, D. (2000): *After the death of childhood – growing up in the age of electronic media*, Cambridge, Polity Press.
- CARNES, P. (1991): *Don't Call It Love. Recovery From Sexual Addiction*, New York, Bantam.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. (1991): *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York, Harper & Row Publishers.
- DREIER, O. (1993): *Psykosocial Behandling – En teori om et praksisområde*, København, Dansk psykologisk Forlag.
- DROTNER, Ki. (1999): *Unge, medier og modernitet – pejlinger i et foranderligt landskab*, København, Borgen/Medier.
- EGENFELDT-NIELSEN, S. & SMITH, J.H. (2004): *Playing with Fire: How do Computer Games Influence the Player*, Göteborg, Nordicom.
- GRIFFITHS, M.D. & DAVIES M.N.O. (2003): »Videogame addiction: Does it exist?« i *Handbook of Computer Game Studies*, Boston, MIT Press.
- JESSEN, C. (2001): *Børn, leg og computerspil*, Odense, Odense Universitets Forlag.
- LEGO learning institute (2002): *Time for Playful Learning?*, Denmark, LEGO.
- LIVINGSTONE, S. (2002): *Young People and New Media*, London, Sage Publications.
- OLESEN, B.R. (2000): »Forældres holdning til og børns brug af computer« i *Børn i en digital kultur*: pp.237-259, København, Gads Forlag.
- Poole, Steven (2000): *Trigger Happy*, London, Fourth Estate.
- POTENZA, M.N., KOSTEN, T.R., & ROUNSAVILLE, B.J. (2001): »Pathological Gambling« i *JAMA* 286: pp.141-144.
- STEVNS, A.M. (2004): *Børns og unges brug af online computerspil*, København, Medierådet for Børn og Unge.
- SØRENSEN, E. (2005): »Lær af computerspil!« i Walther, B. K. & Jessen, C. (red.): *Spillets verden*. København, Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag.
- TURKLE, S. (1995): *Life on the Screen – Identity in the age of the Internet*, New York, Simon & Schuster.