

## Speciale på kandidatuddannelsen i socialt arbejde

Titel: Sammenhæng mellem flere timers computerspil og deltagelse i sociale fællesskaber blandt unge gamere



Udarbejdet af

Hoang Peter Minh Huynh (Studienr. 20192546)

og

Farhan Nuur Mohamed (Studienr. 20123953)

Vejleder:

Inger Glavind Bo

Anslag

185.348

## Abstract

In the 21st century, studies have shown that the usage of technology has been increased rapidly, it is no longer uncommon for even a child to own a techno device, like a smartphone, laptop, PlayStation etc. Empirical knowledge also shows that about 10 % of children, between the age 15-29, weekly plays more than 40 hours of videogame. Recently did World Health Organization (WHO) officially recognize Gaming-disorder as a mental disease and would be a part of the International Classification of Diseases (ICD-11) in Denmark from 2022. This has led to professionals in term of social workers, doctors, politicians etc., has been debated weather computer games should be considered positive or negative for the child and if Gaming-disorder should be acknowledged as a diagnose in Denmark. Because of the above the purpose and focus of this thesis is to examine how children experience, how several hours of computer gaming, can influence their participation in social communities, and lastly how this thesis can be informative and provide knowledge to the social work with young gamers.

The methods we used to analyze and conclude our problem definition is through qualitative studies in form of interviews with two young gamers, a social worker and lastly **a previous** gamer. Our theoretical starting point would be Axel Honneth Acknowledgement, and Erving Goffman theory about Stigma and Stages. To support our analyze and conclusion we used two studies one from Nordicom “*What’s the problem in problem gaming?*” and “*Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood*” from ResearchGate.

Based on our analysis it is to be concluded that there could be a link between several hours of computer gaming and the children’s participation in social communities, more precisely we conclude that excessive computer gaming can affect the children social competence, which lastly affect participation in social communities. Furthermore, can acknowledgement from the child’s parents and the child’s daily roles, also **influence** the child’s participation in social communities.

# Indhold

Abstract .....	1
Problemfelt: .....	4
Anses Gaming-disorder som et socialt problem? .....	9
Problemformulering: .....	12
Operalisering af underspørgsmål 1: .....	12
Operalisering af underspørgsmål 2: .....	13
Operalisering af underspørgsmål 3: .....	13
Videnskabsteori: .....	15
Den hermeneutiske cirkel: .....	16
Helhedssyn og interaktionistisk perspektiv: .....	17
Abduktiv tilgang: .....	20
Kvale & Brinkmann: .....	21
Interviewguide: .....	21
Udvælgelseskriterier for valg af informanter: .....	22
Udførelse af interviewet: .....	23
Transskription: .....	24
Verifikation: .....	24
Udvalgte teori .....	25
Axel Honneths - Anerkendelsesteori .....	25
Erving Goffman - stigma: .....	27
<i>Sociale interaktioner:</i> .....	28
<i>Faktisk identitet og tilsyneladende identitet:</i> .....	28
<i>Miskrediterede og potentiel miskrediterede:</i> .....	29
Erving Goffmans - front- og backstage: .....	30
Joshua Meyrowitz - middle region: .....	32
Samspillet mellem teorierne .....	33
Litteraturstudie: .....	34
Rapporten "What's the problem in problem gaming?" .....	34
Artiklen fra ResearchGate – "Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood" .....	35
Analyse .....	37
Analysedel 1: .....	37
<i>Private sfærer:</i> .....	40
<i>Den solidariske sfære:</i> .....	45
<i>Delkonklusion på del 1:</i> .....	49
Analysedel 2: .....	50
<i>Stigma som et socialt problem:</i> .....	50
<i>Computerspil som copingstrategi:</i> .....	55
<i>Stigma i det virtuelle fællesskab:</i> .....	63
<i>Delkonklusion:</i> .....	66
Analysedel 3: .....	67
<i>Delkonklusion:</i> .....	72

Analyse del 4:.....	73
Konklusion.....	78
Perspektivering .....	81
Overførbare og generaliserbarhed .....	81
Perspektivering ift. målgruppen.....	82
Perspektivering ift. corona .....	82
Litteraturliste .....	84

## **Problemfelt:**

I de seneste årtier har Danmark været gennem en større udvikling ift. brugen af den digitale teknologi, hvilket har forårsaget positive- og negative påvirkninger hos de enkelte individers hverdagsliv. I forbindelse med udviklingen har det medført, at borgere i samfundet har en direkte adgang til diverse virtuelle informationer og ligeledes kan vedligeholde sociale interaktioner virtuelt, med hinanden (Ottesen & Andreasen, 2020).

I anledning af ovenstående, er det nu ikke længere ualmindeligt, at borgere uanset alder og køn, ejer en form for et teknologisk device, såsom smartphone, iPad, PC eller en spillekonsol. I forlængelse af det, har de sociale interaktioner ændret sig fra at man i højere grad mødtes ved fysisk samvær, til at man nu interagerer virtuelt med hinanden (Ottesen & Andreasen, 2020). I forbindelse med det, har Det Nationale Forsknings- og Analyseenhed for Velfærd (VIVE) i rapporten *“Børn og unges trivsel og brug af digitale medier”* påvist, at de sociale interaktioner i dag blandt børn og unge i stigende grad foregår på de virtuelle platforme, frem for de fysiske sociale fællesskaber, såsom fritidsklub, aktivitet mm. Hertil viser rapporten, at knap hvert fjerde barn og unge udelukkende interagerer med virtuelle venner og bekendte i dagligdagen. På trods af dette, konkluderes det i rapporten, at det enkelte barn eller unge ikke nødvendigvis udvikler sig til isolerede og ensomme individer, hvortil seniorrådgiver hos Red Barnet Jon Kristian Lange udtaler følgende:

*”Det kan give ensomhed, men det virtuelle rum kan også være et sted, hvor unge med sociale vanskeligheder lærer at netværke. Hvis man nu har svært ved at overskue sociale situationer, så er der nogen, som godt kan lide at bruge det digitale som en løftestang, hvor man eksempelvis kan øve sig i smalltalk”* (Weng, 2018)

Sideløbende med den digitale udvikling har interessen for computerspil og virtuelle platforme eskaleret enormt i de senere år og eskaleringen har hovedsageligt været blandt børn og unge. Dette har haft den indvirkning, at de enkelte børn og unge bruger rigtig mange timer af deres dagligdag på, at være på de virtuelle platforme og spille computerspil – disse individer betegnes som værende ”gamer” (Ottesen & Andreasen, 2020). Hertil har en undersøgelse foretaget af Compware og Sharkgaming, som hyppigt laver undersøgelser omhandlende adfærd i computerspil blandt deres forbrugere. Hvortil de b.la. har påvist at 10% af alle unge ”gamere” i alderen 15-29 år, bruger mere

end 40 timer om ugen på at spille computer, hvilket svarer til omkring seks timers computerspil om dagen (Dalgas, 2018).

Historisk set er unge gamer som bruger flere timer på at spille computerspil anset som værende *nørdede, akavede, lidt anti-sociale* typer. Denne antagelse af gamer har med tiden ændret sig i form af den digitale udvikling i højere grad er blevet en integreret del af samfundet. Det at spille computerspil er for mange børn og unge blevet en del af deres *identitet* og *selvbillede*, og endda *deres sprog* (Saxtorff, 2018). Hvilket omhandler de børn og unge som ikke er stærke til de mere traditionelle *"identitetsskabende styrker"* såsom fodbold, håndbold, dans, teater mm., de bygger mere deres identitet på deres egenskaber til at spille computerspil og derigennem indgå i sociale fællesskaber i den virtuelle verden (Saxtorff, 2018).

Formanden for Medierådet for Børn og unge, Anne-Mette Thorhauge som forsker i computerspil mener, at på trods af det enkelte barn eller unge bruger mange timer foran computerskærmen, ikke er ensbetydende med at det er negativt (Dalgas, 2018). Hvortil hun påpeger, at forældrene skal være omhyggelige med og opmærksomme på at barnets trivsel ikke ændres, i tilfælde af at deres barn bruger hovedparten af dagen på skydespil som Counter-Strike, Call of Duty eller Fortnite, hvor hun udtaler:

*"Det er vigtigt, at vi ikke går i panik over, at nogle unge spiller 40 timer om ugen. Det kan være godt for dem, der kommunikerer med deres venner og dyrker deres hobby. Men hvis den unge spiller så meget uden meningsfuld kontakt med andre, så kan der muligvis være et problem. Måske handler det om, at barnet generelt ikke er glad og ikke trives i skolen".*

(Dalgas, 2018).

I forhold til ovenstående kan psykolog og spilforsker på IT-Universitetet i København, Rune Kristian Lundedal Nielsen støtte op om Anne-Mette Thorhauge' udtalelser omkring trivsel blandt de unge gamere. Ligeledes er han af den overbevisning om, at forældrene i mindre grad skal fokusere på deres børns spilleforbrug, men i stedet bør fokusere på hvordan barnet trives i dagligdagen som f.eks. skole, fritidsaktivitet mm., og udtaler følgende;

*"Jeg har lavet en række interviews med nogle af de unge, der spiller så meget at de har risiko for at blive diagnosticeret med computerspilsafhængighed. Og for dem kan det for eksempel handle om social angst i den virkelige verden. De kan også føle sig ensomme eller generelt have det svært i*

*skolen”*  
(Dalgas, 2018).

Hertil fortsætter Kristian Lundedal Nielsen sine udtalelser med følgende;

*”Mange forældre vil sandsynligvis frygte, at 40 timers computerspil om ugen er en isoleret aktivitet, der gør den unge dårligere til social kontakt. Men de unge ser det selv som en yderst social aktivitet. De danner nye venskaber, de forbedrer eksisterende venskaber, og de føler, at venskaberne er lige så ægte som dem, de har i offline-verdenen. Derudover findes der også en lille skare, som er så dygtig til spillene, at de forsøger at blive professionelle, og så har de behov for at bruge så meget tid på spillene”.*

(Dalgas, 2018)

I forlængelse af ovenstående påbegyndte Aarhus Kommune tilbage i 2015 et samarbejdsprojekt med Center for Digital Pædagogik, som havde til formål at afvænne en gruppe unge, der spillede computerspil op til 15-20 timer om dagen, og ligeledes udviste tendens til mistrivsel. Overordnet set har projektet påvist, det at spille computerspil sammen med de unge gamere, kan være medvirkende til at afhjælpe deres sociale problem. Hvorfor Center for Digital Pædagogik opfordrer forældrene til at spille med deres børn og derigennem danne et tættere og sundt relation med dem. (Esmarch & Lichscheidt, 2018).

Denne opfordring kommer på baggrund af specialkonsulent og projektleder Christian Mogensen, hvor han gennem projektet med de unge gamere, selv begyndte at spille med de unge, og derigennem fik dannet en relation til de unge, og fik dem til at åbne op omkring deres sociale problem. Hvortil Mogensen udtaler:

*” Måske havde de det skidt i skolen efter skole, ens forældre var trælse og kunne ikke forstå én, eller også havde de ikke nogen venner. Så virkede World of Warcraft eller Counter-Strike som et rimeligt godt alternativ – så så snart vi fik gjort computerspil til noget, de ikke skulle skamme sig over, åbnede de op for hvor fantastiske og sociale havne, computerspillene var i deres liv.”*

(Esmarch & Lichscheidt, 2018).

På baggrund af det mener Mogensen, at computerspillene ikke bør mødes med forbud og negativitet, men i stedet betragtes som noget seriøst og noget positivt, dette begrundes han med følgende;

*”Hvis vi fjerner nogle af de udtryk eller symptomer, som har nogle positive ting med sig, som computerspillene har, kan det være, de falder over i nogle oprør, som ikke har noget positivt med sig. Det er den samme gren af unge, vi ser ende i misbrug eller social mistrivsel.”*

(Esmarch & Lichscheidt, 2018)

Hvorfor Mogensen er af den overbevisning om at, hvis forældrene har en bekymring og mener at deres børn spiller uhensigtsmæssigt meget computerspil, skal forældrene mere på banen og siger:

*”De fleste unge mennesker agerer ikke fantastisk på, at man går ned på hug og siger: ‘Nu skal vi snakke om, hvordan du har det nede i maven’. Men hvis man sætter sig ned ved siden af dem og sparke en Fifa-kamp i gang eller spørge, hvordan det gik i Counter-Strike i dag og bruger det sprog og taler om noget, der er ufarligt, så vil de gerne fortælle os om tingene, og vi kan pludselig få lov til at spørge ind til nogle andre ting også. Det sker, så snart de føler sig accepterede og trygge.”*

(Esmarch & Lichscheidt, 2018)

Det er primært interessen for E-sport, der har haft en markant stigning blandt de mange børn og unge. E-sport betyder helt generelt Elektronisk-sport, og er en konkurrencepræget aktivitet, på lige fod med almen sportslige aktiviteter, her konkurreres der gennem teknologiske devices såsom spillekonsol eller computer.

På baggrund af rapporten *“Børn og unges trivsel og brug af digitale medier”*, er interessen for netop E-sport en del af årsagerne til, at så mange børn og unge bruger mange timer foran computerskærmene i deres dagligdag (Dalgas, 2018). Anne-Mette Thorhauge har som førnævnte udtalt både positivt og negativt omkring de unges forbrug af computerspil, men har ligeledes sine bekymringer i forhold til den voksende interesse indenfor E-sport. Hvortil hun advarer og varsler om, at computerspil som Counter-Strike og Fortnite kan lede unge gamere ud i gambling, i form af at de enkelte spiludbydere tilbyder og lokker dem i at bruge penge i spillet til bestemte elementer og formål, som kan være vanedannende hos de unge gamere (Dalgas, 2018). De elementer som der varsles og kritiseres mod er de såkaldte *”loot boxes”* og *”skins”*. Det førstnævnte *”loot boxes”* indeholder kasser, som spillerne køber, intetanende om hvad kassen indeholder, i visse tilfælde indeholder kassen mere end beløbet og andre gange modsat. Sidstnævnte *”skins”* indebærer f.eks. våben, objekter eller beklædning som benyttes i spillet (Dalgas, 2018).



I forlængelse med ovenstående har World Health Organization (WHO) på baggrund af computerspillenes markante forøgelse og indvirkning på børn og unges dagligdag, tilbage i 2018 offentliggjort at ”*Gaming-disorder*” bliver en del af verdenssundhedsorganisationens diagnose håndbog. Afhængighed kan komme i mange forskellige former som f.eks. ludomani, alkohol, narko mm., og nu er en ny afhængighed i form af computerspilsafhængighed tilføjet på listen af diagnoser (Mørch, 2018).

Dette har forskerne på området kritiseret og mener at det er helt fejlagtigt at ligestille computerspil med alkohol og narkotika. Ifølge projektleder Christian Mogensen, som har stået i spidsen for førnævnte samarbejdsprojekt med Aarhus kommune, mener at med diagnosen ”*Gaming-disorder*” risikerer vi at gøre livet endnu sværere, for dem der i forvejen er i en udsat gruppe eller står til risiko for at blive en del af en, hvortil han udtaler:

*”Faren er, at man trækker tæppet væk under nogle mennesker, der gennem spillene prøver at lappe noget i deres liv. Vi diagnosticerer deres medicin, og det er den forkerte vej at gå – De foreninger, hvor unge spiller computer, er jo ikke crackhuse. Det er klubber, hvor tredje halvleg, hvor man menneskeliggør computerspillet, er mindst lige så vigtig som selve spillet”*

(Mørch, 2018).

Og fortsætter kritikken med følgende udtalelse:

*”Mange voksne ser unge, der taler ind i en skærm, de taler jo med nogen. Man er sjældent alene, når man spiller computerspil. Jeg har mødt unge, der ikke har været udenfor en dør i flere år, men vi kan få dem til at møde op, fordi det ’bare er Counter-Strike’”*

(Mørch, 2018).

Rune Nielsen er spilforsker hos Center for Computer Games Research, og er ligesom Christian Mogensen kritiske over for den nye diagnose, og mener at det er et essentielt problem, at der foreligger så lidt forskning på dette område, og udtaler:

*”Man skal have grundige undersøgelser, før man kan sige, at det er spillene der er årsag til problemerne. Det er ærgerligt, at forældre skal bekymre sig unødigt om computerspillene børn, og det at spille computerspil skal ikke sidestilles med at tage heroin”*

(Mørch, 2018).

Det er dog ikke alle der mener, at den nytilkomne diagnose ”Gaming-disorder” er fejlagtigt og kritisabelt. Hertil mener David Madsen som er leder af Dansk Behandling for Computer- og Onlineafhængighed (Dabeco), at diagnosen kan gøre det væsentlige lettere at behandle dem, der bruger mange timer dagligt på at spille computerspil, og udtaler følgende:

*”Det er ikke for tidligt. Det er snarere på tide, at man anerkender, at dette er behandlingskrævende – Computerspillet i sig selv er ikke det onde. Men det bliver et problem, når det stiller sig i vejen for offline livet. Mange af disse unge, vi har i behandling, har ingen motivation eller engagement i det virkelige liv”*

(Mørch, 2018).

På trods af de forskellige syn og holdninger til diagnosen ”Gaming-disorder” er Christian Mogensen, Rune Nielsen og David Madsen dog enige om, at forældrene bør vise forståelse og engagere sig i deres barns liv, som spiller meget computerspil, og de udtaler følgende:

*”Gik de til fodbold hver dag, ville forældrene engagere sig i klubben, i de andre på holdet og i sporten. Dette bør man forsøge at overføre til computerspillene”*

(Mørch, 2018).

### **Anses Gaming-disorder som et socialt problem?**

På baggrund af de modstridende holdninger og synspunkter ift. Gaming-disorder, vil der i dette afsnit blive redegjort for hvad Gaming-disorder helt præcist er og hvad det nøjagtigt kan forårsage hos det enkelte gamere. Slutteligt vil der ligeledes blive introduceret hvilken definition af det sociale problem vi har valgt at anskue i specialet.

Gaming-disorder også kaldet computerspilsafhængighed på dansk, indebærer behovet for at spille, i sådan en grad hvor det påvirker den enkelte individ fysisk, psykisk og socialt på en negativ måde. Det skal forstås således at, selve trangen til at spille computerspil prioriteres højere end alle andre daglige gøremål, selvom de negative konsekvenser kan være tydelige både for individet, men også deres nærmeste og samfundet (Psykiatrifonden, 2019).

Gaming-disorder er endnu ikke en officiel diagnose i Danmark, intentionen er, at det vil blive en del af det europæiske diagnosesystem ICD-11, hvor det herefter træder i kraft og kan bruges i Danmark

fra 2022. På baggrund af at forskningen på området i Danmark er så nyt, er der endnu ingen officielle tal på hvor mange personer, som er diagnosticeret med Gaming-disorder. Ifølge WHO bliver et af kriterierne for at der kan stilles diagnosen Gaming-disorder, skal de negative adfærdsmønstre med computerspil have været synlige hos individet i over 12 måneder (Psykiatrifonden, 2019).

I henhold til den europæiske diagnosesystem ICD-11, er det ikke hyppigheden og varigheden af computerspillet der er altafgørende, men derimod hvorvidt det enkelte individ oplever negative konsekvenser, som resultat af afhængigheden af computerspillet. I forbindelse med det, er det ikke uvant at de fleste gamere dør meget med fysisk inaktivitet, som konsekvens af at sidde stille foran computerskærmen i flere timer ad gangen. Dette kan resultere i både fysiske og psykiske konsekvenser hos det enkelte gamere. De gængse psykiske tendenser der ses hos de, kan være depression, angst, søvn- og koncentrationsbesvær, hvorpå den begrænsede forskning på området antyder, at der kan være en sammenhæng mellem psykiske tendenser og computerspilsafhængigheden. I forbindelse med det ses der en sammenhæng i forhold til, at de psykiske tendenser såsom angst og depression kan være en konsekvens af og årsag til diagnosen Gaming-disorder. Endvidere kan det at spille computer i nogle tilfælde jf. problemfeltet styrke, opretholde og vedligeholde sociale fællesskaber. Hvorimod det, i andre tilfælde kan Gaming-disorder påvirke sociale relationer til jævnaldrende og samfundet negativt og selvdestruktivt, i form af at de enkelte gamere nedprioriterer disse sociale relationer og isolere sig selv til at spille computerspil (Psykiatrifonden, 2019).

På baggrund af ovenstående finder vi dette emne socialfagligt relevant, hvorfor vi med udgangspunkt i ovenstående empiri og valgte teori vil forsøge, at belyse de konsekvenser som gaming kan medføre hos målgruppen. Der er ifølge forskningen på området ingen entydig definition af, hvad et socialt problem er, men derimod er der kommet flere på bud dette. Vi har ud fra et fagligt perspektiv til vores speciale valgt at anvende os af nedenstående definition af et socialt problem:

*“En påstået situation eller et vilkår, der er uforenelig med en betydelig del af befolkningens værdier, og som der er enighed om, bør ændres gennem (kollektiv) handling”*

(Posborg, Nørrelykke, & Antczak, 2013).



## **Problemformulering:**

*Hvordan oplever unge gamere, at flere timers computerspil, kan have en indflydelse på deres deltagelse i sociale fællesskaber, og hvilken betydning har dette for det sociale arbejde med unge gamere?*

I forbindelse med ovenstående problemformulering, vil vi gerne uddybe hvad der ligger til grund for de begreber vi ønsker at undersøge. F.eks. at flere timers computerspil kategoriserer vi som at de unge spillere 40 timer om ugen, og at det svarer til ca. 6 timer om dagen. Dernæst kommer vi ind på begrebet sociale fællesskaber som vi mener er de arenaer de unge befinder sig i, i deres dagligdag. Det kan være fællesskaber såsom skolen, i hjemmet, fritidsarbejde, fritidsaktivitet, samt de virtuelle fællesskaber i computerspillene. Slutteligt inddrager vi begrebet det sociale arbejde og med dette mener vi, at specialets udfald skal være med til at bidrage med viden, til de fagpersoner som til dagligt beskæftiger sig med de unge gamere, herunder pædagog, skolelærer, kontaktpersoner, mentorer mm.

For at besvare vores problemformulering bedst muligt har vi inddelt analysen i fire dele, hvortil de tre første analysedele skal være med til at besvare om at flere timers computerspil, kan have en indflydelse på målgruppens deltagelse i de sociale fællesskaber. Slutteligt har den sidste analysedel til formål, at besvare og gøre os klogere på om hvilken betydning den viden har for det sociale arbejde med de unge gamere.

- *Hvilken indflydelse har anerkendelse fra netværket for unge gamers spilforbrug?*

## **Operalisering af underspørgsmål 1:**

I forhold til besvarelse af underspørgsmål 1 kunne det være interessant at benytte sig af Honneth´ teori, og dermed undersøge om manglende anerkendelse, kan resultere i krænkelsererfaringer jf. Redegørelse af Honneth, som fører til tab af selvværd, selvrespekt og selvtillid forekommer og er til stede hos de unge gamere. Ligeledes vil vi forsøge at få afdækket om hvorvidt manglende anerkendelse og disse krænkelsererfaringer, som Honneth omtaler i hans teori, er en medvirkende faktor til at de unge gamere, spiller så meget computerspil, og udviser tendens af gaming disorder.

Derudover vil vi benytte os af anerkendelsesteorien, til at få belyst den del af problemformuleringen, som omhandler hvordan det sociale arbejde kan være med til at afhjælpe dette. Dette vil vi undersøge og få et indblik i måden, der arbejdes med de her unge gamere på. Hertil kunne det være interessant at se hvilken tilgange de fagprofessionelle benyttede sig af, og om de unge gamere, føler sig anerkendt eller krænket i arbejdet med de fagprofessionelle.

- *Hvilken betydning kan stigmatisering have på de unge gamers deltagelse i de sociale fællesskaber?*

### **Operalisering af underspørgsmål 2:**

I forbindelse med at vi vil besvare vores andet underspørgsmål, ”Hvilken betydning har stigmatisering på de unge gamers deltagelse i de sociale fællesskaber?” vil vi derfor anvende Erving Goffmans teori om stigma, for heraf at kunne undersøge om de unge gamere til dagligt, oplever stigma i tilfælde af, at den forekommer hos dem. Yderligere forudsætte dette også, at vi derfor tager udgangspunkt i de steder den unge gamer befinder sig allermest, bl.a. på skolen, men generelt hvor de unge gamere er i interaktion med andre. Endvidere vil vi med udgangspunkt i teorien kunne nå frem og undersøge de konsekvenser der er for den unge gamer, på baggrund af stigma.

- *Har front- og backstage en betydning for de unge gamers spilforbrug?*

### **Operalisering af underspørgsmål 3:**

Med udgangspunkt i underspørgsmål 3 “*Hvordan er omgivelserne med til, at påvirke de unge gamers spilforbrug?*” har vi valgt at anvende Goffmans teori med henblik på at undersøge om de unges front- og backstage har en betydning på deres gaming forbrug. Endvidere vil der blive inddraget Joshua Meyrowitz’s begreb om middle region, for at muliggøre inddragelsens ift. den teknologiske udvikling, som Meyrowitz anvender i hans teori.

## **Afgrænsning:**

For at være så præcise og målrettet som muligt gennem hele specialet, og dermed give os muligheden til at gå i dybden og give et teoretisk funderet svar på vores problemformulering, er der foretaget nogle afgrænsninger, som vil blive præsenteret i nedenstående afsnit.

Først og fremmest er der foretaget en geografisk afgrænsning i form af, at der udelukkende tages udgangspunkt i Danmark. Hvortil vi vil fokusere på de forholde- og problemstillinger, der kommer til udtryk hos vores målgruppe i en dansk kontekst, dette vil derudover lette vores empiriindsamlingen.

I specialet har vi valgt at beskæftige os med unge gamere i aldersgruppen 12-29 år, denne afgrænsning er foretaget på baggrund af den indsamlede empiri, og derigennem kunne konstatere at majoriteten af unge gamere befinder sig i den aldersgruppe. Derudover vil der udelukkende være fokus på drenge, fremfor det modsatte køn idet, at drengene i den læste empiri er overrepræsenterede i statistikkerne. Endvidere afgrænser vi os fra andre former for digitale medier, såsom Facebook, Instagram, Twitter mm., da specialets formål er at afdække hvilken indflydelse computerspil kan have på drenges deltagelse i sociale fællesskaber. Ligeledes er vi blevet opmærksomme på og bekendte med, at der både forekommer negative såvel positive aspekter ved at unge gamere bruger flere timer foran skærmen og interagere med vennerne virtuelt dagligt.

Afslutningsvis vil vi i specialet hovedsageligt befinde os på mikro- og mesoniveau, hvilket indebærer at vi vil anvende teorier, som vil være på tilsvarende niveauer. Argumentet ved foretagelsen af denne afgrænsning er sket på baggrund af, at vi gennem indsamlede empiri har fået en forforståelse af, at årsagen til at målgruppen er endt ud i Gaming-disorder, skyldes de bagvedliggende faktorer, som forekommer på mikro- og mesoniveau.

## **Videnskabsteori:**

I dette afsnit redegøres der for, hvilken videnskabsteoretisk tilgang, der tages udgangspunkt igennem specialet. Indenfor videnskabsteorien findes der forskellige tilgange, hvor forskellen på tilgangene essentielt handler om ontologien, altså hvordan vi som forskere erkender virkeligheden (Koester & Frandsen, 2009).

Grundlæggende handler hermeneutikken om, at individet bliver sat i centrum, og det giver plads til, at individet i dialog med forskeren derved kan fortælle sin livssituation. Derudover handler hermeneutikken om, hvordan vi som forskere kommer ind med vores forforståelse, hvilket vi vil komme ind på senere. Med udgangspunkt i vores problemformulering, kan man argumentere for, at det, vi ønsker at undersøge, er individets fortolkning af sin egen livssituation, hvorfor vi kan perspektivere til hermeneutikken (Koester & Frandsen, 2009).

Ovenstående giver anledning til, at vi kommer ind på hermeneutikkens begreber om ”*helheden*” og ”*enkeltdele*”. Begreberne skal forstås, således at man ud fra helheden af en problematik kan forstå de enkeltdele, der skulle forekomme deri, omvendt skal man ud fra enkeltdele kunne forstå helheden. I den forbindelse vil vi gennem specialet anvende begreber fra hermeneutikken, herunder ”*forforståelse*” og ”*fortolkning*”. Begrebet forforståelse defineres som at være den antagelse, forskeren har, inden hun undersøger sin case. Fortolkning defineres som, hvordan forskeren forstår og tolker den indsamlede data (Koester & Frandsen, 2009).

Hans-Georg Gadamer er en anerkendt tysk filosof, som bl.a. har haft sin indvirkning på hermeneutikken på baggrund af sine hovedpointer om, at en fortolkning altid bygger på forforståelse. Forståelsen mellem to individer er ifølge Gadamer et møde mellem individers ”forståelseshorisont”. Yderligere dækker begrebet over, hvordan individet forstår sin verden, hvilket giver adgang til individets forforståelse. Dette er ikke ensbetydende med, at forståelseshorisonten giver anledning til, at individerne i den sociale interaktion opnår en fælles objektiv sandhed, men at der arbejdes hen imod en ”*horisontsammensmeltning*”, altså en sammensmeltning af individernes forståelseshorisont. Yderligere er fortolkning ifølge Gadamer en vigtig komponent for, at individerne i dialog opnår horisontsammensmeltningen (Ejrnæs & Guldager, 2008). Begrebet forforståelse handler om, at individet gennem sine erfaringer og



fortolkninger af disse når frem til sin forforståelse af den pågældende kontekst. Med andre ord er forforståelsen dannet på baggrund af erfaringer af samme eller lignende situationer, som individet så tager videre i form af refleksion (Ejrnæs & Guldager, 2008). I forhold til ovenstående beskriver Gadamer det således:

*”Vi ser altid verden gennem nogle briller og fordomme, som gør det muligt for os at opnå system og orden – altså mening i det, vi stilles overfor”.*

(Koester & Frandsen, 2009)

Med udgangspunkt i vores forforståelse kan man argumentere for, at forforståelsen ifølge den hermeneutiske tilgang skaber en form for ”briller” for det enkelte individ. “Brillerne” er skabt gennem individets tidligere erfaringer og bliver modificeret gennem nye fortolkninger (Koester & Frandsen, 2009). Indenfor den hermeneutiske tilgang anerkendes det ikke, at der kun forefindes én sandhed, men derimod tror man på flere sandheder. På den måde står den hermeneutiske grundtanke i kontrast med grundtanken inde for positivismen, da man indenfor positivisme kun tillader, at der findes én sandhed. Dette betyder også, at hermeneutikken afviger sig fra den fænomenologiske tilgang, idet hermeneutikken tillader forskeren en mere aktiv og skabende rolle. (Koester & Frandsen, 2009).

Vi har gennem empiriske undersøgelser erkendt, at årsagerne til flere timers gaming ikke er entydigt hos målgruppen, men at det grundlæggende kan komme på baggrund af bagvedliggende faktorer og årsager. Ovenstående understøtter vores argumentet om, at der ikke findes en sandhed ift. vores problemformulering, og at vi derfor finder det relevant, at vi som forskere skal erkende, at der findes flere sandheder (Koester & Frandsen, 2009).

### **Den hermeneutiske cirkel:**

Tager vi afsæt fra førnævnte begreber om helhed og enkeltdele, så kan den hermeneutiske cirkel være en model, som kan være behjælpelig til at illustrere disse. Endvidere illustrerer figuren, at for at et individ kan forstå helheden, så skal man forstå enkeltdelene, og omvendt (Ejrnæs & Guldager, 2008).

Med udgangspunkt i dette kan man bruge et interview mellem forskeren og informanten som eksempel. Gennem samtalen kan informanten fortælle ud fra sin livssituation og forståelseshorisont og viderebringe sine data til forskeren. Samtidig vil forskeren ud fra sin forståelseshorisont fortolke og bearbejde disse data. Endvidere kan man argumentere for, at forskeren under samtalen altid vil udfolde sin forforståelse på baggrund af den nye fortolkning, og at der heraf bliver skabt ny viden (Koester & Frandsen, 2009)

Med andre ord kan man derfor sige, at i løbet af et interview vil man løbende modtage svar fra informanten, og dette er med til, at forskeren opnår en ny form for viden og derefter fortolker på denne nye viden og viderefortolker på den. Dette illustreres med den hermeneutiske spiral (Koester & Frandsen, 2009)

Interviewspørgsmålene har til formål, at gruppen danner grundlag og argumentation for den nye viden. Tager vi udgangspunkt i førnævnte begreber om helhed og enkeltdele, kan man sige, at vi gennem enkelte interviewspørgsmål forsøger at forstå en helhed af individets livssituation og dermed opnå en horisontsammensmeltning (Ejrnæs & Guldager, 2008) Forskeren har indenfor den hermeneutiske tilgang aldrig en neutral viden, hvilket skal forstås på den måde, at forskeren altid vil være præget af sine kulturelle baggrund. Denne baggrund kan f.eks. være forskerens uddannelse, livserfaringer m.m. og kan derfor have en indflydelse på, hvordan forskeren fortolker den nye viden. I forlængelse af dette har den hermeneutiske spiral en stor indflydelse på vores speciale, og samtidig kan den også perspektiveres til den abduktiv tilgang, som vi vil komme nærmere på i et senere afsnit (Koester & Frandsen, 2009)

### **Helhedssyn og interaktionistisk perspektiv:**

I afsnittet ”*Anses Gaming-disorder som et socialt problem?*”, beskrives det definition vi har valgt i specialet til at forstå og anskue hvad et socialt problem er. I bund og grund siger citatet, at det enkelte individ skal agere eller befinde sig i en situation eller tilstand, som er afvigende og ikke svarende til befolkningens værdier og normer, og dermed burde afhjælpes af det øvrige samfund (Posborg, Nørrelykke, & Antczak, 2013). Sociale problemer kan opstå på baggrund af adskillige bagvedliggende faktorer hos det enkelte individ, og disse faktorer kan forekomme på forskellige samfundsniveauer, hvilket gør, at et socialt problem kan blive komplekst. I forbindelse med dette

vil der i det nedenstående kort redegøres for begrebet helhedssyn, som er et kernebegreb indenfor det sociale arbejde. Slutteligt vil der kort redegøres for Lawrence Shulmans teoretiske perspektiver, som benyttes i det sociale arbejde. Man kan have mange forskellige underliggende helhedssyn på det enkelte individ, men vi har valgt at anvende det interaktionistiske perspektiv.

Helhedssyn er for det enkelte frontlinjemedarbejdere en bestemt måde at anskue borgens socialfaglige problemstillinger på. Endvidere er helhedssynet med til at skabe sammenhæng mellem de bagvedliggende faktorer, som er med til at forårsage det sociale problem, og derved se hele problematikken ud fra et helhedsperspektiv, hvilket også kommer til udtryk ved nedenstående citat:

*”Man skal have grundige undersøgelser, før man kan sige, at det er spillene, der er årsag til problemerne. Det er ærgerligt, at forældre skal bekymre sig unødigt om computerspillene børn, og det at spille computerspil skal ikke sidestilles med at tage heroin”*

(Mørch, 2018).

På baggrund af ovenstående kan der argumenteres for, at det kan være en fordel for den enkelte frontlinjemedarbejder at arbejde ud fra et helhedssyn. Dette kan være behjælpelig med at forøge kvaliteten af det indsats og de løsningsmetoder socialt arbejder er kommet frem til, idet der forsøges at undersøge de bagvedliggende faktorer som er årsagen til det sociale problem hos det enkelte individ. De konsekvenser, der kan forekomme, ved at frontlinjemedarbejderen ikke anskuer et socialt problem ud fra et helhedssyn, kan være, at man simplificerer det sociale problem og dermed forringer kvaliteten af indsatsen og de løsningsmetoder, som skulle afhjælpe de bagvedliggende faktorer, som har forårsaget det sociale problem hos det enkelte individ (Harder & Nissen, 2013).

I forlængelse af at de enkelte frontlinjemedarbejdere kan arbejde ud fra helhedssynsperspektiv, vil vi i det nedenstående kort introducere Shulmans forskellige teoretiske perspektiver på socialt arbejde, der på hver sin måde rummer forskellige tilgange på forståelsen af et socialt problem, og som ligeledes indeholder forskellige metodemæssige tilgange til det sociale arbejde (Hutchinson & Oltedal, 2006). Disse perspektiver er afgørende for den del af analysen, som har til formål at belyse, hvordan det sociale arbejde kan være med til at afhjælpe specialets problemstilling, og hvilke tilgange frontlinjemedarbejderen benytter sig af i arbejdet med specialets målgruppe. De forskellige teoretiske perspektiver består af fem tilgange, og de lyder som følger: det psykodynamiske,

læringsteoretiske, systemteoretiske, konfliktteoretiske og det interaktionistisk perspektiv –vi vil inddrage og redegøre for det interaktionistiske perspektiv (Hutchinson & Oltedal, 2006).

I det interaktionistiske perspektiv repræsenterer og udgør det enkelte individ og dets subjektive tolkninger, forståelser samt evnen til at agere og træffe frie valg. Endvidere er formålet med det interaktionistiske perspektiv fastholdelse og skabelse af menneskelige relationer og fællesskaber, samt den indvirkning, disse relationer kan have i forhold til at danne og opretholde folks identitet (Harder & Nissen, 2013). Det enkelte individ er ifølge det interaktionistiske perspektiv et socialt produkt, som socialiseres med andre og til det øvrige fællesskab.

De enkelte frontlinjemedarbejdere skal i det interaktionistiske perspektiv handle og agere ikke-styrende, ikke-dømmende, være aktivt lyttende, indgå i troværdige relationer og have en oprigtig og realistisk interesse i det enkelte individ. Dette perspektiv har til formål at ændre adfærd eller løse det respektive socialfaglige problem med udgangspunkt i det enkelte individs egen forståelse og livssituation (Harder & Nissen, 2013). Hertil er man optaget og interesseret i at få afdækket helheden og de bagvedliggende faktorer, som i specialets tilfælde kan have forårsaget målgruppens problemstilling, hvilken nedenstående citat indikerer (Harder & Nissen, 2013):

*”Det er vigtigt, at vi ikke går i panik over, at nogle unge spiller 40 timer om ugen. Det kan være godt for dem, der kommunikerer med deres venner og dyrker deres hobby. Men hvis den unge spiller så meget uden meningsfuld kontakt med andre, så kan der muligvis være et problem. Måske handler det om, at barnet generelt ikke er glad og ikke trives i skolen”*

(Weng, 2018).

I det interaktionistiske perspektiv er man ikke udelukkende interesseret i det enkelte individ; her er der ligeledes en interesse i de primære og nære relationer og den påvirkning, det kan have på det enkelte individ. Hertil er der i det interaktionistiske perspektiv en interesse for de stigmatiseringsprocesser, der kan forekomme hos det enkelte individ. Dette skal forstås således, at der i det interaktionistiske perspektiv ses på, hvordan omgivelserne danner en opfattelse/forestilling af de enkelte individer, og ligeledes ses der på, hvordan de enkelte individer påtager sig og accepterer disse dannelser opstillet af omgivelserne (Harder & Nissen, 2013).

I Schulmans interaktionistiske perspektiv er der hovedsageligt fokus på de primære og nære relationer, der kan påvirke det enkelte individs forhold – og i mindre grad fokus på de

samfundsmæssige forhold. I forbindelse med det kan de sociale problemer og løsningsmetoder i dette perspektiv, på samme måde som den psykodynamiske og læringsteoretiske perspektiver, forstås uden at forholde sig til de strukturelle og socialpolitiske aspekter og ligeledes uden at forholde sig til de konflikter og modsætninger, der måtte forekomme i samfundet (Harder & Nissen, 2013).

### **Abduktiv tilgang:**

I dette afsnit vil der blive redegjort for de tre begrundelsesformer, der anvendes i forskning og undersøgelser, og de lyder som følger: induktion, deduktion og abduktion –sidstnævnte er den tilgang, som der perspektiveres til i specialet.

Kvalitativ forskning er som regel præget af den induktive tilgang, hvilket har den betydning, at teorien udvikles på baggrund af indsamlet empiri. I modsætning til den induktive tilgang, som benyttes i kvalitativ forskning, anvendes den deduktive tilgang i kvantitativ forskning. Den deduktive tilgang er funderet på princippet om, at indsamlet empirisk data anvendes til afprøvning af hypoteser, der udledes af udvalgte teorier (Thagaard, 2015). Den tredje tilgang befinder sig i en position mellem induktion og deduktion og kaldes for abduktion. Den abduktive tilgang afviger sig fra den deduktive og induktive tilgange, i form af at den abduktive tilgang ikke har til formål at teste eller udvikle begreber, teorier eller love, men i stedet fokuserer på konteksten, som skaber forskerens undren. Derudover er den abduktive tilgang konstrueret, således at der ikke forekommer en række trin i en fastlagt rækkefølge, hvilket er tilfældet i de to øvrige tilgange. Abduktion kan også ses i sammenhæng med, at forskerens teoretiske baggrund giver perspektiver til fortolkning af dataenes meningsindhold (Thagaard, 2015).

Ovenstående har den betydning, at forskerens undren i den abduktive tilgang påbegyndes ift. et bestemt fænomen, observation eller case, nærmere bestemt en situation, hvor forskerens forventninger og forforståelse ikke stemmer overens med forskerens observationer. I specialets tilfælde handler det om flere timers computerspil og den påvirkning, det kan have på drenges deltagelse i de sociale fællesskaber.

Ved hjælp af udvalgte teorier vil forskeren forsøge at forstå det fænomen, der har skabt dennes undren, som fx hvilken betydning flere timers computerspil kan have på drenges deltagelse i de

sociale fællesskaber, og hvordan det sociale arbejde kan være med til at afhjælpe dette, hvilket er noget, som forskeren på bedste vis må forsøge at anskueliggøre (Thagaard, 2015).

### **Kvale & Brinkmann:**

I vores speciale har vi taget udgangspunkt i Kvale og Brinkmanns *Systematisk planlægning af det kvalitative interview*, hvor formålet med dette har været at skabe struktur og derved få overblik over dataindsamlingen (Kvale & Brinkmann, 2009). Dette har vi gjort fordi at konsekvensen af en ustruktureret og manglende planlægning kan være, at forskeren afviger fra den data, vedkommende i starten ønskede at indsamle. På baggrund af dette er strukturering og forarbejde essentielt for specialet (Kvale & Brinkmann, 2009). I det nedenstående vil der blive redegjort for de metodiske overvejelser, vi har gjort os i forbindelse med specialet.

### **Interviewguide:**

I forlængelse af den hermeneutiske tilgang ønsker vi at anvende et semistruktureret interview som forskningsmetode. Argumentet for dette har været, at vi ønsker en besvarelse af vores problemformulering, der lyder: *“Hvordan oplever unge gamere, at flere timers computerspil, kan have en indflydelse på deres deltagelse i sociale fællesskaber, og hvilken betydning har dette for det sociale arbejde med unge gamere?”*, hvorfor vi ønsker en forskningsmetode, som giver informanten plads til at kunne fortælle om den indflydelse, gaming har haft for denne. Fordelen ved det semistrukturerede interview er, at man på baggrund af informantens besvarelse udfolder nye spørgsmål, hvor man i mellemtiden fortsat følger den fastlagte interviewguide. Endvidere har vi i vores interviewguide opstillet nogle temaer, der har til formål at give os et overblik over de områder, som vi ønsker at få svar på. Dertil er temaerne opstillet på baggrund af den forforståelse, vi har fået fra den indsamlede empiri, hvortil der efterfølgende er udformet interviewspørgsmål vedr. de temaer, som vi ønsker at få besvaret. Ovenstående temaer og interviewspørgsmål skal være med til at skabe struktur og overblik for os under selve interviewet, således at vi dermed får den ønskede dataindsamling (Kvale & Brinkmann, 2009) De temaer, som vi har ønsket at undersøge, er som følger:

- Hvilken indflydelse har anerkendelse fra netværket for unge gamers spilforbrug?
- Hvilken betydning kan stigma have på de unge gamers deltagelse i de sociale fællesskaber?
- Har Front- og Back stage en betydning for de unge gamers spilforbrug?

Ovenstående temaer er opstillet med henblik på, som tidligere nævnt, at give os struktur og overblik gennem interviewet, men samtidig kan det også indskrænke vores fokus ift. anden relevant viden, som kunne forekomme i interviewet. Dog tillader vores valg om det semistrukturerede interview, at vi i dialogen har fleksibiliteten til at kunne spørge ind til det, vi finder interessant. Vi har i gruppen diskuteret, hvilke informanter vi ønsker at interviewe, og er nået frem til, at vi ønsker et interview med en fagperson, en gamer og en tidligere gamer, hvorfor vi har oprettet særskilte interviewguides. Endvidere har grundlaget for valget af informanter været, at vi mener, at vi med disse informanter får indsamlet mest viden fra forskellige synspunkter, hvilket vil gavne vores dataindsamling.

De særskilte interviewguides lyder som følgende:

- Interviewguide fagperson
- Interviewguide gamer
- Interviewguide tidligere gamer.

Under disse tre interviewguides er der udformet både tema og interviewspørgsmål, der forventes at være relevante ift. at besvare vores problemformulering. Dette skal forstås således, at ovenstående er udformet på baggrund af vores udvalgte teorier, og derfor forventes det, at kunne besvares vores problemformulering (Kvale & Brinkmann, 2009).

### **Udvælgelseskriterier for valg af informanter:**

Ovenstående giver anledning til, at vi belyser de opstillede udvælgelseskriterier, der har været for informanterne. Idet vi har at gøre med forskellige typer af informanter, er det nødvendigt, at der bliver opstillet forskellige kriterier. De kriterier, som vi har opstillet for fagpersonen, har været, at personen skal have erfaring i arbejdet med målgruppen. Vi forventer at finde frem til en fagperson ved at undersøge, hvilke organisationer som har med målgruppen at gøre, og dermed afsøge vores muligheder. De muligheder, vi eftersøger, er bl.a., hvilke fagpersoner som ønsker at deltage, såvel som antallet af deltagende. Endvidere har kriterierne for de unge drenge været, at de til daglig gamer over fem timer om dagen, og at de selv betegner sig selv som værende gamere.

Udvælgelseskriterierne for de unge gamere har dertil været, at de aldersmæssigt skulle passe i vores målgruppe, som er 12-17 år, hvortil den tidligere gamers alder er over 17 år.

Med udgangspunkt i ovenstående er det lykkedes os at finde frem til fire informanter, en fagperson, to unge drenge fra målgruppen og en tidligere gamer. Fagpersonen er blevet udvalgt for at kunne bidrage med sin professionalisme i arbejdet med de unge gamere, idet at vi tænker, at erfaring kan bidrage til at kvalificere vores speciale. Den fagperson, vi har fundet frem til, hedder Christian Mogensen og er specialkonsulent ved Center for Digital Pædagogik. Udover sin rolle som specialkonsulent holder Christian også foredrag for fagpersoner fra b.la. ungdomsuddannelser og socialpsykiatri. De unge gamere og den tidligere gamer skal være med til at belyse og gøre os klogere på, hvordan deres livsverden som gamere og tidligere gamer er. Endvidere har vi ved udvælgelsen af informanterne haft nogle udvælgelseskriterier, som vi med udgangspunkt i vores empiri har fastlagt (Kvale & Brinkmann, 2009)

### **Udførsel af interviewet:**

I forlængelse af interview har gruppen haft en klar rollefordeling ift. udførelsen af interviewet i form af en primære og sekundære interviewer. Rollefordeling har til formål at skabe en struktur i interviewet, ift. at der skabes et flow i samtalen. Den primære rolle i vores interviews har været at skabe et flow i samtalen med udgangspunkt i interviewguiden. Den sekundære fokus ift. vores interviews har været at støtte den primære rolle, således at denne interviewer får mere plads til at stille reflekterende spørgsmål (Kvale & Brinkmann, 2009)

De afholdte interview er gennemført online over diverse kommunikationsplatforme, for at vi kan overholde den afstand, som er anbefalet af sundhedssektoren på baggrund af corona-epidemien. Inden interviewets påbegyndte har vi kort fortalt informanten om vores emne, interviewets formål og mødets tidsramme. Grunden til dette har været at forebygge eventuelle misforståelser, der kunne påvirke vores dataindsamling. Endvidere har vi allerede inden indhentet mundtlig- og skriftligt samtykke fra informanten og forældremyndighedsindehavere, da vi arbejder med en målgruppe, som befinder sig under myndighedsalderen. Det samtykke, som er indhentet, er både gældende for optagelsen af interviewet, men også ift. at vi må anvende det indsamlede materiale til analysen i vores speciale.



### **Transskription:**

Efter udførelse af interviewene har vi på baggrund af optagelserne af interviewene transskriberet det, som bliver udtalt, ord for ord. Transskriberingen er med til at skabe struktur og overblik, og den er grundlaget for vores analyse gennem hele specialet. Ydermere bidrager transskriberingen til, at man som forsker er tro mod sin indsamlede empiri, hvilket også styrker specialets validitet. Med udgangspunkt i ovenstående har vi derfor valgt at transskribere alle vores interviews (Kvale & Brinkmann, 2009). Ved hjælp af transskriberingen kan forskeren efterfølgende vha. meningskondensering skabe en struktur over det data, som er blevet indsamlet, og dermed bidrage til, at der skabes endnu mere overblik. Overblikket i denne kontekst skal forstås således, at meningskondensering kan være behjælpelig for forskeren til at vende tilbage til den pågældende udtalelse og anvende den i sin analyse. En af de udfordringer, som kan fremstå i meningskondenseringen er, at ethvert individ ifølge den hermeneutiske tilgang har sin egen måde at fortolke en given situation på, hvorfor meningskondenseringen kan varieres (jf. afsnit og videnskabsteori).

### **Verifikation:**

Ifølge Kvale og Brinkmann handler verifikation om, at forskeren ud fra sin undersøgelse reflekterer over dens reliabilitet, validitet og generaliserbarhed. Reliabilitet er et begreb, der handler om resultaternes pålidelighed, med andre ord deres nøjagtighed. Senere vil vi reflektere over resultaterne, vi har fundet, og om de overføres til andre undersøgelser og bliver reproduceret af andre forskere. Vi har taget udgangspunkt i et kvalitativ interview, og som forsker har vi haft vores forforståelse og fortolkning af hver enkelt omstændighed. Dette har en indflydelse på, hvorvidt vores indsamlede materiale kan bruges af andre. Endvidere kan dette perspektiveres til vores videnskabsteoretisk udgangspunkt, og man kan derfor argumentere for, at det er individuelt, hvordan forskeren fortolker på undersøgelsen. (Kvale & Brinkmann, 2009).

Slutteligt handler verifikation om, at forskeren skal være opmærksom på undersøgelsens endelige resultat. Forskeren kan reflektere over, om det er en veldokumenteret undersøgelse, og om undersøgelsen er gennemsigtig, herunder om de fundne resultater er anvendelige. Gennemsigtighed kan også forstås på den måde, at vi redegør for vores arbejdstilgang, særligt de valg, vi har gjort undervejs, i sådan en grad, at det er let for læseren at forstå, hvad vi har gjort gennem specialet.

Endvidere har vi i vores speciale udformet en analyse, hvori vi redegør for specialets undersøgelsesfelt i henhold til indsamlede empiri og teori. Ydermere har vi udarbejdet en konklusion på vores analyse og dermed afgivet vores kvalificerede besvarelse på problemformuleringen (Kvale & Brinkmann, 2009).

## **Udvalgte teori**

### **Axel Honneths - Anerkendelsesteori**

Axel Honneth er en tysk professor og er en af de førende forskere indenfor kritisk teori, og han er manden bag anerkendelsesteorien, som vil blive anvendt i specialet. Ved hjælp af anerkendelsesteorien vil vi forsøge at belyse, hvorvidt vores målgruppe opnår følelsen af at blive anerkendt eller krænket i de enkelte sfærer, som både forekommer i den virtuelle, men også i den “*virkelige*” verden.

På baggrund af ovenstående har vi valgt at tage afsæt i bogen ”*Axel Honneth – Behovet for anerkendelse*”, som vil give os en mere dybdegående forståelse og indblik i, hvad der ifølge Honneth kræves for det enkelte individ, såfremt at det vil opnå “*det gode liv*” og dermed udvikle sig som et ligeværdigt menneske på lige fod med alle andre i samfundet (Honneth, 2003). Honneth beskriver det enkelte individ som værende et anerkendelsessøgende væsen, der anser anerkendelse som en vigtig komponent for, at dets selvidentitet udvikles (Honneth, 2003). På baggrund af det har det enkelte individ et universelt behov for at opnå anerkendelse, hvilket ifølge Honneth gennem interaktion og generelt samspil med familie, venner, fritidsaktivitet, skole – generelt er det vigtigt at tilhøre et fællesskab. Hertil inddeles anerkendelsen som det enkelte individ kan opnå i tre forskellige sfærer, de private, retslige og solidariske sfærer, og der også kan forekomme krænkelser i disse sfærer (Honneth, 2003).

Ifølge Honneth er det essentielt, at de førnævnte behov bliver opfyldt, hvis det enkelte individ vil realisere ”*det gode liv*” og ligeledes udvikle en god selvidentitet (Honneth, 2003).

På baggrund af dette finder vi det relevant at anvende Honneths anerkendelsesteori for at opnå mere viden om, hvorvidt vores målgruppe føler, at de bliver anerkendt i de tre sfærer, og ligeledes om de har oplevet krænkelser i disse sfærer. Derudover vil vi med specialet forsøge at få afdækket, hvorvidt de unge gamere føler sig anerkendt eller krænket ved deltagelse i sociale fællesskaber, da

dette kan være en af årsagerne til, at målgruppen ”*isolerer sig*” og bruger flere timer dagligt på at spille computerspil. I det nedenstående vil Axel Honneths anerkendelsesteori tre sfærer kort blive redegjort for.

I den private sfære opnår det enkelte individ, hvilket i specialets tilfælde er de unge gamere, anerkendelse i de kærlige og nære relationer til bl.a. familie, venner og kæreste. Endvidere er det ifølge Honneth i denne anerkendelsesform, at individet udvikler den grundlæggende selvtillid, som er en forudsætning for deltagelse i de sociale relationer på lige fod med andre individer. Derudover er det i den private sfære, at de unge gamere har mulighed for at kunne etablere en fortrolighed med deres værdier, ressourcer og indstillinger og derigennem blive accepteret (Honneth, 2003).

I den retslige sfære opnår det enkelte individ anerkendelse grundet de universelle rettigheder, der er tildelt alle borgere i samfundet. Det er ifølge Honneth i denne anerkendelsesform, det enkelte individ er i stand til at udvikle selvrespekt og dermed anse sig selv som en ligeværdig samfundsborger (Honneth, 2003). Anerkendelsen i denne sfære forekommer gennem de lovmæssige vedtagelser, som de enkelte individer har adgang til og krav på som bl.a. FN's børnekonvention og serviceloven.

I den solidariske sfære opnår det enkelte individ anerkendelse gennem relationen til et specifikt socialt fællesskab som f.eks. skole, fritidsaktivitet mm. Ved hjælp af individets deltagelse og engagement i de sociale fællesskaber vil individet blive accepteret og anerkendt. Ifølge Honneth vil det enkelte individ ved opnåelse af denne anerkendelsesform udvikle et sundt selvværd. Dermed er det ifølge Honneth gennem deltagelse i de sociale fællesskaber, at individet bliver anerkendt for sine ressourcer, færdigheder og kompetencer og dermed kan genkende sig selv (Honneth, 2003).

På baggrund af disse sfærer finder vi den private og den solidariske sfære relevante og essentielle at analysere på i forbindelse med at besvare af specialets problemformulering, hvorfor den retslige sfære ikke bliver analyseret. Endvidere vil vi ligeledes benytte os af anerkendelsesteorien, til at få afdækket den del af problemformuleringen, som omhandler hvordan det sociale arbejde kan være med til at afhjælpe dette. Dette vil vi undersøge og dermed forsøge at få et indblik i måden, der arbejdes med de her unge gamere på. Hertil kunne det være interessant at se hvilken tilgange de

fagprofessionelle benyttede sig af, og om de unge gamere, føler sig anerkendt arbejdet med de fagprofessionelle.

### **Erving Goffman - stigma:**

I dette underafsnit vil vi redegøre for stigmat teorien, der er udviklet af den anerkendte canadiske mikrosociolog Erving Goffman. Goffman beskriver bl.a. stigmatisering som noget, der har en væsentlig indflydelse på individets identitetsopfattelse, og han mener, at stigma først finder sted under en social interaktion med andre (Goffman, 1975). I dette afsnit vil vi også komme ind på hans andre begreber om tilsyneladende og faktisk identitet og miskrediterede og potentielt miskrediterede. Dertil vil vi også anvende begrebet om stigma til at undersøge gameres stigma i den virtuelle og fysiske verden (Goffman, 1975). Endvidere definerer Goffman tre stigmaformer, som individet stigmatiseres ud fra, og de lyder som følger:

- Den første stigmaform beskriver Goffman som den ”*kropslige*”, og den beskrives i forhold til individets ”*fysiske misdannelser*”, og i overført betydning betyder dette, at man ser anderledes ud i forhold til den øvrige befolkning.
- Den anden stigmaform beskriver Goffman som værende ”*karaktertræk*”, og den handler i højere grad om individets karaktermæssige fejl og skal således forstås som individets holdninger og værdier.
- Den tredje stigmaform ”*tribal stigma*” betegner, at individet bliver stigmatiseret på baggrund eksempelvis etnicitet, nationalitet, race eller religion (Goffman, 1975).

På baggrund af den indsamlede empiri har vi fået en forforståelse af, at hvis de unge ikke har nogen meningsfuld relation til andre, så kan der være tale om et problem. Derfor er det relevant for os at undersøge, om grunden til, at de ikke får en meningsrelation til andre, er, at de stigmatiseres. Dette forstår vi ud fra følgende citat (Goffman, 1975):

*”Det er vigtigt, at vi ikke går i panik over, at nogle unge spiller 40 timer om ugen. Det kan være godt for dem, der kommunikerer med deres venner og dyrker deres hobby. Men hvis den unge spiller så meget uden meningsfuld kontakt med andre, så kan der muligvis være et problem. Måske handler det om, at barnet generelt ikke er glad og ikke trives i skolen”.*

(Dalgas, 2018)

### Sociale interaktioner:

I de sociale interaktioner står individerne overfor hinanden og ved førstehåndsindtrykket dømmer de allerede hinanden på baggrund af foreliggende sociale normer og værdier, som er opstillet i samfundet. Goffman beskriver stigma som noget, der er skadeligt for den stigmatiseredes sociale identitet (Goffman, 1975). Dette forstår vi på baggrund af dette uddrag:

*“Mennesket er ifølge Erving Goffman i bund og grund socialt og agerer under indflydelse fra sociale normer”*  
(Hansen, 2009).

Med udgangspunkt i ovenstående forstår vi derfor, at samfundet allerede har skabt en forestilling om, hvordan individet skal fremstilles, og dette forudsætter derfor også, at der stilles krav til det enkelte individ, ift. hvordan man skal se ud og opføre sig. Efterleves disse forestillinger og krav ikke, bliver individet set ned på og kategoriseres ikke længere som værende et ”normalt” menneske, hvilket ifølge Goffman kategoriseres som *“et stigmatiseret menneske”* (Goffman, 1975).

### Faktisk identitet og tilsyneladende identitet:

Som tidligere beskrevet dømmer individerne hinanden på baggrund af samfundets forestillinger af, hvordan det enkelte individ skal være. Ifølge Goffman dømmes individet allerede ved førstehåndsindtryk, og individet får under interaktioner tildelt en social identitet. Denne tildeling af identitet beskriver Goffman som værende den tilsyneladende identitet, og denne identitets form skal ikke forveksles med den sociale identitet, som individet egentlig besidder, hvilket han kalder for den faktiske identitet. I henhold til specialet vil vi derfor anvende disse begreber som forståelsesgrundlag for, om unge gamere oplever, at de bl.a. får tildelt en tilsyneladende identitet (Goffman, 1975).

Ifølge Goffman stigmatiseres individet på baggrund af en egenskab, som ikke kan ignoreres, og som derfor tiltrækker sig opmærksomhed. Med andre ord betyder dette, at de egenskaber, som individet besidder, som i samfundet kategoriseres som *”negative”* eller *”anormale”* ifølge Goffman vil være med til at overskygge af de andre egenskaber, som individet besidder. (Goffman, 1975).

Stigmatiseringen er derfor medvirkende til, at individet mister anerkendelse og respekt fra befolkningen i det øvrige samfund, da individet ikke længere anses som værende et ”normalt” menneske på lige fod med sine medborgere. I forbindelse med specialet vil det være interessant at undersøge, om der også forekommer den del af stigmatiseringen, hvor individets egenskaber bliver overskygget (Goffman, 1975).

#### Miskrediterede og potentiel miskrediterede:

Erving Goffman har gennem sin stigmatiseringsteori haft fokus på, hvordan de stigmatiserede individer håndterer deres stigma i de sociale interaktioner med andre individer. Overordnet set har Goffman opdelt stigmatiseringen i to begreber, nemlig ”miskrediterede” og ”potentielt miskrediterede”. Begrebet miskrediterede skal forstås, således at individet bærer på en afvigelse, som ikke kan skjules fra samfundet. Den potentielt miskrediterede står til modsætning til den miskrediterede, og det betyder i højere grad, at individet bærer på en afvigelse, men at afvigelsen ikke kan observeres af andre. I henhold til specialet finder vi de potentielle miskrediterede interessante, da individet ifølge Goffman former nogle copingstrategier for at kunne begå sig i samfundet og dermed fremstå som værende et ”normalt” menneske (Goffman, 1975).

Et individ, som bliver kategoriseret som en potentielt miskrediteret, vil så vidt muligt forsøge at skjule sin afvigelse over for samfundet, hvilket Goffman betegner som at ”passere” (Goffman, 1975). Begrebet at passere kan ses i, at de potentielt miskrediterede finder på copingstrategier for at kunne begå sig i samfundet på lige fod med andre. Eksempler på dette kan være, at det potentielt miskrediterede individ tilbageholder informationer, som indikerer deres afvigelse. Dette skal endvidere forstås, således at individet også kan vælge at isolere sig selv fysisk, men også at individet under en dialog tilbageholder information og derved skjuler sin afvigelse.

Copingstrategier kommer dog ikke uden konsekvenser, da individet i sin hverdag lever i usikkerhed for at blive opdaget, og dette kan give følgeskader. De følgeskader, som Goffman belyser, er bl.a., at de potentielt miskrediterede kommer til at vise andre afvigende træk end den primære afvigelse, de besidder (Goffman, 1975). I forbindelse med vores speciale har vi i henhold til vores problemstilling og i overensstemmelse med ovenstående undret os over, om de unges gaming er deres primære afvigelse, eller om mange timers gaming sker på baggrund af bagvedliggende faktorer, som nedenstående citat giver udtryk for:

*”Jeg har lavet en række interviews med nogle af de unge, der spiller så meget, at de har risiko for at blive diagnosticeret med computerspilsafhængighed. Og for dem kan det for eksempel handle om social angst i den virkelige verden. De kan også føle sig ensomme eller generelt have det svært i skolen”*

(Dalgas, 2018).

Slutteligt beskriver Goffman, at de miskrediterede individer ikke nødvendigvis synligt bliver krænket i deres hverdag, men at omverdenen kan lade, som om at de miskrediterede er ”normale” mennesker (Goffman, 1975). Denne omstændighed skal ifølge Goffman ikke ses som værende positiv, men mere negativ. De miskrediterede individer, som er bevidste over deres egen afvigelse, bliver usikre på, hvordan omverdenens sociale spilleregler er, da de normale individer ikke sprogligt eller synligt stigmatiseres. Dette skal forstås, således at de normale individer vil behandle de stigmatiserede som normale, selvom de stigmatiserede er bevidste om deres afvigelse. Dette kan være medvirkende til, at der under de sociale interaktioner opstår et spændingsforhold mellem de stigmatiserede og de normale mennesker. Konsekvensen af dette er, at de stigmatiserede individer aldrig vil komme ud af deres tilsyneladende identitet, som de har fået tildelt, samt at de stigmatiserede, ikke kender de sociale spilleregler, som forefindes i samfundet (Goffman, 1975).

### **Erving Goffmans - front- og backstage:**

Front- og backstage er ligeledes begreber, Erving Goffman har udviklet, og som vi har valgt at inddrage i specialet. Goffman sammenlignede i sin tid teorien om front- og backstage med et teaterstykke, og det skal forstås således, at individet er skuespilleren, og at individerne omkring skuespilleren er publikummet. Skuespilleren, som er stjernen i teaterstykket, skal på scenen agere og handle på en bestemt måde for at tilfredsstille sit publikum, hvilket Goffman definerer, som at skuespilleren derfor er i sin ”frontstage”. Ved slutningen af skuespillet kan skuespilleren trække sig tilbage fra scenen med henblik på at kunne samle kræfter til igen at skulle optræde på et senere tidspunkt, hvilket Goffman beskriver som, at skuespilleren hermed befinder sig i sin ”backstage” (Svensson, Johnsson, & Laanemets, 2009).

I forlængelse af ovenstående skal det forstås, således at alle individer ifølge Goffman til dagligt er skuespillere, og at vi derfor i vores hverdag opfører os på en bestemt måde for at tilfredsstille disse

individer omkring os. Ydermere belyser teorien, at alle individer i sin hverdag påtager sig en bestemt rolle, som er i overensstemmelse med den rolle, som vi er blevet tildelt af andre individer. Endvidere er rollen, som tildeles, ikke altid den samme, men er varierende fra interaktion til interaktion, og man kan derfor argumentere for, at hvert individ påtager sig flere roller i sin hverdag (Svensson, Johnsson, & Laanemets, 2009).

Dette er parallelt til den del af specialet, som omhandler, at de unge gamere til dagligt bruger en del af deres tid i hverdagen i skolen, men generelt også udenfor deres hjem. I betragtning af det tidligere formulerede om, at ethvert individ påtager sig flere roller i sin hverdag, kan man derfor argumentere for, at den enkelte gamer i sin frontstage på skolen også påtager sig en rolle, hvor rollen ikke nødvendigvis er en "gamer", men at det er den rolle, som andre individer giver gameren (jf. underafsnittet om tilsyneladende og faktisk identitet). Når den unge gamer har fået fri fra skolen og kan komme hjem til sin "backstage", kan den unge gamer handle og agere på den måde, som han eller hun selv ønsker (Svensson, Johnsson, & Laanemets, 2009).

Ift. det førnævnte om de varierende interaktioner kan forskellige faktorer være med til at ændre den sociale interaktion, som finder sted. De faktorer, som kan have en indflydelse, kan f.eks. være kulturelle forhold, hvilket indebærer interesse, normer og værdier. Dette skal forstås, således at hvis den unge gamer har sin interesse indenfor gaming, men at hans venner i skolen er interesseret i fodbold, så kan det have den indflydelse, at den unge gamer skal gå på kompromis med sine interesser for at kunne passe ind i gruppens normer og værdier. Den betydning, det har for individet at befinde sig i frontstage, kan være stressende, da individet ifølge Goffman skal handle og agere på en bestemt måde, hvilket giver anledning for os til at komme ind på backstage (Svensson, Johnsson, & Laanemets, 2009). Backstage står til modsætning af frontstage og handler om, at individet nu kommer hjem til sine normale omgivelser, hvor individet kan være mere afslappende, samle energi og generelt være sig selv, for så efterfølgende at skulle træde ind i sin front-stage-karakter igen. På trods af dette betyder det også, at individet aldrig rigtig slapper af, fordi man i sin backstage skal forberede og øve sig på at skulle på front-stage igen (Svensson, Johnsson, & Laanemets, 2009).

Ovenstående er interessant for vores speciale, da vi ønsker at undersøge, om de unge gamere har en stresset eller anstrengt rolle, som de til daglig skal påtage sig, og om dette er grundlag for, at de spiller computer i flere timer om dagen.



### **Joshua Meyrowitz - middle region:**

Goffman udviklede sine begreber om stages på baggrund af den historiske tidsramme, som han befandt sig i. Begreberne om front- og backstage krævede, at individet fysisk befandt sig i den pågældende sociale interaktion. Tilstedeværelsen i frontstage handler om, at individet skal optræde foran andre og på den måde er fysisk til stede. Backstage betyder i denne forbindelse, at individet skal befinde sig i sit hjem. I takt med samfundets udvikling er elektroniske device og avancerede teknologi blevet en større del af vores hverdag, hvilket har medvirket til, at den fysiske interaktion mere eller mindre er blevet opløst. Den fysiske tilstedeværelse er ikke længere et krav for, at man kan interagere med andre, og i stedet kan man tilgå den interaktion gennem sine teknologiske device. De sociale interaktioner er ikke længere begrænset til de venner, man i sin dagligdag interagerer med, men at det også kan være med mennesker fra hele verden. Dette skal ifølge Meyrowitz forstås som, at de frontstage muligheder, individet har, er blevet større, idet ens rolle nu ikke længere er afhængig af dem, som man ser i sin hverdag (Henriksen, 2017).

I forlængelse af ovenstående har medieteoretikeren Joshua Meyrowitz i forbindelse med den digitale udvikling haft sin undren, da individet ikke længere kan befinde sig mellem de hårdt opdeltede stages, hvorfor Meyrowitz har videreudviklet på Goffmans begreber om front- og backstage og har defineret begrebet ”*middle-region*” (Henriksen, 2017).

Forskellen på Goffmans stages og middle region er, at det førhen var den fysiske tilstedeværelse og de normer, som var inkorporeret i de sociale interaktioner, som definerede individets rolle, og at det i stedet for nu er den sociale interaktion, som bestemmer individets rolle. Dertil forstår vi på baggrund af Meyrowitz, at ved teknologien har udviklet sig, så har den også været med til at skubbe den barriere om at individet skal være fysisk til stede under de sociale interaktioner, som ellers var fastlagt ved front og backstage. Derimod kan individet i den teknologiske udvikling nu bevæge sig frit på internettet og selv bestemme sin egen rolle (Henriksen, 2017).

Endvidere kan det argumenteres, at middle region er en mellemting, som indeholder elementer både af front- og backstage. I henhold til specialet kan dette forklares på den måde, at de unge gamere netop befinder sig i deres private værelse i hjemmet (backstage), men at de alligevel interagerer

med andre individer over internettet, som også sidder i deres værelse og spiller (frontstage). De unge gamere vil fortsat være dem selv, men de vil ændre deres adfærd ift. de personer de interagerer med. Anvendelsen af både Goffmans og Meyrowitz' begreber vil derfor hjælpe os med at forstå den indflydelse, som computerspil har på de unges drenges sociale adfærd (Henriksen, 2017).

## **Samspelet mellem teorierne**

I følgende afsnit, vil vi reflektere over hvordan specialets udvalgte teorier vil komplementære og støtte op om hinanden til at besvare vores problemformulering. Hertil vil der i afsnittet blive pointeret og diskuteret udbyttet af teorierne, og hvilken indflydelse det har på vores analyse og dermed besvarelse af vores problemformuleringen.

Med udgangspunkt i afsnittet "udvalgte af teori", har vi valgt at analysere ud fra Axel Honneth anerkendelsesteori, Erving Goffmans teori om stigma og stages. Honneth beskriver i sin teori, at hvert individ vil forsøge at opnå "det gode liv" og for at opnå dette, skal individet blive anerkendt i de tre sfærer. Vi antager at anerkendelse i den private sfære, har en indflydelse på det forhold som de unge gamere har til de nære relationer, som så kan have en betydning for om de unge gamere får udviklet den grundlæggende selvtillid. Hvorimod vi antager at anerkendelse i den solidariske sfære, kan have en betydning om hvorvidt de enkelte gamere får udviklet et sundt selvværd til at kunne begå sig i sociale fællesskaber.

I forlængelse med ovenstående, bliver stigmateteorien anvendt, for at undersøge hvad der kan ligge til grund for at unge gamere, bliver udelukket i at deltage i sociale fællesskaber. Ligeledes vil der i stigmateteorien være fokus på de sociale interaktioner der er mellem de unge gamere og de øvrige individer i de sociale fællesskaber, hvilket anerkendelsesteorien ikke bidrager til. Derudover vil vi anvende Goffmans teori om stages til at undersøge hvilken indflydelse de unge gamers roller i hhv. front- og backstage har i forhold til deres computerspilforbrug, og hvordan rollerne har en betydning for deres deltagelse i sociale fællesskaber.

På baggrund af ovenstående forstår vi, at Honneth er med til at belyse de unge gamers sociale problem på mesoniveau, hvorimod Goffmans stigmateteorien og stages er på individniveau, idet at Goffman fokuserer på de sociale interaktioner blandt individerne.

## **Litteraturstudie:**

I det nedenstående afsnit vil der blive redegjort for to eksisterende undersøgelser på området, som vi har taget inspiration fra og hvortil konklusionerne fra hhv. rapporten og artiklen vil blive anvendt i vores analysedele. Derudover vil vi perspektivere de fund vi gør os, i takt med analysen, med dem de har fundet i den eksisterende forskning. Den eksisterende forskning der er fundet frem til i forbindelse med litteraturstudiet, lyder som følgende – rapporten fra Nordic Research Perspectives *”What’s the problem in problem gaming?”* og artiklen fra ResearchGate *”Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood”*. I forlængelse af ovenstående vil formålet med dette afsnit ligeledes være at belyse det eksisterende forsknings viden på området og særligt den indflydelse flere timers computerspil kan have på unge gamers deltagelse i de sociale fællesskaber.

### **Rapporten ”What’s the problem in problem gaming?”**

Som nævnt ovenfor er rapporten *”What’s the problem in problem gaming?”* anvendt som en inspiration til at undersøge om målgruppens problematikker, som omhandler flere timers computerspil og den måde de unge gamere benytter og anvender computerspillene på i deres dagligdag. Rapporten *”What’s the problem in problem gaming?”* er blevet udarbejdet af Independent Research Fund, hvortil selve projektet forløb sig fra 2014-2016 (Enevold, Thorhauge , & Gregersen, What’s the Problem in Problem Gaming?) .

Årsagen til at rapporten *”What’s the problem in problem gaming?”* har været på baggrund af, at begrebet Gaming-disorder, i en større omfang er blevet en fast del af hverdagslivet hos mange familier, som b.la. en måde at tale om de konflikter, problemer og uenigheder, der kan opstå ved at deres barn har et overdrevent computerspilsforbrug (Enevold, Thorhauge , & Gregersen, What’s the Problem in Problem Gaming?). Formålet med udgivelsen af rapporten har i store træk været at hjælpe med at styre forskningsdagsordenen væk fra diagnosen Gaming-disorder som tilskrives de enkelte unge gamere som har et overdrevent computerspilsforbrug, men i stedet erstatte diagnosen med begrebet *”problemspil”*, og dermed konkluderes der i rapporten at et overdrevent spilforbrug ikke nødvendigvis betegnes som afhængighedsproblemer på lige fod med stofmisbrug eller

ludomani, som der b.la. liggess op til ifølge WHO's ICD-11 (Enevold, Thorhauge , & Gregersen, What's the Problem in Problem Gaming?).

Ovenstående aspekt er hellere ikke nyt i en skandinavisk kontekst, hvortil flere nordiske medie- og spilforskere gennem rapporten er kommet med deres perspektiver og syn på "problemspil" eller et overdrevet computerspilsforbrug. I forbindelse med det har formålet med rapporten været, at fokusere på de spillemønstre som de unge gamere benytter og anvender ift. computerspillene på i deres dagligdag, forholdet mellem de unge gamere og familien, de forskellige livsfaser de unge gamere kommer igennem (Enevold, Thorhauge , & Gregersen, What's the Problem in Problem Gaming?). Slutteligt vil der i rapporten ligeledes være en kritisk undersøgelse af begrebet Gaming-disorder, dog vil dette aspekt ikke blive en del af analysedelen.

På baggrund af ovenstående finder vi rapporten som er udarbejdet af Independent Research Fund, som værende relevant for specialet, idet de unge gamers computerspilsforbrug, og ligeledes forsøger at få afdækket hvilke konsekvenser flere timers computerspil, kan have på de unge gamere. Hvortil vi forsøger at anvende rapportens fund og konklusioner til at sammenholde det med informanternes udtalelse, og derigennem udlede en analyse, som kan være med til besvarer vores problemformulering. Derudover har rapporten givet os inspiration til de forskellige spillemønstre som de unge gamere anvender og benytter computerspillene på i deres dagligdag, kan have en betydning for de unge gamers deltagelse i sociale fællesskaber.

### **Artiklen fra ResearchGate – "Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood"**

I dette afsnit vil vi redegøre for artiklen "*Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood*", som vi ligeledes har anvendt i specialet og fundet inspiration til at undersøge om hvorvidt flere timers computerspil kan have en påvirkning eller indflydelse på de unge gamers sociale kompetencer og færdigheder i de sociale fællesskaber, som forekommer både i de fysiske og de virtuelle fællesskaber. Artiklen er blevet udgivet af ResearchGate, som er en netværk for professionelle fagpersoner, forskere og researchers. Baggrunden for ResearchGate opståen har været, at to tidligere forskere skulle samarbejde om et projekt, men dette var ikke nogen nem opgave, idet at kollegaerne boede i hver sin verdensdel, hvorfor ResearchGate kom til (Hygen, et al., 2019). Der er i dag over 20 millioner medlemmer

fordelt fra hele verden, som bruger ResearchGate til at dele, opdage og diskutere eksisterende, men også ny forskning.

Ifølge artiklen er elektronisk spil såsom computerspil, PlayStation mm. blevet mere populært og alment blandt børn og unge, hvortil de mange unge gamere bruger meget af deres dagligdag på at sidde foran skærmen og spille diverse spil, hvilket også kommer til udtryk jf. problemfeltet (Hygen, et al., 2019).

Formålet med artiklen har været at undersøge om flere timers computerspil blandt de unge gamere, kan have en indflydelse på de unge gamers sociale udvikling, herunder de sociale kompetencer og færdigheder i at deltage og begå sig sociale fællesskaber. Hvortil der i undersøgelsen forskes i de potentielle forhold der er mellem tid brugt på spil og de sociale kompetencer og færdigheder der anvendes i en social og samfundsmæssig kontekst, hvilket gør at *"Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood"* er den første undersøgelse som forsker i ovenstående forhold blandt børn og unge (Hygen, et al., 2019).

## Analyse

### Analysedel 1:

#### Hvilken indflydelse har anerkendelse fra netværket for unge gamers spilforbrug?

Nedenstående analyseafsnit har til formål at analysere, hvilken betydning sociale fællesskaber har for unge gamers spilforbrug ud fra et anerkendelsesperspektiv. Dette sker for at få en bedre forståelse af og blive klogere på, om målgruppen føler, at de bliver anerkendt i de førnævnte sfærer, og hvorvidt de har oplevet krænkelser i sfærerne.

I problemfeltet er det blevet påvist, at knap hvert fjert barn og unge udelukkende interagerer med virtuelle venner og bekendte i fritiden. Hertil er det ligeledes påvist, at alle unge gamere i alderen 15-29 år bruger mere end 40 timer om ugen på at spille computerspil. På baggrund af dette har specialets informant 1, 2 og 3 udtalt følgende om deres daglige spilforbrug:

*”Altså sådan nu hvor vi er hjemme, så er det nok sådan en 12-15 timer om dagen. Det er noget, jeg har valgt, fordi jeg gerne vil være god til at spille computer – det har altid bare sagt mig noget.”*

(Informant 1)

*”Jeg spillede rigtig meget, kan man sige, når jeg ikke havde skole eller lavede lektier og pligter, så brugte jeg det meste af min tid på at spille, og det var nok omkring en 8 timer, måske 7 timer.”*

(Informant 2)

*”Spiller ca. 5 timer i hverdagen - og i weekenderne, der spiller jeg indtil kl. 00.00 og starter med at spille kl. 11.”*

(Informant 3)

De tre ovenstående udtalelser indikerer, at informanterne bruger størstedelen af deres dagligdag foran computerskærmen, og det formodes, at det sker inde på deres værelser. I forhold til informant 1 må det antages, at han gør det af den årsag, at han gerne vil være god til at spille computerspil, og at han altid har haft en interesse til gaming. For informant 2 må det derimod formodes, at det, der har tiltrukket vedkommende til at spille computerspil, må have været af en afslappende karakter, da

han udtaler, at efter skole, lektier og pligter er overstået, så bruger han størstedelen af dagen på at spille computerspil. I forbindelse med informant 3 kan vi på baggrund af hans udtalelse ikke formode eller antage noget, om grunden til hans spilforbrug på ca. 5 timer i hverdage og 13 timer i weekenderne. Det, vi til gengæld kan konkludere på baggrund af informant 3 udtalelse, er, at han passer ind i den målgruppe, som, jf. problemfeltet, bruger mere end 40 timer om ugen på at spille computerspil.

I forlængelse af dette kategoriseres der i rapporten ”*What`s the problem in problem gaming*” fire måder, hvorpå gaming er en del af unge menneskers hverdagsliv. Ligeledes illustrerer disse spillemønstre, hvordan de enkelte gamere benytter og anvender computerspillene i deres hverdagsliv (Enevold, Thorhauge , & Gregersen, *What`s the Problem in Problem Gaming?*). De fire spillemønstre lyder som følger:

- Gaming as a break
- Gaming as individual leisure
- Gaming as a hobby
- Gaming as a social activity.

Ifølge rapporten er spillemønstret ”gaming as a break” det mest almindelige spillemønster, der ses blandt unge gamere, da det ifølge rapporten beskrives som ”let underholdning”, som kan forekomme i forskellige fysiske sociale miljøer. Derudover konkluderes det i rapporten, at unge gamere i andre situationer anvender spillemønstret ”gaming as a break”, som ordet selv indikerer, som afslapning. Dertil varierer det ifølge rapporten fra gamer til gamer, hvor mange timer de bruger bag skærmen, det kan være fra et par timer til en hel dag, hvilket informanterne i deres udtalelser ligeledes giver udtryk for. Endvidere konkluderes det i rapporten, at unge gamere, som benytter sig af spillemønstret ”gaming as a break” i deres hverdagsliv, kan blive optaget af at bruge meget af deres tid på at game i en periode, men denne interesse kan hurtig erstattes, såfremt en ny aktivitetsform bliver mere interessant. Unge gamere, som tilhører dette spillemønster, adskiller sig ifølge rapporten fra andre unge gamere, som benytter nogle af de førnævnte spillemønstre, idet gaming ikke er en konsekvent del af de unge gamers identitet. På baggrund af rapporten konkluderes der, at et flertal af de unge gamere anvender gaming som en form for et afbræk fra hverdagen, og i forlængelse af det er der et mindretal af de unge gamere, som har gjort gaming til deres primære måde at tilbringe deres dagligdag på. Dette spillemønster kaldes ”gaming as individual leisure”, hertil kan de dog også have andre fritidsinteresser, men gaming er deres

førsteprioritet. Derudover beskriver unge gamere, som anvender dette spillemønster, sig selv som værende "outsideres" og ekskluderet fra sociale fællesskaber (Enevold, Thorhauge, & Gregersen, What's the Problem in Problem Gaming?).

Det tredje spillemønster, der illustreres i "*What's the problem in problem gaming*", er "gaming as a hobby", hvor de unge gamere anser gaming som en del af deres identitet, og det er deres primære fritidsinteresse. De unge gamers engagement og interesse til gaming har ifølge rapporten medført, at unge gamere i dette spillemønster bruger mange penge på diverse forbrugsgoder såsom de nyeste computerspil på markedet og computerudstyr, som forstærker deres identitet som værende gamere. Derudover konkluderes det i rapporten, at unge gamere, som anvender "gaming as a hobby", spiller og deler deres spilleoplevelser med andre gamere, og disse gamere ifølge rapporten kan komme fra både de sociale fællesskaber, som forekommer i og udenfor de virtuelle fællesskaber. Slutteligt konkluderes der i rapporten, at forældre til unge gamere, som anvender spillemønstret "gaming as a hobby", udviser en form for tillid og tro på, at deres barn er i stand til at håndtere og udøve kontrol over deres gaming og spilforbrug (Enevold, Thorhauge, & Gregersen, What's the Problem in Problem Gaming?, 2018).

Det fjerde og sidste spillemønster, der præsenteres i rapporten, lyder som følger: "gaming as a social activity". Ved dette spillemønster anvender de unge gamere ifølge rapporten primært gaming som en social aktivitet til at etablere og vedligeholde et socialt fællesskab med deres jævnaldrende. I "gaming as a social activity" er computerspillene den primære og vigtigste fritidsaktivitet, de unge gamere har, og de deler deres spilaktiviteter og oplevelser med nære venner fra sociale fællesskaber, fx skolekammerater. I bund og grund handler gaming i dette spillemønster om at have det sjovt med andre unge gamere og samtidig om at være bedre end de andre til spillet. På lige fod med ovenstående spillemønster "gaming as a hobby" er diverse forbrugsgoder og computerudstyr en vigtig del af deres identitet som gamer. Ifølge rapporten har spillemønstrene "gaming as a hobby" og "gaming as a social activity" meget tilfælles. Det, der dog adskiller de to spillemønstre, er forholdet til deres forældre, som ifølge rapporten munder ud i forældrenes negative holdning til computerspillene. Ifølge rapporten kan forældrenes negative holdning til computerspillene være knyttet til forældrenes følelse af ansvar for, at deres børn ikke kommer i mistrivsel pga. computerspilforbruget, mens de unge gamere ifølge rapporten fortolker dette anderledes. De unge gamere er ifølge rapporten af den overbevisning om, at forældrenes negative holdning til



computerspillene er stigmatiserende, selvom de unge gamere anser det for at være en legitim social aktivitet (Enevold, Thorhauge, & Gregersen, What's the Problem in Problem Gaming?, 2018).

Ovenstående spillemønstre illustrer ifølge rapporten de fire mest fremtrædende måder, hvorpå og hvordan de unge gamere benytter og anvender computerspillene som en del af deres dagligdag. Dermed kan det på baggrund af ovenstående formodes, at de unge gamere spiller computerspil af mange forskellige årsager, hvilket også kommer til udtryk i ovenstående udtalelserne fra informant 1, 2 og 3.

På trods af at målgruppen bruger meget af deres dagligdag på at spille computerspil, skal gaming ifølge Formanden for Medierådet for Børn og Unge Anne-Mette Thorhauge ikke anses som værende noget negativt. Thorhauge er af den overbevisning, at forældrene ikke burde være bekymret over, at deres barn spiller 40 timer om ugen, men i stedet skal forældrene være opmærksomme på, at deres barn ikke kommer i mistrivsel af at spille så meget computerspil. På baggrund af ovenstående vil det med udgangspunkt i Honneths anerkendelsesteori i det nedenstående analyseres, hvorvidt målgruppen føler sig anerkendt eller krænket i den private og solidariske sfærer, hvilket kan have indflydelse på målgruppens spilforbrug og dermed deres deltagelse i de sociale fællesskaber.

### **Private sfærer:**

Ifølge Honneth er det i den private sfære, at individet opnår anerkendelse i de nære og kærlige relationer såsom familien, og derigennem opnår individet ideelt set den grundlæggende selvtillid for at kunne deltage i sociale relationer på lige fod med jævnaldrende unge (Honneth, 2003). Dog er det værd at bemærke, at ikke alle familier fremstår så nære og kærlige, som Honneth beskriver det i hans teori. Der kan nemlig forekomme forskellige former for familiekonflikter – f.eks. mellem forældre og børn samt søskende mm., derudover kan børn i nogle familier bl.a. lide af mistrivsel eller ikke få den anerkendelse, som er nødvendig for det enkelte individ, hvorfor vi ikke vil analysere på de kærlige relationer med familien (Honneth, 2003). Det, vi derimod kan formode, er, at informanternes nære relationer er familien, og det antager vi til dels på baggrund af størstedelen af vores informanter fortsat bor hos forældrene, hvorfor de formodes at være de nære relationer.

I forlængelse af ovenstående er det ifølge Honneth i den private sfære, at individet kan og har mulighed for at danne fortrolighed med sine ressourcer og værdier og dermed opnå anerkendelse i de sociale fællesskaber (Honneth, 2003). På baggrund af dette vil vi i det nedenstående forsøge at analysere, hvorvidt forældrenes manglende anerkendelse til deres barns interesse, ressourcer og værdier kan have en betydning for, at informanterne bruger flere timer på at spille computerspil og benytter computerspillene som en form for ”flugt” fra dårligt fungerende familierelationer.

Informant 2 udtaler:

*“... De var meget imod, at jeg spillede så meget, fordi at de som sagt går meget op i skole, og at jeg skulle lave mine lektier. Og jeg havde jo altid lavet mine lektier i skolen, eller lige hurtigt da jeg kom hjem og så spillede jeg...”*

(Informant 2)

*”Da jeg var mindre, så har forholdet til mine forældre som sagt været, at jeg distancerede mig selv fra dem på en måde. Fordi jeg hele tiden spillede, og når de sagde, at jeg spillede for meget, så tænkte jeg bare, okay, at det var deres mening, og så fortsatte jeg bare med at spille. Så man kan sige, at jeg distancerede mig selv fra dem...”*

(Informant 2)

Ovenstående udtalelser fra informant 2 viser, at forældrene ikke har brudt sig om hans spilforbrug. Det kan til dels være, fordi informanten i forældrenes optik simpelthen bruger for mange timer foran skærmen og i stedet burde fokusere på sin skole og fremtid. Med udgangspunkt i ”*What’s the problem in problem gaming*” er forældre til unge gamere generelt klar over deres barns computerspilforbrug og kommenterer på spilforbruget. Dertil forsøger forældrene at fastlægge regler for, hvornår og hvor meget deres barn må spille computerspil. Derudover konkluderes der i rapporten, at de regler, forældrene fastlægger, ifølge de unge gamere har en tendens til at være overdrevne, da de unge gamere i rapporten i stedet anser gaming som værende afslappende, sjovt og ikke skadeligt. Ved ovenstående udtalelse fra informant 2 kommer forældrenes holdning til hans spilforbrug til udtryk i form af, at han udtaler: ”*De var meget imod, at jeg spillede så meget, fordi de som sagt går meget op i skole*“. Dette giver et indblik i, at forældrene, hvilket også beskrives i rapporten, har et kendskab til informantens spilforbrug og var meget imod, at han spillede så meget. På baggrund af udtalelsen kan vi antage, at forældrenes negative holdning skyldtes informants 2

spilforbrug, eller måske skyldtes det forældrenes uvished om, at han har lavet sine lektier og pligter, idet han udtaler: ” *Og jeg havde jo altid lavet mine lektier i skolen, eller lige hurtigt da jeg kom hjem*”. Dette er forældrene måske ikke altid klar over, og dermed føler de sig forpligtede til at sige noget om, hvad de mener er spild af tid. Hertil er der ifølge rapporten en majoritet af forældrene til de unge gamere, som ikke anerkender gaming som værende en legitim fritidsaktivitet for deres barn på lige fod med de mere traditionelle ”identitetsskabende styrker”, jf. problemfeltet. Dog viser de unge gamere ifølge rapporten en vis uafhængighed og selvstændighed, når de fortsætter med at spille computerspil på trods af deres forældres negative holdning til gaming. Lige dette aspekt med at vise en vis uafhængighed og forældrenes negative holdning til gaming, som der illustreres og konkluderes på i rapporten, kommer også til udtryk i ovenstående udtalelse fra informant 2, i form af at hans forældre ikke bryder sig om, at han spiller så meget computerspil, og dermed må det formodes, at forældrene ikke anerkender hans computerspilsinteresser og egenskaber indenfor dette, men derimod hellere vil have, at han skulle lægge alt sit fokus på skole og lektier. I udtalelsen fra informant 2 må det ligeledes siges, at han på trods af hans forældres negative holdning til gaming alligevel har udvist en vis uafhængighed. Dette kommer til udtryk ved, at han udtaler, at såfremt hans forældre kommenterede på, at han spillede for meget computerspil, var hans reaktion på denne: ” *så tænkte jeg bare, okay, at det var deres mening, også fortsatte jeg bare med at spille. Så man kan sige, at jeg distancerede mig selv fra dem*”. Konsekvensen af dette har været, at informanten isolerede sig fra de nære relationer, i og med at forældrene ikke anerkendte hans interesse, ressourcer og egenskaber for det, han interesser sig for, selvom han efter eget udsagn har lavet sine lektier. På baggrund af ovenstående kan det konkluderes, at informant 2 anvender computerspillene som ”gaming as a social activity”.

I forlængelse af dette har der været enighed blandt forskerne på området, ift. at forældrenes anerkendelse er vigtigt i tilfælde af, at deres barn spiller meget computerspil, og at de udviser forståelse og engagement ift. deres barns fritidsinteresse, som er gaming. Problemfeltet indikerer, at forældrene i en større omfang burde engagere sig i deres børns fritidsaktiviteter og interesser. Forskerne henviser til, at forældrene burde anse og anerkende gaming som værende en legitim fritidsaktivitet på lige fod med fodbold, håndbold eller svømning, altså de mere traditionelle ”identitetsskabende styrker”. I forbindelse med informant 2’s udtalelse kan man argumentere for, at hans forældre ikke anerkender hans interesse for computerspil, som han selv anser som værende en legitim fritidsaktivitet, hvilket også kommer til udtryk i spillemønstret ”gaming as a social activity”.

På baggrund af ovenstående kan det konkluderes, at informant 2 ikke er blevet anerkendt i den private sfære, i den forstand at hans forældre, som må antages at være de nære relationer, ikke har udvist støtte og forståelse for deres barns interesse, som er at spille computerspil. Ifølge Honneth kan manglende anerkendelse i denne sfære være skadeligt for individets mulighed for at udvikle en fortrolighed med sine egenskaber, kompetencer og den grundlæggende selvtillid, som er en forudsætning for at kunne deltage i sociale relationer på lige fod med andre individer (Honneth, 2003). I og med at informant 2 ikke er blevet anerkendt af sine forældre, har dette resulteret i, at informanten har distanceret sig fra de nære relationer, hvilket kommer til udtryk i hans udtalelse. Ovenstående kan have konsekvenser for individets udvikling ift. de øvrige sociale relationer og måden, hvorpå individet agerer i sociale fællesskaber.

I modsætning til ovenstående har informant 1 oplevet anerkendelse og forståelse fra hans nære relationer, når det kommer til hans interesse for computerspil. Vi har spurgt informant 1 om, hvorvidt han føler, at forældrene støtter og motiverer ham til at spille computerspil, og i forbindelse med det udtaler informant 1 følgende:

*”Jeg havde ønsket mig det i lang tid [en spillecomputer] og kiggede på det i lang tid. Men vi har aldrig fundet en rigtig, og så min mor og far fandt en på, kan ikke huske, hvor det var henne, men så kontaktede de ham så, så fik vi den så. Ham, der solgte den, tog den med hjem til os, og så samlede han den så for os, og så fik jeg så lov til at spille resten af dagen.”*

(Informant 1)

*”Jamen, hun synes jeg er dygtig, og hun siger jeg bare skal fortsætte.”*

(Informant 1)

Ovenstående udtalelser indikerer i den grad, at de nære relationer hos informant 1 i form af hans mor støtter og motiverer ham i det, som han godt kan lide, og ligeledes anerkender hun hans computerspilsevner. Ifølge Honneth er det essentielt, at individet bliver anerkendt i den private sfære, da det er i denne sfære, at den enkelte har mulighed for at etablere tillid og kendskab til sine værdier og ressourcer og derigennem se dem blive anerkendt (Honneth, 2003).

Tages der udgangspunkt i "*What's the problem in problem gaming*", og hvordan informant 1 anvender computerspillene i hans hverdag, kan det konkluderes, at han hører til spillemønsteret "gaming as a hobby". Dette er vi kommet frem til, idet at unge gamere ifølge rapporten i dette spillemønster bruger mange penge på forbrugsgoder såsom computerudstyr, hvilket er medvirkende til at forstærke deres spilleevner, men også deres identitet som gamer. Dette kommer til udtryk i form af informant 1 udtaler: "*Jeg havde ønsket mig det i lang tid [en spillecomputer]. Men vi har aldrig fundet en rigtig*". Denne udtalelse indikerer ikke, at den nyanskaffede spillecomputer nødvendigvis har kostet mange penge. Det, der dog kan formodes på baggrund af ovenstående udtalelse, er, at informanten havde ønsket sig en spillecomputer længe, men har haft svært ved at finde den helt rigtige computer, som er i overensstemmelse med hans identitet som gamer. Denne formodning kommer i forbindelse med, at informanten havde brug for hjælp til at samle den nyanskaffede spillecomputer, hvilket kommer til udtryk ved, at han udtaler "*Ham, der solgte den, tog den med hjem til os, og så samlede han den så for os*", hvorfor vi antager, at det ikke bare er en hvilken som helst computer, men en spillecomputer.

På baggrund af ovenstående udtalelser må det derfor antages, at forældrene, som ifølge Honneth er de nære relationer, i den grad anerkender og viser forståelse for deres barns interesse, nemlig at han gerne vil være dygtig til at spille computer. Dette kommer til udtryk ved, at forældrene selv har taget initiativ til at finde den rigtige spillecomputer til deres barn og givet ham lov til at spille resten af dagen. Informant 1 især giver udtryk for, at hans mor støtter og opfordrer ham i at forfølge det, han gerne vil, hvilket kommer til udtryk i ovenstående citat. I "*What's the problem in problem gaming*" konkluderes det, at unge gameres engagement og udfoldelse ift. computerspillene afhænger meget af deres forhold til deres forældre. Ifølge rapporten konkluderes det ligeledes, at en del unge gamere havde samme anerkendelse og støtte til deres spilforbrug, som kommer til udtryk hos informant 1.

I det følgende underafsnit vil vi analysere, hvorvidt vores informanter føler sig anerkendt eller krænket i den solidariske sfære, og ligeledes analysere, om anerkendelse eller krænkelse i den solidariske sfære kan have en betydning for vores målgruppes spilforbrug.

## **Den solidariske sfære:**

Som tidligere beskrevet er det ifølge Honneth i den solidariske sfære, hvorpå individet opnår anerkendelse gennem relationen til et bestemt socialt fællesskab såsom skole, fritidsaktivitet mm., hvor det i specialets tilfælde er de sociale fællesskab, der forekommer i og udenfor computerspillene. Endvidere er det essentielt, at anerkendelse opnås i denne sfærer, da det er her, de enkelte individer udvikler et sundt selvværd (Honneth, 2003). Derudover er det ligeledes ifølge Honneth gennem deltagelse i de sociale fællesskaber, at de enkelte individer bliver anerkendt for deres ressourcer, færdigheder og kompetencer og derigennem danner deres identitet. I tilfælde af at de enkelte individer ifølge Honneth ikke opnår anerkendelse i den solidariske sfærer, kan det enkelte individ blive krænket og dermed få en følelse af nedværdigelse og blive mødt med en afvisende og negativ holdning i de sociale fællesskaber (Honneth, 2003). Dette kan ifølge Honneth medfører, at de enkelte individer føler, at de ikke kan opnå anerkendelse og social værdi for de egenskaber, færdigheder og kompetencer, som de måtte besidde. Denne krænkelserform kan ifølge Honneth resultere i, at målgruppen mister troen på sig selv og på sigt får et forringet og nedsat selvværd (Honneth, 2003).

På baggrund af ovenstående vil det blive analyseret, om vores informanter har fået følelsen af anerkendelse, eller om de bliver krænket i de sociale fællesskaber, der måtte forekomme i og udenfor computerspillene. I forlængelse af dette har vi spurgt informant 1, om han har oplevet eller fået følelsen af støtte, anerkendelse og accept fra sine sociale fællesskaber, og han udtaler følgende:

*”Ja, dem, der også spiller, de synes bare, at jeg skal blive ved. De synes, jeg gør det godt i hvert fald. De synes bare, jeg skal blive ved med at spille, så”*

(Informant 1)

*”Altså, jeg har fået rigtig mange venner, ud over jeg er begyndt at spille så meget, som jeg gør. Så det er nok der, jeg vil noget sige, at det her har noget givet mig mere lykkeligt, hvis man kan sige det sådan”*

(Informant 1)

I forbindelse med ovenstående udtalelser fra informant 1, kan det formodes, at han opnår anerkendelse i den solidariske sfære, og dette kommer til udtryk ved, at han udtaler: *”De synes, jeg*

*gør det godt i hvert fald. De synes bare, jeg skal blive ved med at spille, så*". På baggrund af dette må det antages, at informant 1 i den grad får følelsen af støtte, omsorg og motivation fra hans sociale fællesskaber. Dette formoder vi kan have en sammenhæng med, at informant 1 er blevet anerkendt af sine nære relationer, som er hans forældre, hvilket ifølge Honneth er med til at udvikle den grundlæggende selvtillid, som er en ideel forudsætning for at begå sig i sociale relationer på lige fod med andre unge (Honneth, 2003). Informant 1 oplever støtte og motivation fra både de nære relationer, men også i de sociale fællesskaber han måtte befinde sig både fysisk og virtuelt. Med udgangspunkt i *"What's the problem in problem gaming"* kan det ovenstående ligeledes have en sammenhæng med, at informant 1 anvender computerspillene som "gaming as a hobby". Denne formodning kommer i forlængelse af, at det i rapporten konkluderes, at unge gamere, som anvender dette spillemønster, både spiller og deler deres spilleoplevelser med andre jævnaldrende. Dette aspekt kommer til udtryk ved, at informant 1 udtaler, at *"dem, der også spiller, de synes, at jeg skal blive ved"*. På baggrund af denne udtalelse formoder vi, at han opnår anerkendelse og accept i de sociale fællesskaber. På baggrund af det må det konkluderes, at vores formodning om, at han gerne vil være god til at spille computerspil, kommer til kende, da de personer, han spiller med, anerkender hans egenskaber og kompetencer til spillet og motiverer ham til at spille videre.

I forbindelse med ovenstående konkluderes det i *"What's the problem in problem gaming"*, at forældre ifølge de unge gamere, som befinder sig i kategorien "gaming as a hobby", viser tillid til deres evne til at udøve kontrol over deres computerspilsforbrug. Derudover konkluderes det i rapporten, at de unge gamere i de fleste tilfælde udviser og har en loyal relation til deres forældre, hvortil nogle henviser til uskrevne regler i form af: *"hvis de klarer sig godt i skolen, og har udført de huslige pligter, er computerspil ikke et diskussionsemne i hjemmet"*. Dette kan der drages en sammenhæng med i følgende udtalelse fra informant 1:

*"Altså, der har aldrig været nogen bestemte tidspunkter, hvor jeg må spille"*.

(Informant 1)

*"Okay, så der er ikke nogen regelsæt derhjemme, der er ikke nogen tidspunkter på, XXX nu må du spille fra kl. 14-16, og så skal du holde 1 times pause."*

(interviewer)

*”Det har der været. Det var der i en dag, så overholdt de ikke det længere.”*

(Informant 1)

*”De overholdt det ikke, altså dine forældre?”*

(Interviewer)

*”Ja, de glemte altid at sige til mig, at jeg skulle holde pause.”*

(Informant 1)

På baggrund af ovenstående udtalelser fra informant 1 indikeres det ikke direkte, at der er nogle ”uskrevne regler”, som der blev illustreret i rapporten. Til gengæld må det formodes, at der hos informant 1 er blevet fremsat en form for regel for, hvor mange timer han måtte spille ad gangen, for derefter holde en pause på 1 times tid. Dette blev ifølge informanten kun overholdt en enkelt dag, hvorfor vi antager, at hans forældre udviser en form for tillid til hans spillevaner og ligeledes hans evne til at overholde disse aftaler. I rapporten beskrives det, at der i nogle tilfælde forekommer diskussioner om computerspilsvaner, især ift. tidsforbruget. De fleste unge gamere beskriver disse situationer som forhandlinger mellem dem og deres forældre, ift. hvor meget tid de må bruge på spillene, og hvornår de skal holde pause eller slukke for spillet, og dette kommer ligeledes til udtryk hos informant 1, der udtaler:

*”Altså, når min mor og far siger, at jeg skal holde en pause, eller jeg skal gå i bad, så bliver jeg lidt meget sur, fordi hvis jeg lige er i gang med et vigtigt spil, så det ikke bare lige at slukke”.*

(Informant 1)

*”Hvis jeg er i gang med et vigtigt game, så må jeg gerne spille det færdig. Men hvis jeg bare sidder og ser YouTube, så trækker jeg det 5 eller 10 min længere. Men i weekenderne så spiller jeg bare, indtil min mor og far bliver rigtige sure på mig, for så må jeg nok hellere slukke”.*

(Informant 1)

Med ovenstående kan vi formode, at informant 1 opnår anerkendelse i den solidariske sfære. I forbindelse med det vil der i de det nedenstående ses på, hvorvidt de øvrige informanter i samme omfang har opnået anerkendelse i denne sfære. Dertil udtaler informant 2:



*”Hmm, der var nogle af vennerne, som gerne vil hænge, spillede ikke samme spil, som mig i Counter-Strike eller noget, og så når de spurgte om at hænge, sagde jeg bare nej tak, fordi at jeg gerne bare vil være hjemme og spille de spil, jeg godt kunne lidt at spille.”*

(Informant 2)

*”Ja, man kan sige, at da jeg havde de her online venner – de gav mig en form for tryghed og blev ikke holdt ude af den her såkaldte vennegruppe online, men følte, at jeg var en del af gruppen, og det fik mig til at føle, at jeg var meget sådan, hvad skal man sige, glad i det, fordi jeg havde nogle, som havde samme interesse som mig. Og hvor vi kunne snakke om ting og spil, og det var noget, jeg godt kunne lide dengang.”*

(Informant 2)

I forhold til ovenstående udtalelser siger informant 2 i det øverste citat, at *”... der var nogle af vennerne, som gerne vil hænge, spillede ikke samme spil som mig i Counter-Strike eller noget, og så når de spurgte om at hænge, sagde jeg bare nej tak...”*, dette fortæller os, at han er inde i et fysisk socialt fællesskab med en vennegruppe, som interesser sig for ham og spørger, om han vil tilbringe tid sammen med dem, hvilket vi formoder som værende positivt. Det, der undrer os ved denne udtalelse, er, at han takker nej til at ”hænge” med dem, hvortil han forklarer, at det er *”fordi at jeg gerne bare vil være hjemme og spille de spil jeg godt kunne lide at spille.”* Dette indikerer, at de venner, han har i denne gruppe, ikke har de samme interesser, og derfor vil han hellere benytte sin fritid på at spille de spil, han interesser sig for. Med udgangspunkt i *”What`s the problem in problem gaming”* forstærker det vores antagelse om, at informant 2 anvender computerspillene som *”gaming as a social activity”*. Dette formoder vi, fordi det ifølge rapporten er i dette spillemønster, at de unge gamere anser gaming som deres primære og vigtigste fritidsaktivitet, hvilket kan forklare, hvorfor han takker nej til at tilbringe tid i de fysiske sociale fællesskaber.

I det nederste citat fra informant 2 fortæller han dog, at han alligevel har oplevet og fået følelsen af accept og anerkendelse i de virtuelle fællesskaber. Dette kommer til udtryk ved, at han udtaler: *”de her online venner – de gav mig en form for tryghed og blev ikke holdt ude af den her såkaldte vennegruppe online, men følte, at jeg var en del af gruppe”*. Dette forstærker vores antagelse om, at informant 2 anvender computerspillene som *”gaming as a social activity”* i sin dagligdag. I

forlængelse af dette konkluderes det i *"What`s the problem in problem gaming"*, at unge gamere ligeledes deler deres spilaktiviteter og oplevelser med nære venner i de virtuelle fællesskaber.

På baggrund af ovenstående er det svært at sige, om informant 2 opnår anerkendelse i de vennegrupper, han befinder sig i og dermed i den solidariske sfære, som tidligere er blevet beskrevet. Det, der kan antages på baggrund af ovenstående udtalelser, er, at han i en vis grad opnår anerkendelse og accept af den vennegruppe, som befinder sig udenfor computerspillene. Derimod kan der ud fra hans udtalelser antages, at de venner fra den virkelige verden ikke har de samme interesser som ham selv, hvorfor han hellere vil spille computerspil.

Derimod kan han i vennegruppen i den virtuelle verden i den grad føle, at han opnår anerkendelse og accept, idet de jævnaldrende i dette sociale fælleskab har de samme interesser som informanten selv, hvilket han beskriver det som, at *"det fik mig til at føle, at jeg var meget sådan, hvad skal man sige, glad i det, fordi jeg havde nogle, som havde samme interesse som mig..."*.

### **Delkonklusion på del 1:**

Vi har gennem ovenstående kunnet konkludere, at de informanter, vi har udvalgt, bruger størstedelen af deres daglig foran computerskærmen og spiller de spil, som de interesserer sig for. Vi har ligeledes kunnet konkludere, jf. *"What`s the problem in problem gaming"*, at der forekommer fire spillemønstre, som de unge gamere følger i deres dagligdag. Hertil konkluderes der i analysedelen, at vores informanter anvender computerspillene med følgende spillemønstre: *"gaming as a hobby"* og *"gaming as a social activity"*. Disse spillemønstre minder en del om hinanden, men den største forskel, som der ligeledes beskrives i det ovenstående, er relationen til de nære relationer, hvortil vi har konkluderet, at den ene af vores informanter imødekommer og opnår anerkendelse af de nære relationer, hvorimod det konkluderes, at den anden informant ikke har fået den samme anerkendelse. Dette, har vi konkluderet, kan have en betydning for ens selvudvikling og selvtillid til at begå sig i de fysiske sociale fællesskaber såsom skole, fritidsaktivitet mm. I forlængelse af det har vi kunnet konkludere, at manglende anerkendelse i den private sfære kan have en indvirkning på, hvorvidt individet får udviklet den nødvendige selvtillid og selvudvikling til at begå sig i de fysiske sociale fællesskaber, som beskrevet ovenfor. Vi kan derimod konkludere, at det ikke har haft en indflydelse på de unge gameres computerspilforbrug, idet de opnår anerkendelse og vedligeholder venskaber gennem det virtuelle fællesskaber, som computerspillene giver disse unge gamere.

## **Analysedel 2:**

### Hvilken betydning har stigmatisering på de unge gamers deltagelse i de sociale fællesskaber?

Formålet med analysedel 2 er at besvare vores underspørgsmål. Yderligere vil vi analysere, om vores informanter oplever at blive stigmatiseret i de sociale fællesskaber, som informanterne interagerer med. Endvidere vil der i denne analysedel blive analyseret ud fra Goffmans teori om stigma, hvori der vil blive inddraget begreber såsom stigmaformer, sociale interaktion, identitet og miskrediterede individer.

### **Stigma som et socialt problem**

Vores forforståelse er bygget op omkring eksisterende forskning, som har været på området, og det har med til at skabe en undren om, hvorvidt stigma har en betydning for informanternes deltagelse i de sociale fællesskaber. Den eksisterende forskning, som vi omtaler, er bl.a. rapporten *”What’s the problem in problem gaming?”*, artiklen *”Time spent gaming and social competence in children: Reciprocal effects across childhood”* samt det materiale, vi har anvendt til udformning af problemfeltet. I den forbindelse har vi i vores interviewguide forsøgt at opstille spørgsmål, som skal være med til at afdække denne undren. Interviewspørgsmålet gik ud på at undersøge, om vores informanter har oplevet at blive holdt ude af et socialt fællesskab. I forlængelse af det har vi en forforståelse af, at det har konsekvenser, hvis man som individ bliver holdt ude af et socialt fællesskab. I interviewet lyder det som følger:

*”Jo, man kan sige, at det, at jeg spillede så rigtig meget, og at jeg blev holdt ude, har gjort, at jeg har været meget indelukket, kan man sige. Fordi jeg hele tiden var nede på værelset og spille, og med det kan man så sige, at det var med til at, kan man sige, hæmme min personlige udvikling, fordi jeg var ikke så meget sammen med de andre, jeg var mest for mig selv, kan man sige.”*

(Informant)

I udtalelsen fra denne informant fortæller han, at han er blevet holdt ude af en gruppe, uden at specificere, hvilke sociale fællesskaber der er tale om. Denne oplevelse af at blive holdt udenfor, har medført, at han er blevet mere indelukket og derfor har brugt tiden på at være på sit værelse og spille computerspil, hvilket ifølge ham selv har påvirket hans personlige udvikling. Ifølge Goffmans stigmateori kan et individ først blive stigmatiseret, når der er tale om en social interaktion.

Endvidere har stigma en væsentlig betydning for individets opfattelse af selvidentitet (Goffman, 1975). I forhold til denne informant kan man argumentere for, at fordi han er blevet holdt ude, har det ifølge ham selv haft en betydning for, hvordan han har udviklet sig. I denne udtalelse kan vi ikke forholde os til grundlaget for, hvorfor han blev holdt ude, da det ikke er tydeligt i denne udtalelse. Dertil har ovenstående givet os anledning til at undre os over, om hans personlige udvikling har haft en indflydelse på deltagelsen i de sociale fællesskaber, som han potentielt kan blive en del af.

Med udgangspunkt i artiklen fra ResearchGate "*Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood*", har de i artiklen fremanalyseret at flere timers computerspil har en indflydelse på unge gamers sociale kompetencer. Analysen viser, at den indflydelse computerspil har, er både negativt og positivt, samt viser analysen at der er en sammenhæng mellem det have en begrænset social kompetence og flere timers computerspil. Begrebet "*sociale kompetencer*" er bredt, men at vi har valgt at tage udgangspunkt i den definition som de har anvendt i artiklen, hvor vi i nedenstående vil udforme de positive og negative sociale kompetencer ift. de unge gamere (Hygen, Zahl-Thanem, Belsky, & Wichstrøm, 2019).

De sociale kompetencer som især bliver fremhævet i artiklen på baggrund af flere timers computerspil, er de unge gamers kompetence ift. ansigt-til-ansigt interaktion. Denne form for interaktionen indebærer, at man har evnen til at vedligeholde øjenkontakt og kompetence til at kunne aflæse andres kropssprog under de sociale interaktioner. Konsekvensen af ovenstående kan være medvirkende til, at der opstår udfordringer ift. de unges prosociale adfærd, bl.a. evnen til medfølelse og empati for andre. Endvidere belyses der i rapporten, at flere timers computerspil kan have en indflydelse på de unge gamere syn på sociale fællesskaber, og skal forstås således, at de unge gamere ikke anser at indgåelse i grupper eller fællesskaber til at være nødvendige (Hygen, Zahl-Thanem, Belsky, & Wichstrøm, 2019).

I forbindelse med ovenstående, har de fundet frem til, at computerspil ligeledes kan være med til at forbedre de unge gamers sociale kompetencer. Først og fremmest, kan computerspil være kognitivt udfordrende over for de unge gamere, hvorfor de derigennem får deres kognitive evner trænet, ved gennemførelse af missioner. Derudover er computerspil med til, at de unge gamere kan socialisere sig med deres venner, og at de igennem computerspillet kan interagere med både venner i det virtuelle men også i den fysiske verden. Endvidere er computerspil med til, at de unge gamere får

trænet deres sociale kompetencer ift. samarbejds- og kommunikationsevner, fordi at man i computerspillet skal samarbejde og kommunikere for at kunne vinde. Måden de unge får trænet ovenstående kompetencer er ved, at de gennem computerspillet kan blive udsat for stressede og komplekse situationer, som kræver at man tager vigtige beslutning på korttid. Dertil bliver de unge gamers kompetence til at organisere og hjælpe sine medspillere også forbedret, f.eks. at præmien de har vundet ved gennemførelse af mission, skal fordeles lige blandt medspillerne. Det at man fordeler præmien lige lidt kan være med til at træne de unges selvdisciplin, da de i denne situation ikke skal være selvcentreret og grådig, og tage alt præmien for sig selv. Slutteligt bliver der i artiklen konkluderet, at ved deltagelse af forskellige sociale fællesskaber, så kan der ligeledes være forskellige krav til sociale kompetencer, hos det enkelte individ. Dertil bliver der også konkluderet, at hvis et individ har begrænset sociale kompetencer, har disse individer mere tilbøjelighed til at spille mere computerspil (Hygen, Zahl-Thanem, Belsky, & Wichstrøm, 2019).

I forbindelse med at vi vil analysere, om computerspil har en indflydelse på informantens sociale kompetencer, kommer vi ligeledes ind på, hvorvidt computerspil har haft sundhedsskadelige konsekvenser for informanten, hvortil han udtaler:

*”Hmm, ja man kan sige sådan ift. hygiejne, i takt med jeg hele tiden spillede og sådan nogle, så lige når man spillede så meget om natten, så vil jeg have en tendens til ikke at børste mine tænder og bare gå i seng med det samme. Og i takt med at jeg spillede så meget, så flyver tiden hurtigt, så kan det godt være jeg ikke lige var der nogle dage, hvor jeg slet ikke gik i bad, fordi jeg havde så travlt med at spille.”*

(Informant)

I udtalelsen fortæller informanten, at flere timers computerspil har været med til, at han nogle aftner ikke fik børstet sine tænder, og at der kan gå flere dage, før han gik i bad, fordi han havde en tendens til at spille meget om natten. Ifølge Goffman beskriver han, at individet bliver stigmatiseret under de sociale interaktioner, som han har opdelt i tre forskellige kategorier (Goffman, 1975). På baggrund af at vores informant ikke har været i bad eller børstet sine tænder, kan man formode, at han derfor befinder sig i den kategori, som Goffman kalder ”karaktertræk”, som omhandler individets karaktermæssige fejl ift. holdninger og normer. Det at gå i bad regelmæssigt, kan man argumentere for, er en samfundsnorm, idet at man skal se soigneret ud, og fordi informanten ikke

efterlever dette, formoder vi, at han over for nogle individer kan fremstå som værende en afviger. Denne afvigelse kan have en indflydelse på informantens chancer for at deltage i bestemte sociale fællesskaber, som kræver, at man ser soigneret ud, disse sociale fællesskaber kan bl.a. være vennegruppen på skolen, fritidsaktiviteter eller tidligere nævnte eksempler som jobsamtale, som kræver ansigt-til-ansigt-interaktion. På baggrund af dette formoder vi, at hvis man ikke tager i bad eller børster tænder i flere dage, kan det have en indflydelse på informantens deltagelse i de fysiske sociale fællesskaber, i og med at andre vil tage afstand fra en. I forlængelse af at flere timers computerspil har en påvirkning på informantens sociale kompetencer, og at han ligeledes kan fremstå usoineret over for andre, kan det ske, at han bliver holdt ude fra at deltage i fysiske sociale fællesskaber. Dette kan resultere i, at han spiller endnu flere timers computerspil inde på værelset, hvilket kan have en yderligere påvirkning på hans sociale kompetencer. I interviewet bliver der spurgt ind til, om informanten har nogen refleksioner over, hvorfor han blev holdt ude af det sociale fællesskab, og om han blev behandlet anderledes på skolen, hvortil han udtaler:

*”Jeg ved ikke, om de behandlede mig anderledes på baggrund af, at jeg spillede, men man kan sige, at i de mindre klasser, der havde jeg få venner, men for det meste blev jeg holdt ude – ved ikke, om det var, fordi jeg spillede meget, og at jeg ikke var så meget sammen med dem.”*

(Informant)

I forbindelse med udtalelsen er vores informant ikke sikker på grunden til, at han blev holdt uden for de sociale fællesskaber, som vi antager må være de fællesskaber, der forekommer på skolen, hvortil han heller ikke var sikker på, om han blev behandlet anderledes. Informanten har dog nogle refleksioner over, hvorfor han måske blev holdt udenfor, og det kan f.eks. være på baggrund af, at han spillede for meget og ikke tilbragte nok tid med dem. I forlængelse af ovenstående kan Goffmans begreb om ”miskrediterede” være med til at hjælpe os med at forstå, hvorfor informanten var usikker på, om han blev behandlet anderledes (Goffman, 1975). Ifølge Goffman beskriver han, at ”de normale” individer under den sociale interaktion ikke synligt behøver at stigmatisere de miskrediterede, hvilket skal forstås således, at kränkelsen ikke kan identificeres gennem sprog eller handling (Goffman, 1975). Konsekvensen af ovenstående har været, at der blev skabt et spændingsforhold mellem informanten og de andre i dette sociale fællesskab i de mindre klasser. Yderligere kan det, at man ikke synligt bliver krænket, have en konsekvens for informanten i den forstand, at han ikke kommer til at forstå de sociale spilleregler, som findes i denne gruppe, hvilket

betyder, at han heller ikke kan komme ud af sin rolle som miskrediteret (Goffman, 1975). Ovenstående sætter en undren i gang hos os om, hvorvidt der har været en sammenhæng mellem det, at informanten ikke forstod de sociale spilleregler, som var i dette sociale fællesskab, og hans forringede sociale færdigheder i form af ansigt-til-ansigt-interaktion.

I *”What’s the problem in problem gaming”* har de fundet frem til, at hvert individ til daglig påtager sig flere roller. Rollerne kan f.eks. være, at man er en søn, skolekammerat, gamer mm. Til hver rolle medfølger der et bestemt regelsæt, hvilket ifølge rapporten kan være med til at skabe udfordringer for individet. På baggrund af at individet i hverdagen skal påtage sig så mange forskellige roller, skabes der en form for ”kollaps” for individet, hvilket skal forstås, således at der kan opstå konflikter mellem individets roller. Perspektiverer vi rapporten til vores informants udtalelser, formoder vi, at fordi vores informant bevæger sig i forskellige arenaer, antager vi derfor også at han påtager sig flere roller i sin hverdag. Disse forskellige roller kan gøre, at det skaber en form for at ”kollaps” og derved være medvirkende til, at informanten ikke kan finde rundt i de sociale spilleregler, og dermed kan det have en indflydelse på hans deltagelse i de sociale fællesskaber, fysiske såvel som virtuelle (Enevold, Thorhauge, & Gregersen, *What’s the Problem in Problem Gaming?*, 2018). Ovenstående kan perspektiveres til et andet interview, hvor vi har spurgt ind til, hvorfor og hvordan computerspil er et problem. Fagpersonen udtaler:

*”Diagnosen gør, at de falder ud i en masse andre systemer eller, eller ikke passer ind, som gør, at de havner nede ved os... dem, der typiske bliver henvist til vores tilbud, de her gaming-grupper, de er blevet henvist eller visiteret på baggrund af bekymring for, at de er droppet ud fra primære uddannelser. Det kan være både folkeskole eller ungdomsuddannelse.”*

(Informant)

Ud fra fagpersonens udtalelse forstår vi, at de unge gamere typisk bliver henvist til ham på baggrund af, at der er en bekymring på, at de dropper ud af deres primære uddannelse, herunder folkeskole og ungdomsuddannelse. Men vi antager også, jf. vores problemfelt, at de bliver henvist til ham på baggrund af deres computerspilforbrug. Endvidere forstår vi fra hans formulering *”en masse andre systemer”*, at det først og fremmest handler om steder som folkeskole og ungdomsuddannelse, men at vi også forstår, at *”en masse andre systemer”* også kan handle om de sociale fællesskaber, som den unge befinder sig i. Perspektiverer vi ovenstående til Goffmans

begreb om ”*karaktertræk*”, kan det have den betydning, at hvis vi har en gruppe unge gamere, som dropper ud af deres primære uddannelse, så kan de være i fare for at blive stigmatiseret af andre individer i det pågældende sociale fællesskab, som vægter uddannelse højt. Disse sociale fællesskaber kan f.eks. være at få et job, da det ikke er unormalt, at man inden for forskellige jobstillinger kræver, at individet har eller anden form for uddannelse, grundskole såvel som gymnasie mm.

### **Computerspil som copingstrategi:**

Samfundet har på forhånd allerede skabt en forestilling om, at hvert individ skal tilegne sig normer og værdier, som stemmer overens med det øvrige samfunds, ellers bliver man kategoriseret som ”*anormal*” (Goffman, 1975). Eksempler på normer og værdier kan i dette tilfælde være, at man har en uddannelse, idet de individer, som dropper ud af skolen, ikke længere vil være kategoriseret normale mennesker, men derimod stigmatiserede mennesker. Endvidere har ovenstående udtalelse givet anledning til, at vi spurgte fagpersonen ind til, hvilken sammenhæng han ser, at der er mellem mistrivsel og det at spille computerspil, hvortil han udtalte:

*”Men det primære find [fund] var, at for det unge mennesker, som fik det dårligt i den første måling eller tredje måling, fordi mobning, eller de blev tykke, eller de var den sidste, som fik hår på pikken, eller hvad børn nu driller hinanden med, ved den næste måling, så ville de så spille computer, så et meget empirisk peg på, at computerspillene selv i et overdrev er en coping-mekanisme eller en social forsvarsmekanisme for unge mennesker, der starter med at være ulykkelige og så prøver lappe den ulykkelighed med et eller andet.”*

(Informant)

I denne udtalelse inddrog informanten en forskning, som han tidligere har beskæftiget sig med, hvor undersøgelsen havde til formål at undersøge, hvorfor unge mennesker begyndte med at spille flere timers computerspil dagligt. I udtalelsen nævner informanten ikke kriteriet for, hvor mange timers computerspil der er tale om, men, jf. problemfeltet, antager vi, at der er tale om de 15-20 timers computerspil om dagen. Endvidere blev der i undersøgelsen foretaget forskellige målinger, hvor målingerne var baseret på, hvor lykkelige eller ulykkelige de gamere unge var. I tilfælde af at den unge var ulykkelig ved den første eller tredje måling, fordi at de blev mobbet, ville de ved den kommende måling begynde at spille computerspil. På baggrund af den sammenhæng, der er mellem



de unges trivsel og deres forbrug af computerspil, formoder vi derfor, at computerspil fungerer som en form for copingstrategi for den unge. Tager vi udgangspunkt i Goffman, kan det, at de unge blive mobbet på baggrund af at de ser tykke ud, have noget at gøre med, at de ser anderledes ud end de andre, som er i dette sociale fællesskab, hvilket kan være en skole, fritidsaktivitet eller vennegruppe mm.

I *"What's the problem in problem gaming"* bliver der på baggrund af flere interview med flere unge konkluderet, at der er en sammenhæng mellem det at have et negativt forhold til gaming, og at de unge samtidig har problemer med bl.a. familielivet, skolen mm. De udfordringer, som kan være i hjemmet, kan f.eks. være at finde rundt i sine roller, at man både skal agere som barn, skoleelev eller gamer. Hver rolle er forankret i nogle institutionaliserede regler, som individet skal overholde, og det kan stå i kontrast med den rolle, som forældrene har, og derved skabe en konflikt mellem den unge og forældrene (Enevold, Thorhauge, & Gregersen, *What's the Problem in Problem Gaming?*, 2018).. Endvidere indikeres det i udtalelsen, at grundlaget for, at de unge gamere begynder at spille computerspil er, at de vil *"lappe"* denne ulykkelighed, og at de unge bruger computerspil som *"en copingsmekanisme"*, hvilket bliver bakket op i et andet interview:

*"Jo, man kan sige, at de refleksioner, jeg havde, de var, at vi ikke havde de samme interesser, som så ligger til baggrund for, at jeg ikke var så meget sammen med de folk, som ikke kunne lide de samme ting som mig. Så det kan godt være en del af grunden til, at jeg blev holdt ude, kan man sige."*

(Informant)

*"Så kan jeg forstå på den her måde, at gaming så har været en skjold for dig, for de negative erfaringer, du har haft, da du var yngre og spillede?"*

(Interviewer)

*"Ja, det kan man godt sige."*

(Informant)

Informanten udtaler, at grunden til, at han blev holdt ude, kunne være, at han ikke havde de samme interesser som de andre, hvilket vi antager til at være interessen for at spille computerspil. Dertil

spurgte vi ind til, om gaming på en måde har været en skjold for de negative erfaringer, han har haft, hvilket han bekræfter. Goffman anvender i sin stigmatteori begrebet at ”*passere*”, hvilket handler om, at de potentielt miskrediterede finder på copingstrategier med henblik på at skjule sin afvigelse og derved kunne begå sig i samfundet (Goffman, 1975). I denne kontekst bruger vi copingstrategier som et begreb for, at man som individ finder på noget for at overkomme sine negative oplevelser af at blive holdt udenfor. Ifølge Goffman kan copingstrategier give følgeskader for individet, og det skal forstås, således at individet vil give udtryk for en anden afvigelse, end han egentlig besidder (Goffman, 1975). I forlængelse af dette kan vores informants afvigelse være, at han er ensom, men fordi han bruger flere timers computerspil som copingstrategi, kan det ligne, at det er computerspil som er afvigelsen. Det eksempel, Goffman beskriver, er ”*en svagtseende, der foregiver at have normalt syn, [og som] snubler over en skammel eller spiller på sin skjorte, mens han drikker*” (Goffman, 1975). Det, at informanten bruger computerspil som copingstrategi, kan have en betydning ift. hans deltagelse i de fysiske sociale fællesskaber. På baggrund af ovenstående formoder vi, at grunden til, at informanten startede med at spille flere timers computerspil, var at modvirke hans ensomhed. Den negative oplevelse af at blive holdt ude af sociale fællesskaber kan i nogle tilfælde handle om, hvordan flertallet dikterer gruppens normer og værdier, altså hvad der anses som værende anerkendende, hvortil informanten udtaler:

*”På daværende tidspunkt spillede jeg lidt fodbold... Ift. dengang så var der visse grupper, hvor jeg bare tænkte, at her bliver jeg accepteret, og dem vil jeg gerne snakke med, og der følte jeg, at jeg havde et frirum, hvor jeg kunne være mig selv og sådan noget. Og så var der nogle grupper, man spillede fodbold med i skolen i frikvarterne, jeg blev holdt ude, fordi at jeg ikke havde de samme interesser som dem, kan man sige.”*

(Informant)

Informanten fortæller i sin udtalelse, at han dengang gik lidt til fodbold, og at han allerede på forhånd havde en fornemmelse for, hvilke grupper han vil kunne blive accepteret i, og at der samtidig var nogle grupper, som han tænkte, han ville blive holdt ude af. Denne udtalelse bekræfter derfor vores formodning om, at normer og værdier bliver vægtet forskelligt i forskellige sociale fællesskaber. I forhold til informanten kan dette forstås, som at i nogle specifikke fællesskaber kan blive ekskluderet. På et andet tidspunkt i interviewet udtaler han følgende:

*”Det kunne være nogle, hvor de er mere interesseret i fodbold eller et eller andet, jeg ser sjældent fodbold, men de grupper, jeg er med i, de er interesseret i fodbold, og sådan er jeg ikke med i de grupper mere... Jeg ved ikke, om man kan sige, de ser ned på mig, jeg snakker bare mindre sammen, fordi vi ikke har samme interesse, og på den måde kan man godt sige, at de interesser er noget, som ligger til bund for, at man snakker sammen... Det gjorde for mig, at jeg følte, at jeg var bange for [ikke] at blive accepteret for den, jeg var, eller den jeg rigtig var, og så var jeg sådan meget tilbageholdende for det, jeg gerne ville sige. Jeg havde den følelse, at jeg ikke var accepteret.”*

(Informant)

I udtalelsen fortæller informanten, at i nogle grupper er de mere interesseret i at snakke om fodbold, og at han ikke længere er i de grupper, fordi han mener, at interesse er grundlaget for, at man snakker sammen. Konsekvensen har for informanten været, at han var bange for ikke at blive accepteret, og at han i disse sociale interaktioner har været mere tilbageholdende ift. det, han gerne ville sige, samt at han gik rundt med følelsen af ikke at blive accepteret. På baggrund af ovenstående kan man derfor argumentere for, at vores informant interesser ikke stemte overens med dem, som var i det sociale fællesskab, og det kan have haft en betydning på hans deltagelse. I den forbindelse kan vi perspektivere til en udtalelse fra fagpersonen om, at vi i Danmark har en diskurs, som er styrende for, hvordan vi vægter samfundets normer og værdier (Guldager & Skytte, 2017) hvortil der bliver udtalt:

*”Vi har stadig et narrativ i Danmark om, at hvis du er øh whatever top ranket i Counter-Strike, så er det ikke lige så fedt, som at du er midtbane spiller på fodboldholdet. Der er mange af de unge, som har en tanke om, hør lige her, jeg har brugt, over de sidste 5 år brugt 4000 timer til at blive god i Counter-Strike, prøv lige fucking at anerkende mig. Øh, og vi kan se, der er en enorm social bonus og trivsel og tilfredsstille for dem i at blive anerkendt i, at du er dygtig til noget”*

(Informant)

Fagpersonen fortæller blandt andet, at det er et narrativ, som findes i Danmark, at det er federe og mere anerkendelsesværdigt at være på fodboldholdet, fremfor at spille Counter-Strike. Denne diskurs er medvirkende til, at de unge gamere ikke opnår trivsel. Efter skole gik informanten til

fodbold, men han ikke fik skabt meningsfuld kontakt med de andre holdkammerater og blev samtidig også holdt udenfor, hvorfor han udtaler:

*”Hvis man efter fodbold gerne vil holde en fest, så bliver du ikke inviteret, er det sådan, jeg skal forstå det?”*

(Interviewer)

*”Ja, det kunne være et eksempel.”*

(Informant)

På baggrund af ovenstående kan vi derfor argumentere for, at vores informant har haft andre interesser end de øvrige i det sociale fællesskab. Konsekvensen af dette har været, at han bliver holdt udenfor og eksempelvis ikke bliver inviteret til arrangementer af de øvrige individer. Tidligere citat viser, at informanten bekræfter, at gaming har været et skjold for ham og de negative erfaringer, han har haft, hvilket kommer til udtryk i udtalelsen. Endvidere fra interviewet med den tidligere gamer har vi stillet spørgsmål til, hvorvidt den tidligere gamer ville lyve om, at han spillede 13 timer om dagen.

*”Hvis vi siger, at du spiller 13 timer om dagen, og folk så spørger dig, hvor mange timer du spiller, siger du så reelt 13 timer, eller vil du lyve eller formindske?”*

(Interviewer)

*”Det kommer an på, hvem jeg snakker med, dem jeg har en større relation til, der kan jeg være 100 % ærlig og fortælle, at jeg spiller 13 timer om dagen.”*

(Informant)

*”Hvad med nogle, du lige har mødt på skolen?”*

(Interviewer)

*”Dem jeg lige har mødt på skolen? Der vil jeg nok ikke sige, at jeg har spillet 13 timer om dagen, fordi der vil man gerne give et godt førstehåndsindtryk til folk, og der vil jeg gerne være tilbageholdende.”*

(Informant)

*”Er det, fordi du er bange for, hvordan de vil reagere og betegne dig som gamer allerede fra starten af, og det vil du helst ikke have, noget i den dur eller hvordan?”*

(Interviewer)

*”Øhm, jeg tror bare, at jeg var mere, jeg var bange for, at de ville dømmе mig og holde mig ude, så jeg vil nok holde mig tilbage med, hvor meget jeg spillede, for at give et godt førstehåndsindtryk, som jeg sagde tidligere.”*

(Informant)

Disse refleksioner fra informanten viser, at han har en forståelse for, at førstehåndsindtrykket har en indflydelse på, hvorvidt han kan være deltagende i den fysiske sociale fællesskaber på skolen. Man kan derfor sige, at den tidligere gamer er bevidst om, at han er bærer af et potentielt stigma, fordi han ved at spille flere timers computerspil ikke bliver anerkendt af alle (Goffman, 1975). Vi formoder, at informanten gerne vil anerkendes og behandles på lige fod med andre, hvorfor han vælger kun at fortælle om sit computerspilsforbrug over for mennesker, som han har en nær relation til. Endvidere kan den afvigelse, hvor informanten spiller 13 timer være med til at overskygge nogle af de andre egenskaber, som han besidder. Egenskaber, som han selv beskriver, kan f.eks. være:

*”Hmm i min fritid, der som sagt spiller jeg lidt, og ellers spiller jeg klaver, danser og træner lidt. Og så kan jeg også lide at lave mad i min fritid.”*

(Informant)

Endvidere udtaler fagpersonen, at Gaming-disorder oprigtigt findes på papiret, men at man skal forstå, at det er en copingstrategi for den unge, også selvom at der er tale om 20 timer computerspil i døgnet.

*”Rune Christian Runddahl Nielsen har lavet en øh genealogisk gennemgang af dén del, som jeg også håber i læser. Øhm, det er en ting, altså gaming disorder findes på papiret, men det findes ikke i de unge mennesker. Det er er sagt er øhm, så når vi ser gaming blive en øhm, lad os kalde det et beskyttelses mekaniske øhm eller en øhm mestringsstrategi, coping-mekanisme, for unge*

*mennesker øhm, så de unger, jeg har arbejdet med, de unge mennesker, som har haft og så har gamet, lad os kalde det 20 timer i døgnet.”*

(Interviewer)

På baggrund af ovenstående udtalelse spurgte vi ind til, om det at blive holdt udenfor gav anledning til, at informanter spillede flere timers computerspil, og svaret lød således:

*”Der var nogle dage, nogle skoledage, hvor jeg havde tendens til at spille mere eller lidt ekstra den dag eller den weekend for at komme væk fra den tomhed fra skolen, være mere mig selv, når jeg kom online, jeg ikke behøvede at have en maske på og udgive mig for en anden, som jeg ikke var.”*

(Informant)

I ovenstående udtalelse informerer informanten os om, at han nogle dage havde tendens til at spille mere for at komme væk fra den tomhed, han får fra skolen, og derved kunne han være mere sig selv, når han kom online. Denne udtalelse satte gang i vores undren om, hvilken kobling der fandtes mellem computerspil og tomhed, og hvorfor han var mere sig selv, når han kom online. Først tog vi fat i spørgsmålet om, hvorvidt han fortsat ville spille, hvis han ikke havde den følelse af tomhed, og dialogen var som følger:

*”Man kan sige, hvis jeg ikke havde den her tomhed i skolen, og at jeg var mere social, så havde jeg nok brugt mindre tid på at spille og mere tid på at være sammen med mine venner og været socialt generelt i stedet for at være mere indelukket.”*

(Informant)

Vi antager derfor, at computerspil har for denne informant været en form for copingstrategi for at modarbejde den følelse af tomhed. Dette forstår vi, for hvis vores informant ikke havde den her følelse af tomhed, ville han være mere social og bruge mindre tid på at spille og være mindre indelukket. Goffman definerer i sin stigmatologi copingstrategier til at være metoder, som individet anvender for at skjule sit stigma (Goffman, 1975). I denne forbindelse handler copingstrategi om, at informanten modarbejder sin følelse af tomhed. Pga. dette har vi spurgt fagpersonen om, hvad der ligger til grund for, at de unge gamere bliver visiteret til ham, og om det handler om, at de unge

gamere ikke kan finde ud af at etablere nye venskaber og dermed bliver omtalt som værende akavede eller mærkelige, hvortil fagpersonen svarer:

*”Altså, et af de citater, de fleste unge har givet i indskrivningssamtalerne, altså opstartssamtalerne er, jeg kan ikke finde ud af at få venner. ... jeg kan ikke finde ud af at få venner og i nogen grad... jamen det er rigtigt, du er akavet, du er mærkelig. Øhm, der ikke noget galt med at være mærkelig, men du passer bare dårligt ind i en tilfældig 9.klasse.”*

(Informant)

Derudover har vi spurgt ind til det med at have online venner, til hvilket informanten svarede følgende:

*”Ja, man kan sige, at da jeg havde de her online venner – de gav mig en form for tryghed og blev ikke holdt ude af den her såkaldte vennegruppe online, men følte, at jeg var en del af gruppen, og det fik mig til at føle, at jeg var meget sådan, hvad skal man sige, glad i det, fordi jeg havde nogen, som havde samme interesse som mig. Og hvor vi kunne snakke om ting og spil, og det var noget, jeg godt kunne lide dengang.”*

(Informant)

Online venner gav informanten en form for tryghed, hvilket vi antager, han ikke fik i skolen, idet at han blev holdt uden for det sociale fællesskab, som var på skolen. I stedet fandt han det virtuelle fællesskab med disse ”online venner”, hvorigennem han fik tryghed og ikke blev holdt udenfor. I det virtuelle fællesskab følte han sig glad og var sammen med nogen, som havde samme interesse som ham, hvor de kunne snakke og spille, hvilket var noget, han godt kunne lide dengang.

I rapporten ”*What’s the problem in problem gaming*” konkluderes det, at computerspillene har hjulpet en de unge gamere til at vedligeholde kontakten med deres venner og generelt være en del af et ”*larger gaming community*” (Enevold, Thorhauge, & Gregersen, *What’s the Problem in Problem Gaming?*, 2018). På baggrund af rapporten og vores informants udtalelse formoder vi, at informanten i det sociale fællesskab på skolen ikke følte sig som en del af gruppen, og at han i det virtuelle fællesskab har følt, at han blevet en del af et fællesskab. Ift. at de unge bruger computerspil som copingstrategi udtaler fagpersonen:

*”Der er et sindssygt godt norsk studie Beadehyne, hvor man fulgte 900 unge mennesker i flere år og scorede dem på social trivsel, hvor mange venner de har, hvor gode de er til at få venner osv. øh, og hvor meget de spillede computer, og det, de fandt ud af, en af de ting, de fandt ud af, var, at for drengene, hvis drengene begyndte at spille rigtig meget computer, så havde det ingen negative konsekvenser, overhovedet.”*

(informant)

Ovenstående udtalelse indikerer, at der er en sammenhæng mellem unges trivsel, og hvor meget tid de bruger på at spille computerspil, yderligere var der ingen negative konsekvenser drengene, der spillede rigtig meget computerspil. Endvidere er citatet med til at bekræfte vores antagelse om, at der er en sammenhæng mellem vores informant om hans følelse af tomhed, hvilket gav anledning til computerspil.

### **Stigma i det virtuelle fællesskab:**

Underafsnittet foroven giver os en forståelse af, at unge bruger computerspil som copingstrategi for negative oplevelser såsom at blive holdt ude af et socialt fællesskab på skolen. Dette har medvirket til, at de unge har søgt mod et andet socialt fællesskab, og det kan til tider ende ud i et virtuelt fællesskab omkring et computerspil. Det er derfor i denne forbindelse, at vi har valgt at undersøge, om der også forekommer elementer af stigma for den unge i den virtuelle verden. Dette prøver vi at vise i følgende udtalelse:

*”Er det, fordi de andre også har købt noget nyt tøj og skins – og du så skal være med på moden agtig?”*

(Interviewer)

*”Ja, man skal blive accepteret af de andre, f.eks. hvis jeg er grim eller sej i spillet.”*

(Informant)

Denne informant fortæller, at han bruger penge på spillet, og at han bruger det til at købe tøj eller skins, og han egentlig gør det for at se sej ud og at blive accepteret af andre. Endvidere informere informanten os om, at det at se grim eller sej ud i spillet har en betydning for, om du bliver accepteret af andre, og derved kan det også have en indflydelse på informantens deltagelse i det



virtuelle fællesskab. I forbindelse med interviewet med fagpersonen er vi blevet informeret om, at han har oplevet at modtage unge, som har stjålet sine forældre kreditkort for at kunne købe forskellige skins eller lægge en indsats for at vinde penge, hvortil fagpersonen udtaler:

*”Øh, få af dem har gjort det. Få af dem har – teknisk set er det tyveri, men få af de unge, vi har arbejdet med, har snuppet forældrenes dankort for at købe en skin eller gøre en indsat eller for at vinde nogen penge tilbage, som de har tabt eller et eller andet. Alle de unge, vi har talt med, beskriver det sådan, jamen jeg er nødt til at have det her seje skin ellers synes de andre ikke, at jeg er fed, og så må jeg ikke være med i legen. Så det er noget, der sådan er bundet op på et anker af social mistrivsel, hvor det kan godt være, at de andre ikke gider at lege med mig, men det kan være de vil lege med mig, hvis jeg har en rød rygsæk eller en blå hat.”*

(Informant)

I forhold til stigma finder vi det relevant at ligge vægt på, at grundlaget for, at den unge gamer stjæler, formodes at være, at han eller hun mener, at det er nødvendigt at gøre for ikke at blive stigmatiseret af andre gamere. Dette kan også perspektiveres i henhold til Goffmans begreb om at passere, og i dette tilfælde er afvigelsen for den unge gamer at begå tyveri, men at det i højere grad handler om, at den unge er bange for at komme i fare for at blive stigmatiseret (Goffman, 1975). Den unge gamer, som fagpersonen informerer os om, har i denne omstændighed følt, at det er en nødvendighed at købe bestemte skins for at kunne bibeholde sin status i det virtuelle fællesskab, han eller hun er en del af. Den unge gamer har en forforståelse af, at karaktertræk i form af en rød rygsæk eller en blå hat har en betydning for, om han eller hun må deltage i spillene. I forlængelse af dette, bliver der i et anden interview støttet op omkring ovenstående, ift. at de købte skins har en betydning for den unge gamere, hvilket der bliver udtalt således:

*”Altså man kan få skin til alle de våbner i spillet, men ja, altså der er nogle skin, som bare er dyrere og bedre, men dem, som koster 800 vbucks [en valuta i spillet fortnite], de er gode, men det er nok dem på 1200, det er dem folk, man vil, og så ser man tryhard ud [en gamer, som bruger ekstraordinært energi og ressourcer på at vinde sit spil]... Altså jeg kan selv lide at se tryhard ud, men de synes også, at jeg ser tryhard ud med de skins, jeg har og bruger.”*

(Informant)

Ovenstående udtalelse kan sættes i forbindelse med fagpersonens udtalelse om, at det er et mål for informanten at se ud på en bestemt måde med sit skin for at opnå rollen som ”tryhard”. Grunden til, at informanten vil se tryhard ud, kan være, fordi han mener, at det at se tryhard ud har en indflydelse på, om han må deltage i det virtuelle fællesskab. Endvidere kan det at se tryhard ud også perspektiveres til, at det nu er blevet en del af hans sociale identitet, hvilket bliver bakket op i følgende udtalelse:

*”Er det noget, du gør for dig selv, eller gør du det, for at dine venner synes, du ser tryhard ud?”*

(Interviewer)

*”Altså jeg kan selv lide at se tryhard ud, men de synes også, jeg ser tryhard ud med de skins, jeg har og bruger.”*

(Informant)

*”Hvad, taler de dig til dig på en anden måde, når du har et andet outfit på?”*

(Interviewer)

*”Nogle gør, men nogle er også ligeglade med, hvordan du ser ud, de spiller bare det spil, de spiller.”*

(Informant)

*”Når du siger, at du har brugt 4-500 kr. på counter strike, har du så et rundt regnet tal på, hvor meget du har brugt på fortnite?”*

(Interviewer)

*”Eehhh, jeg har nok kunne fået en god computer til det, så mange penge, som jeg har brugt på det.”*

(Informant)

*”Altså for at få en god computer kan du nok komme op på 7000-8000 kr.”*

*Informant: ”Aaah, jeg har nok brugt mere end det.”*

(Interviewer)

I udtalelsen tilkendegiver informanten, at han ser ”tryhard” ud både for sig selv men også for andre. Ifølge informanten begynder nogle gamere at tale anderledes til ham, og nogle gør ikke, hvor vi formoder, at det er fordi, at der også findes forskellige sociale spilleregler inden for de virtuelle fællesskaber, dvs. at nogle gamere går mere op i de virtuelle fællesskaber end andre gamere. Dertil fortæller vores informant, at han har brugt over 7-8000 kr. på skins og tøj igennem spillet, og at vi antager, at det er med til at styrke hans sociale identitet som gamer (Goffman, 1975). Endvidere finder vi det derfor interessant at vide, om denne informant er bevidst om, at hvordan man ser ud inde i den virtuelle har en betydning for, om man får lov til at deltage i de virtuelle fællesskaber, hvilket understøttes af fagpersonens udtalelse om, at den røde rygsæk eller blå hat har en betydning.

### **Delkonklusion:**

I denne analysedel er det blevet gennemgået, hvordan vores informanter har oplevet det at blive holdt uden for et socialt fællesskab. Konklusionen på dette er, at vi på baggrund af de data, vi har fundet, kan konkludere, at der er nogle unge, som oplever det at blive holdt udenfor. Dette skal dog ikke forveksles med, at gamerne bliver holdt ude på baggrund af, at de gamere. Dertil kan vi med udgangspunkt i flere kilder, informanter, forskningsrapporter mm. konkludere, at der er en sammenhæng mellem computerspil og ensomhed/tomhed, og at flere timers computerspil kan være tegn på, at gameren bruger computerspil som copingstrategi ift. den mistrivsel, der opstår hos individet. Endvidere kan vi konkludere, at det, at man som individ søger mod computerspil, ikke udelukkende handler om, at man søger underholdning, men at det i højere grad handler om, at man søger et socialt fællesskab, og at det i dette tilfælde er det virtuelle fællesskab. Yderligere kan vi inden for virtuelle fællesskaber konkludere, at der også forefindes normer og værdier ligesom i de fysiske fællesskaber. Grundene til, at gamerne bliver holdt ude, kan være forskellige, og vi kan konkludere, at normer og værdier har en betydning for gamerens deltagelse i sociale fællesskaber. Disse normer og værdier er noget, som vi har samfund har opbygget, og at individet skal efterleve, hvilket kan komme til udtryk ved førstehåndtryk. Endvidere kan vi konkludere, at flere timers computerspil kan have en betydning for den unges personlige udvikling, fordi det i sidste ende vil kunne påvirke, om den unge kan deltage i sociale fællesskaber, idet at man som individ kan blive stigmatiseret, hvis man er gamer.

### **Analysedel 3:**

#### Hvordan er omgivelserne med til at påvirke de unge gameres spilforbrug?

Vi vil i denne analysedel fremhæve de roller vores informanter påtager sig i deres hverdag, og hvilken betydning det kan have for drengenes spilleforbrug. Hertil fortæller informanten os om hans oplevelse af at være en del af det fysiske og virtuelle fællesskab. Han udtaler:

*”Man kan sige, at da jeg var mindre og over det online fællesskab, der var jeg mig selv med den vennegruppe, jeg havde dengang, jeg kunne sige det havde jeg lyst til, og det havde jeg ikke lyst til. Men så snart jeg var ude, hvad skal jeg sige, at jeg ikke var sammen med mine online venner, men var sammen med andre fællesgrupper, så var jeg ikke den samme person, som da jeg over det her online noget. Jeg var ikke så åben, jeg var ikke så glad, sådan som jeg var, da jeg var over det her online noget. Jeg fremstod meget alene, men over online fællesskab så var jeg mere mig selv.”*

(Informant)

Ud fra udtalelsen, kan man i ifølge Goffmans teori om front- og backstage forstå, at individet i sin dagligdag påtager sig flere roller. Endvidere kan et individ have én rolle i sin frontstage og i sin backstage have en anden. Informanten har en rolle i hans vennegruppe, som vi antager er hans frontstage-rolle. I denne rolle kunne informanten ikke fortælle de ting, han havde lyst til og ikke havde lyst til, hvilket kunne være medvirkende til, at han ikke var åben og glad. Når han derimod var sammen med sine online venner, antager vi, at han følte, at han var i sit backstage, fordi der var han ”mere sig selv” (Svensson, Johnsson, & Laanemets, 2009). Dertil formoder vi på baggrund af hans udtalelse, at når han var sammen med sine online venner, kunne han få lov til at fortælle sin mening, og at det kunne have gjort ham mere glad. På baggrund af det, informanten fortæller os, formoder vi, at han ikke var glad for den rolle, han havde i sin frontstage, hvor han efterfølgende fandt de online venner, og igennem disse venskaber følte han, at han blev accepteret. I forlængelse af dette kan det, at han blev accepteret, have en indflydelse på, at han begyndte at spille flere timers computerspil for at kunne integrere sig i gruppen af online venner.

I rapporten ”*What’s the problem with problem gaming*” har de konkluderet, at unge, som kategoriserer sig selv som ”outsiders” (individ som bliver holdt udenfor), i skolen vil interagere med deres klassekammerater, men at der ikke er nogle interaktion efter skolen (Enevold, Thorhauge, & Gregersen, *What’s the Problem in Problem Gaming?*, 2018). På baggrund af dette

formoder vi derfor, at de unge, som bliver holdt udenfor i skolen, kan have en tendens til et forøget forbrug af computerspil end gennemsnittet. Rapporten påpeger, at for de unge, som begynder at spille computerspil og derigennem bliver en del af et virtuelt fællesskab, hvor de begynder at danne venskaber, bliver computerspil en del af deres identitet. Hertil vil de unge begynde at spille mere computerspil og begynde at tage en mere aktiv rolle i det virtuelle fællesskab, med henblik på at fællesskabet skal fungere. Derudover bliver der i rapporten påpeget, at unge bruger computerspillet til at modvirke rollen som outsider. I forbindelse med den rolle har vi spurgt vores informant, om han påtager sig en rolle i sit virtuelle fællesskab, og han udtaler:

*”I de her online fællesskaber så har folk givet mig den rolle som, hvor jeg er den sjove, den glade, den, som løfter humøret op, når jeg er der. Hvis det er sådan nogle ting, du tænker på.”*

(Informant)

Ovenstående udtalelse satte undren i gang hos os om, hvilke forskelle der er mellem de roller individet i sin dagligdag påtager sig, hvilket denne informant kommer ind på:

*”Da jeg var mindre i skolen, var jeg ikke mig selv, jeg var ikke så energisk, som da jeg var, da jeg kom hjem. Der var jeg mere energisk og mere glad.”*

(Informant)

På baggrund af udtalelsen er energien blandt det, som har ændret sig i skiftet mellem front- og backstage. I analysedel to kan vi henvise til den udtalelse, hvor en anden informant fortæller, at han på skolen følte, at han havde en maske på, hvilket støtter vores argument om, at der er forskel mellem rollerne i de to ”stages” (Svensson, Johnsson, & Laanemets, 2009) Vi formoder, at fordi informant er mere glad, når han er sammen med sine online venner, og fordi computerspil bliver brugt til at opretholde venskaber, så kan det resultere i, at han bruger mere tid foran sin computer og spiller flere timers computerspil fremadrettet. Da computerspil er med til at modvirke følelsen af tomhed, så fungerer computerspil også som en måde vores informant kan slappe af på, hvilket han udtaler:

*”Ja, efter sådan en hård stresset dag, så vil jeg gerne hjem og spille, fordi det var her, jeg var afslappet og [kunne] slappe af med at spille det. Ift. nu så er det stadigvæk den samme tankegang, efter hård og stresset dag vil jeg gerne spille, fordi jeg har det frirum her.”*

(Informant)

I udtalelsen har informanten i sin frontstage haft en hård og stresset dag og tilkendegiver, at han bare vil hjem og spille computerpil, da det for informanten er ”afslappende”. Derudover fortæller informanten, at når han spiller computerspil, så begynder han at slappe af og har et ”frirum”. Ifølge Goffman definerer han backstage til at være det sted, man er alene og slapper af, men fordi at samfundet har udviklet sig, og har individet nu muligheden for at begå sig på internettet, kan man argumentere for internettet (Middle-region) er blevet det nye backstage. (Henriksen, 2017). I ”*What’s the problem in problem gaming*” bliver det beskrevet, at computerspil kan blive til en del af den unge gamers sociale identitet, hvilket også er et fund, vi har gjort os i vores interview:

*”Jeg ville nok havde det sådan irriteret, fordi at igennem det her online fællesskab er det nogle jeg snakker med hver dag, og det er sådan en del af mit liv nu, så i og med at jeg kun har 1 time, så fratager det noget med det her venskab med dem, jeg har, og det synes jeg bare ikke om.”*

(Informant)

*”Så handler det måske mere om, at du savner fællesskab, frem for at du savner gaming?”*

(Interviewer)

*”Ja, det kan godt være.”*

(Informant)

I udtalelsen fortæller informanten, at det at kommunikere med sine online venner og snakke med dem hver dag er blevet en del af hans liv, og fratager man ham det, ville han ikke synes om det. Gennem dialogen viser det sig, at det mere er fællesskabet, som informanten savner, end det at spille computerspil. I rapporten ”*What’s wrong with problem gaming*” konkluderes det, at unge mennesker interagerer og bruger hinanden til at diskutere og afvise de voksnes verden, og computerspil er mere det sekundære (Enevold, Thorhauge, & Gregersen, *What’s the Problem in Problem Gaming?*, 2018). Dette er også noget, vi har et eksempel på i vores interview:

*”De var meget imod, at jeg spillede så meget, fordi at de som sagt går meget op i skole, og at jeg skulle lave mine lektier. Og jeg havde jo altid lavet mine lektier i skolen, eller lige hurtigt da jeg kom hjem, og så spillede jeg. Og når de kom hjem og så, at jeg var i gang med at spille, så var de meget sådan, ’hvorfør spiller du hele tiden?’*

(Informant)

Ud fra ovenstående situation, som vores informant har oplevet, kan vi argumentere for, at der har været uenighed eller misforståelse ift., om vores informant har lavet lektier. Vi ved ikke, om uenigheden er opstået, ved at forældrene ikke syntes, at vores informant har brugt nok tid på sine lektier eller hvordan. Pointen i disse citater er, at parterne ikke har nået frem til en enighed, og at forældre efterfølgende ikke har accepteret, at vores informant spiller computer. Ligeledes har det efterfølgende også haft en konsekvens for det forhold, vores informant har fået til sine forældre, fordi de har gjort ham ked af det. Det bliver udtrykt således:

*”Man kan jo sige, at det, at de ikke accepteret mig, da jeg spillede så meget, kan gøre, at jeg følte, at jeg gjorde noget forkert. Det gjorde, at jeg en gang imellem blev lidt ked af det over det, fordi at ens forældre ikke kunne lide en, fordi at jeg spillede så meget dengang.”*

(Informant)

I rapporten bliver konkluderet, at computerspil er en aktivitet i en periode, og at det er en normal ting og bruges til at opretholde venskaber med skolekammerater, samt at computerspil er noget midlertidigt, som de unge beskæftiger sig med. Derudover bliver det i rapporten beskrevet, at computerspil ikke altid bliver anerkendt af forældre, og at nogle forældre kan endda have en negativ holdning til computerspil (Enevold, Thorhauge, & Gregersen, What’s the Problem in Problem Gaming?, 2018). På baggrund af at venskab og computerspil er blevet en del af denne informants liv, antager vi derfor, at det samtidig også har en indflydelse på hans computerspilforbrug. Den indflydelse kommer i spil her hos en anden informant:

*”Øh, altså dem jeg spiller aller-allermost med, det er nok dem, jeg ikke kender i virkeligheden. Altså dem, jeg har kendt i lang tid af min gamingvenner, dem kan jeg nok godt begynde at snakke private ting med. Men dem jeg lige har mødt, jeg vil gerne lige blive bedre venner med dem. Hvis i forstår.”*

(Informant)

*”Ja, nogle af dem, dem har jeg mødt i virkeligheden, men der er 95 % af dem, har jeg ikke mødt.”*

(Informant)

I udtalelsen fortæller informanten os, at han både spiller computerspil med sine skolekammerater, men for det meste er det med folk, han har mødt over internettet. Den betydning, det har for informantens computerspilforbrug, kan være, at det, at han får opbygget en relation til de andre gamere, kan være medvirkende til, at han spiller endnu mere. Dette giver der i følgende udtalelse udtryk for:

*”Ja, det kan jeg vel godt, øhm der er i hvert fald en ting, der har gjort sådan, at jeg bliver mere doven, kan man sige, jeg kommer ikke særlig meget udenfor, fordi jeg har fået min computer. Det tager bare rigtig meget af min tid, og jeg vil gerne meget udenfor, men det er også lidt svært, når man har en computer, man bruger rigtig meget tid foran.”*

(Informant)

Informanten føler, at det, computerspil har gjort for ham, er, at han er blevet mere doven, fordi han ikke kommer særligt meget udenfor, fordi han sidder og spiller flere timers computerspil. Men på baggrund af rapporten *”What’s the problem with problem gaming”* samt artiklen *”Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood”* antager vi alligevel, at mange timers computerspil har flere konsekvenser end kun dovenskab. Dette kan som tidligere beskrevet være konsekvenser ift. sociale kompetencer, herunder ansigt-til-ansigt-interaktion og kommunikation i hele taget (Enevold, Thorhauge, & Gregersen, *What’s the Problem in Problem Gaming?*, 2018) (Hygen, Zahl-Thanem, Belsky, & Wichstrøm, 2019). Vi spurgte også ind til, om informanten følte, at det var nemmere at snakke med folk over nettet, kontra at snakke med dem i virkeligheden, til hvilket han svarede således:

*”Personligt, så ville jeg mene, at det er nemmere at snakke med dem over nettet, fordi at du... denne barriere, du har mellem dig og den anden person, du snakker med. Du har en form for beskyttelse, så du kan være sådan, udgive dig for at være en anden person og være toxic [en spiller, som har dårlig opførsel eller attitude over for andre] eller noget i den stil.”*



(Informant)

I denne udtalelse fortæller informanten os, at han føler det er nemmere at snakke med folk over internettet end at snakke med folk virkeligheden, og vi formoder, at de sociale kompetencer ift. ansigt-til-ansigt-interaktion har haft en indflydelse. Endvidere fortæller informanten, at han har nemmere ved at snakke med folk over internettet, fordi at der er denne barriere, der fungerer som en form for beskyttelse. Dette skal ifølge informanten forstås på den måde, at man over internettet kan udgive sig for den person, man har lyst til at være, fordi man netop ikke ser hinanden. På baggrund af dette antager vi, at personligheden hverken noget individet besidder i sin front- eller backstage, men noget han tilegner sig i sin middlestage over internettet (Henriksen, 2017). I et andet interview fortæller en anden informant om det at have en rolle på internettet og udtaler:

*”Det bare igennem den her tid, jeg har gamed, gennem de her gaming communities, der er der nogle spil, hvor de gaming communities i de her spil som er toxic (en spiller som har en dårlig opførsel eller attitude mod andre), og det er det, jeg er blevet influenced [påvirket på dansk] af, og det er meget, og det er der, jeg har det fra, at være toxic mod andre spillere.”*

(Informant)

I udtalelsen fortæller informanten, at den rolle som værende ”toxic” er en rolle, han har tillært sig gennem de virtuelle sociale fællesskaber i form af disse gaming communities. Ifølge rapporten ”*What’s problem with problem gaming*” kan det konkluderes, at unge gamere i de virtuelle fællesskaber skaber deres egne kultur, f.eks. det at man påtager sig rollen i at være ”toxic”, ydermere er kulturen med til, at der i de virtuelle fællesskaber bliver forankret sociale spilleregler (Enevold, Thorhauge, & Gregersen, *What’s the Problem in Problem Gaming?*, 2018).

### **Delkonklusion:**

I denne analysedel har vi gennemgået, hvordan individets stages kan være med til at påvirke gamerens spilforbrug. På baggrund af vores analyse kan vi konkludere, at et individ påtager sig flere roller i sin hverdag, bl.a. ved at agere som skolekammerat, gamer mm. Dertil kan vi konkludere, at der kan være en sammenhæng mellem gamerens rolle, og at det kan være med til at påvirke gamerens spilleforbrug. Dette skal forstås, således at individet opsøger at blive accepteret som den person, han eller hun er, og hvis ikke vil han søge denne accept et andet sted, og at det i

vores tilfælde har vores informanter fundet accept over det virtuelle fællesskab, og hvilket kan betyde et forøget forbrug af computerspil, fordi det er derigennem, at gamerne interagerer med hinanden. Endvidere kan vi konkludere, at der selv i den virtuelle verden også findes roller, som man som individ har, og at disse roller stemmer mere overens med ens personlighed i virkeligheden. Yderligere kan vi konkludere, at computerspil fungerer som en form for afstresning for vores informanter, når de kan opleve at have en stresset dag. Derfor vil de gerne søge henimod det virtuelle fællesskab og slappe af uden nødvendigvis at skulle spille, men bare det at få snakket med ligesindede. Ud fra analysen kan vi samtidig konkludere, at et forøget computerspilforbrug kan være med til at skabe konflikt mellem forældrene og deres barn, fordi forældrenes normer og værdier står i kontrast til det at spille computerspil. Dette kan være, fordi forældre ikke forstår det, at man sidder foran computeren i så lang tid, fordi det ikke var en del af forældrenes ungdom. Vi kan derfor konkludere, at computerspil for gameren ikke udelukkende er til for underholdning, men at det i højere grad handler om at være en del af et socialt fællesskab. Computerspil er derfor en fælles ting, som gamerne har tilfælles, og som er med til at styrke deres relation, og at en styrket relation kan være medvirkende til et øget forbrug af computerspil. Endvidere kan vi konkludere, at interaktioner i disse sociale fællesskaber er med til, at man får skabt en social identitet, hvorfor det at spille computerspil for gameren er en del af hans eller hendes sociale identitet.

#### Analyse del 4:

I dette analyseafsnit vil der blive analyseret på den del af problemformuleringen, der har til formål at få afdækket, hvordan det sociale arbejde bedst muligt kan afhjælpe disse unge gamere, som har fået diagnosen Gaming-disorder.

Jf. problemfeltet blev der i Aarhus Kommune oprettet et samarbejdsprojekt med Center for Digital Pædagogik, der havde til formål at ”afvænne” unge gamere, som spiller 15-20 timer computerspil om dagen, og som ligeledes kan have udvist tendens til mistrivsel. Hertil har samarbejdsprojektet i store træk påvist, at det at spille computerspil med de unge gamere og have en anerkendende tilgang i arbejdet med de unge kan have en væsentlig betydning for at hjælpe de unge gamere væk fra at spille op til 15-20 timer om dagen og derigennem udvikle en form for mistrivsel og forringe deres muligheder for deltagelse i de fysiske sociale fællesskaber såsom skole, fritidsaktiviteter mm. I forbindelse med det har det gennem samarbejdsprojektet været svært at sige, hvad der ligger til

grund for, at de unge gamere bruger flere timer dagligt bag skærmen, dvs. om det er computerspillet eller de bagvedliggende faktorer, der har medført mistriksel eller diagnosen gaming-disorder. Ift. dette udtaler projektlederen for samarbejdsprojektet følgende om de bagvedliggende faktorer:

*”Måske havde de det skidt i skolen eller efter skolen, ens forældre var trælse og kunne ikke forstå én, eller også havde de ikke nogen venner. Så virkede World of Warcraft eller Counter-Strike som et rimeligt godt alternativ – så så snart vi fik gjort computerspil til noget, de ikke skulle skamme sig over, åbnede de op for, hvor fantastiske og sociale havne computerspillene var i deres liv.”*

(Esmarch & Lichscheidt, 2018)

Ovenstående citat indikerer det som beskrevet, jf. helhedssyn og det interaktionistiske perspektiv, at sociale problemer kan fremkomme af forskellige bagvedliggende faktorer, hvilket gør, at sociale problemer kan fremstå og blive komplekse (Harder & Nissen, 2013).

På baggrund af dette vil vi i det nedenstående forsøge at analysere, hvorvidt det helhedssynsorienterede tilgang og den interaktionistiske perspektiv kan gavne socialarbejderen i arbejdet med de unge gamere (Harder & Nissen, 2013). I forbindelse med det har vi interviewet en fagperson, som arbejder med målgruppen til dagligt, og vi har helt overordnet spurgt ind til, hvad han ser som værende det sociale problem bag flere timers computerspil, og hvordan man som socialarbejdere bedst muligt kan afhjælpe dette, hvortil fagpersonen udtaler følgende om, hvad det sociale problem er ifølge ham, og ligeledes hvem der egentlig henviser de unge gamere til dem:

*”Unge mennesker, der bliver indskrevet til et forløb på Ungecentreret er typisk henvist af skole, egen læge eller forældre. Der er også åbent for, at ungerne bare kan møde op hernede og sige, ’jeg har brug for hjælp’, det er der relativt få, der gør. Når vi bruger computerspillene, så er det ikke, fordi at computerspillene kan noget, det handler mere om, at jeg ved noget om computerspil, så derfor var det det, og at alle unge, der har et forhold til computerspil...”*

(Informant - Fagperson)

*“jamen der er altså en del forskellige problematikker, det kommer meget an på, hvem jeg taler med, og hvem jeg taler for. Hvis jeg taler med de unge mennesker, har jeg både lavet nogle projektet med unge, som har været i en ekstrem mistriksel, droppet ud af skolen, som er eller har været depressiv,*

*som har været ængstelige eller har haft angstdiagnose - som har haft ADHD, OCD, autisme, som så til gengæld har fundet rette foran en computerskærm. Dem har jeg arbejdet en del med, startet gaming grupper op for dem eller grupper, hvor vi arbejder med den problematik."*

(Informant - Fagperson)

Ovenstående udtalelse fra fagpersonen indikerer, at der hos målgruppen, som han har beskæftiget sig med, har været mange forskellige bagvedliggende faktorer, før de blev henvist til ham som unge gamere, der skulle afvænes med "Gaming-disorder". Dertil kan det konkluderes på baggrund af udtalelsen, at en meget lille andel af de unge gamere selv henvender sig til Ungecentret og anmoder om hjælp ift. deres computerspilsforbrug. Han siger i citatet, at "unge mennesker, der bliver indskrevet til et forløb på Ungecentret er typisk henvist af skole, egen læge eller forældre...", hvilket stemmer overens med den definition, som i specialet er blevet valgt til at forstå og anskue det sociale problem.

Derudover har de bagvedliggende faktorer ifølge udtalelsen varieret fra alt fra ekstrem mistrivsel at være droppet ud af skolen og til depression. Derudover udtaler han, at der ligeledes har været unge gamere med diagnosen ADHD, OCD eller autisme, hvorefter han udtaler, at de egentlig trives i den virtuelle verden. I forhold til det må det formodes, at det sociale problem kan fremstå som værende komplekst, og hvad der nødvendigvis er en barriere for den ene unge gamere kan fremstå som værende en ressource for den anden gamer. I forbindelse med det er helhedssynet en fremgangsmåde, som den enkelte frontlinjemedarbejder kan benytte sig af i det sociale arbejde (Harder & Nissen, 2013). Med henblik på det, kan der drages en sammenhæng med, at informanten ligeledes anvender den helhedsorienterede tilgang, idet han udtaler: "jamen der er altså en del forskellige problematikker, det kommer meget an på, hvem jeg taler med, og hvem jeg taler for". Denne udtalelse fra informanten indikerer, at han arbejder og agerer forskelligt, alt afhængig af hvilken socialfaglig problematik han skal afhjælpe de unge med, og hvem den enkelte unge er. I forlængelse af dette arbejde med de unge gamere, har vi spurgt mere ind til deres arbejds metode over for målgruppen, som er blevet visiteret til Ungecentret, hvortil informanten udtaler:

*"hvis vi sagde, at I skal komme herved og køre, whatever, I skal komme herved for at køre på rulleskøjter, så rammer vi en 1/3. Så det problem, vi løser, har ikke noget med computerspil at gøre,*

*men computerspillet er værktøjet, vi bruger. Det betyder også, at vi primært får en demografisk profil af unge, som føler sig meget trygge i computerspil, primært drenge og unge mænd.”*

(Informant - fagperson)

Med ovenstående udtalelse fra informanten kommer det til udtryk, at der anvendes en helhedsorienteret tilgang i arbejdet med de unge gamere, i form af at fagperson benytter computerspillene som et værktøj i arbejdet med målgruppen. Grundlaget for dette må formodes at være, at computerspillene er det, der interesserer målgruppen, og det, som de *”føler sig meget trygge i... ”*, hvorfor det må antages, at computerspillene benyttes som et redskab for at fange de unges opmærksomhed og derigennem forøge kvaliteten af indsatsen og de løsningsmetoder, som skal til for at anskue det socialfaglige problem hos det enkelte gamere. I forlængelse af det udtaler fagpersonen følgende om den måde, de arbejder med målgruppen:

*”jamen jeg tror altså det, der lykkedes for os, det er, at vi er på de unges side. Der er rigtig mange andre aktører, som gerne vil diagnosticere de unge, eller som gerne vil kurere de unge, hvor vi så prøver at være dem, der siger: ’altså lad os nu bare prøve fucking at tale med de unge og høre, hvordan de synes, de har det, i stedet for hvordan deres forældre synes, de har det.’ Og det har fungeret rigtig godt.”*

(Informant - fagperson)

*“Altså det her med at lade den unge primært selv vælge at få det bedre, ikke hvor den unge får påduttet at få det bedre, men helt lav praktisk, at den unge selv vælger at have det bedre.”*

(Informant - fagperson)

Ovenstående udtalelser indikerer, at fagpersonen anvender en blanding af både den helhedsorienterede tilgang og det interaktionistiske perspektiv, hvortil der ligeledes kan argumenteres for, at de arbejder anerkendende med målgruppen (Harder & Nissen, 2013). Denne indikation kommer på baggrund af, at informanten udtaler: *”det, der lykkedes for os, det er, at vi er på de unges side”*, hvorfor vi antager, at informanten arbejder interaktionistisk og anerkendende med de unge gamere ved at være aktiv-lyttende. Ligeledes giver han udtryk for at have en oprigtig interesse i målgruppen, hvilket kommer til udtryk ved, at informanten udtaler: *”der er rigtig mange andre aktører, som gerne vil diagnosticere de unge, eller som gerne vil kurere de unge”*.

Grundlaget for dette må formodes at være, at de på ungecentreret er interesseret i at være aktivlyttende og gå anerkendende til værks med de unge gamere ved *”at tale med de unge og høre, hvordan de har det, i stedet for hvordan deres forældre synes, de har det”*, og denne tilgang vil vi beskrive som en helhedsorienteret, interaktionistisk og anerkendende måde at arbejde med de unge gamere på. I forlængelse af ovenstående udtaler fagpersonen følgende om en af deres succes historier med en af de unge gamere, som er blevet henvist til dem med diagnosen Gaming-disorder:

*”En af de bedste slutevalueringer, vi havde, det var en fyr, som var og stadigvæk er rigtigt dygtig til Counter-Strike, sådan semi-pro. Som sagde, at det har været et træls forløb, fordi nu var han blevet dårlig til Counter-Strike, fordi han ikke havde tid til at spille det mere - kæresten vil i biografen og vennerne ville på McDonald’s eller sådan noget, og nu havde han ikke tid til at game længere. Det syntes han var lidt træls, men det var da meget fedt, at han har fået en kæreste, hvor vi bare sad og klappede i vores pædagoghænder.”*

(Informant - fagperson)

## Konklusion

Formålet med dette speciale har været at undersøge om hvorvidt de unge gamere oplever, at flere timers computerspil kan have en indflydelse på deres deltagelse i de sociale fællesskaber som forekommer både i de fysiske og virtuelle fællesskaber. På baggrund af det kan vi konkludere at de fællesskaber der er tale om ift. de fysiske fællesskaber er blandt andet de vennegrupper der forekommer gennem fritidsaktivitet, skole, fritidsjob mm. Hvorimod vi ligeledes kan konkludere at de virtuelle fællesskaber der er tale om i specialet, omhandler de fællesskaber der figurerer gennem computerspillene, hvor de unge gamere interagerer med hinanden. Derudover har formålet med specialet været at undersøge hvilken tilgang og metoder de fagprofessionelle anvender og benytter sig af i arbejdet med de unge gamere.

I forbindelse med analyse del 1 kan det konkluderes at unge gamere, spiller computerspil af forskellige årsager, som det tidligere er blevet beskrevet. Det der kan konkluderes i specialet, er at ens forhold til de nære relationer såsom forældrene, har en indflydelse på hvordan de enkelte gamere anvender computerspillene i deres hverdag. Informanten som opnår anerkendelse i form af støtte og opbakning af de nære relationer, udvikler den grundlæggende selvtillid til at deltage og begå sig i sociale fællesskaber. Hvorimod de informanter som opnår anerkendelse i den solidariske sfære, formår at udvikle et sundt selvværd for, på baggrund af at man anerkendes for sine færdigheder og kompetencer og dermed kan genkende sig selv. Hvortil dette kan drages parallel til begreberne "*gaming as a hobby*" og "*gaming as a social activity*", som der er blevet analyseret på i de tidligere afsnit. I forbindelse af det, kan det konkluderes at informanten anvender computerspillene som værende "*gaming as a social activity*", idet forældrene har en negativ holdning og ikke anser gaming som en legitim fritidsaktivitet. Hvorimod, det kan konkluderes at de informanter i specialet som opnår anerkendelse i de nære relationer, anvender computerspillene som værende "*gaming as a hobby*", hvortil de nære relationer udviser en form for tillid og tro på at informanten kan håndtere og udøve kontrol over deres spilforbrug. I takt med vores analyse kan vi konkludere, at anerkendelse har en betydning for, hvor meget de unge gamere spiller computerspil. Dette skal forstås således, at vi gennem analysen er nået frem til, at de unge gamere bliver anerkendt i de virtuelle fællesskaber, på trods af de ikke føler at de bliver anerkendt i de fysiske sociale fællesskaber. Denne form for anerkendelse og accept af jævnaldrende i de virtuelle fællesskaber kan på sigt, have en påvirkning til de unge gamers dagligt spilforbrug og ligeledes også måden hvorpå de interagerer med jævnaldrende på.

Med udgangspunkt i analyse del 2, kan det konkluderes, at informanterne ikke oplever at flere timers computerspil som værende problematisk, for dem selv. Men at det mere handler om, at andre individer, såsom klassekammerater, lærer, forældre mm., anser flere timers computerspil som værende problematisk. På baggrund af dette kan vi konkludere, at WHO i 2022 har inkluderet ”Gaming-disorder” på det europæiske ICD-11 diagnosesystem, hvorfor man kan argumentere for, at flere timers computerspil anses som et samfundsproblem.

I forlængelse af det kan vi ikke konkludere at vores informanter bliver stigmatiseret på baggrund af flere timers computerspil, men at der kan ligge andet til grund, såsom bagvedliggende faktorer som tidligere beskrevet. Dog kan vi formode at, underliggende normer og værdier i samfundet, som er forankret i sociale fællesskaber, har en betydning på om individet stigmatiseres. Endvidere kan det konkluderes at flere timers computerspil, ifølge vores informanter og den indsamlede empiri har en betydning på gamerens sociale kompetencer, som så kan have betydning for informanternes deltagelse i sociale fællesskaber. De sociale kompetencer der er tale om, kan være evnen i ansigt-til-ansigt interaktion, som f.eks. kompetencen til at aflæses andres kropssprog, hvorpå denne evne kan være bidragende til, at individet bliver en del af et fysisk socialt fællesskab. Ovenstående kan forstås således, at der i bestemte sociale fællesskaber vægtes forskellige sociale kompetencer højere end andre, f.eks. bliver der i de virtuelle fællesskaber ikke vægtet, at man har evnen til at aflæse kropssprog, fordi at man netop ikke ser hinanden over computerspillene. Hvorimod at i en vennegruppe, kan det være en nødvendighed, at man har denne evne til at aflæse kropssprog, idet at individet er fysisk til stede. Ydermere kan det konkluderes at computerspil for nogle unge gamere bliver anvendt som en copingstrategi, ift. den mistrivsel de unge gamere døjer med. Ovenstående konklusion kommer på baggrund af, at de unge kan stå i en mistrivsel, hvorpå vi har stødt på formuleringerne ”*tomhed*” og ”*indelukket*” gennem vores informant. I forlængelse af det kan vi konkludere at informanterne søger hen imod et socialt fællesskab som accepterer og anerkender dem, hvortil det i specialets tilfælde er de virtuelle fællesskaber som er med til at skabe en form for ”*tryghed*” og kan udfylde et tomrum for de unge gamere.

I forhold til analysedel 3 kan det konkluderes, at de roller som de unge gamere påtager sig i deres hverdag, har en indflydelse på om hvorvidt de unge gamere i deres backstage spiller flere timers computerspil. Endvidere kan det konkluderes at unge gamere anvender computerspillene, af afslappende karakter, og samtidig er computerspil blevet til en del af deres identitet.



På baggrund af analysen kan vi konkludere, at middle-region er blevet til det nye backstage for vores informanter. Middle-region er stedet hvor individet befinder sig mellem de roller de har i sin front- og backstage, fordi at de unge gamere befinder sig på de virtuelle platforme, hvor de ikke helt er i deres front eller backstage, men at det for nogle unge gamere bliver computerspillet anvendt til, at være det sted de slapper af. Endvidere kan vi baggrund af analysen konkludere, at individet gennem forskellige sociale fællesskaber, har forskellige roller som de enten bliver påduttet eller påtager sig.

Afslutningsvis kan det med analysedel 4 konkluderes at der forekommer forskellige bagvedliggende faktorer, til at de unge gamere spiller flere timers computerspil dagligt, og det kan på sigt have en indflydelse på deres deltagelse i de fysiske sociale fællesskaber. I forbindelse med det, kan det konkluderes at de enkelte fagprofessionelle som beskæftiger sig med målgruppen, skal kunne formå at arbejde med en anerkendende tilgang. Dette skal forstås således, at der i analysedelen, konkluderes at fagpersonerne anerkender de unge gamers identitet, hvortil de unge gamere så småt åbner sig mere op for de fagprofessionelle, som anerkendte dem og udviste interesse for dem. På baggrund af det interaktionistiske perspektiv kan det konkluderes, at fagpersonerne skal handle og agere ikke-styrende, ikke-dømmende, vær aktiv lyttende og indgå i troværdige relationer. Med andre ord skal fagpersonerne så vidt muligt se bort fra sine egne normer og værdier, og i stedet tage udgangspunkt i de unge gamers egen forståelse og livssituation ift. computerspil. Derudover kan det konkluderes at de enkelte fagprofessionelle med det interaktionistisk perspektiv, skal være optaget af og interesseret i at få afdækket helheden og de bagvedliggende faktorer som kan forekomme hos de unge gamere.

Ydermere kan der gennem analysen konkluderes at de fagprofessionelle som beskæftiger sig med målgruppen, kan med fordel anvende en helhedsorienteret tilgang i det sociale arbejde med de unge gamere. Den helhedsorienteret tilgang er jf. afsnittet om *Helhedssyn og det interaktionistisk perspektiv*, en bestemt måde de enkelte fagprofessionelle kan anvende i arbejdet med de unge gamere. Ved hjælp af denne helhedsorienteret tilgang kan de fagprofessionelle forstå og anskue målgruppens problematik, og derved skabe en sammenhæng mellem de bagvedliggende faktorer, som kan ligge til grund for målgruppens flere timers computerspilsforbrug, og ligeledes forøge kvaliteten af den socialfaglige indsats.

## **Perspektivering**

I dette afsnit vil vi på baggrund af vores analyse og konklusion, belyse de fund som vi finder relevant gennem specialet. Endvidere har vi fravalgt at uddybe disse fund, pga. at vi har en begrænset antal anslag, men også fordi at nogle af fundene afviger fra vores problemformulering.

### **Overførbare og generaliserbarhed**

Det første punkt som vi har fravalgt, er hvorvidt vores problemformulering kan perspektiveres til en større målgruppe. Grunden til, at vi i vores konklusion ikke kan konkludere vores problemformulering til alle unge gamere, er fordi, at vi i vores problemformulering har valgt at tage udgangspunkt i informanternes oplevelse.

Problemformuleringen har til formål at besvare hvordan vores informanter oplever, at flere timers computerspil har haft en indflydelse på deres deltagelse i sociale fællesskaber, og hvordan den viden kan gavne det sociale arbejde, altså nærmere sagt de fagprofessionelle som til dagligt beskæftiger sig med de unge gamere. Den begrænsning vores problemformulering har gjort er, at vi ikke kan generalisere vores fund til f.eks. "alle gamere" eller "flere gamere", hvilket er en ulempe for specialets reliabilitet (Kvale & Brinkmann, 2009). Men fordi at de fund vi har gjort os i vores analyse til dels, er de samme som de har gjort i rapporten "*What's the problem in problem gaming*" kan man argumentere for, at vores fund godt kan være overførbare til en større målgruppe. Derudover er rapporten skrevet ud fra en dansk kontekst, hvor informanterne er danske, hvilket er de samme kriterier som vi har gjort os, i takt med vores udvælgelseskriterier (Enevold, Thorhauge, & Gregersen, *What's the Problem in Problem Gaming?*, 2018).

Med udgangspunkt i ovenstående vil vi derfor argumentere for, at vores fund i nogle tilfælde, godt kan perspektiveres og være overførbare til en større antal af unge gamere. Grunden til, at det kun er i "nogle tilfælde" er fordi, at jf. problemformuleringen, har fokuset været på informanternes oplevelse, hvilket også betyder at det er subjektivt ment, hvorfor overførbareheden i denne forstand, kan variere fra individ til individ.

### **Perspektivering ift. målgruppen**

I forbindelse med vores konklusion, har vi reflekteret over hvordan man kommer i kontakt med disse unge gamere, da vi formoder at de sidder i hjemmet og spiller computerspil, hvorfor det vil være udfordrende for de enkelte fagprofessionelle at afhjælpe den mistrivsel som den unge gamer har.

Vi har gennem vores materiale, fået en forståelse af, at fagpersonen først kommer i kontakt med de unge gamere, hvis det er at forældrene eller skolelæreren henviser dem til de fagprofessionelle, hvis der er bekymring for de unges trivsel. Dertil har vi en forståelse af, at unge som henvender sig selv, sker i et begrænset omfang, og det kan skyldes, at de unge ikke selv ser computerspillet til at være et problem. På baggrund af ovenstående, ønsker vi, at vores speciale skal bidrage med den viden, at forældrene skal være mere accepterende og anse deres børns interesse inde for computerspil, som værende en legitim fritidsaktivitet. Det at forældre viser en interesse og anerkender deres barns interesse inde for computerspil, kan først og fremmest være med til at styrke relationen mellem forældre og barn, for det andet kan det være med til, at man som forældre får mulighed for at observere barnets adfærd. Endvidere kan relationen være bidragende til, at hvis barnet er i mistrives, vil barnet måske søge hjælp hos forældrene, frem for at bruge computerspillet som copingstrategi. Forældrenes observation af barnets adfærd kan være en indikator på deres barns trivsel, men at det selvfølgelig ikke er alt afgørende, fordi at vi har fundet frem til, at de virtuelle fællesskaber har sociale spilleregler forankret i sig, som forældre ikke nødvendigvis forstår.

### **Perspektivering ift. corona**

Slutteligt vil vi i afsnittet gerne perspektivere til en artikel fra Ritzau, med titlen” *Online gaming mindsker ensomheden under corona karantæne*”. Formålet med artiklen har været at belyse hvordan online gaming har været med til at formindske ensomheden under Corona epidemien. Ifølge artiklen har corona medført, at sundhedsministeriet har opfordret befolkningen til at holde afstand og fysisk distancere sig fra hinanden. I forlængelse af det, har epidemien for nogle individer haft psykisk påvirkning, i form af at de har følt sig ensomme. Ifølge artiklen er 600.000 folkeskoleelever

blevet hjemsendt fra skolen, og begyndt at modtage hjemmeundervisning, gennem virtuelle platforme f.eks. teams, skype mm. (Jørgensen, 2020).

I takt med vores analyse og konklusion, forsøger vi at fremhæve de positive og negative indvirkninger som flere timers computerspil kan medføre. Med udgangspunkt i vores analyse og konklusion, ser vi computerspil under corona epidemien som værende positivt, fordi at konsekvensen netop for mange har været, at de er blevet ensomme. På baggrund af ovenstående bliver det også støttet op fra denne udtalelse fra artiklen, hvor Rune Kristian Nielsen, Ph.d. og lektor inde ved IT Universitets Center for Computer Games Research udtalt:

*”Spil kan gøre rigtig meget for os, og særligt i en presset tid som denne. De gode spil kan både give et pusterum fra den overvældende negative nyhedsstrøm fra hele verden, mens online spiloplevelser kan modvirke ensomheden, når vi logger ind sammen og arbejder sammen mod et fælles mål...”*

(Jørgensen, 2020)

I udtalelsen fortæller Nielsen at computerspil kan gøre rigtig meget for os, og at computerspillet egentlig kan fungere som et pusterum fra de negative nyhedsstrømme, samt at online computerspil kan modvirke ensomheden. Perspektiveres ovenstående til vores speciale, kan det vi godt drage paralleller ift. at vores unge gamere, anvender computerspil som copingstrategi mod de negative oplevelser (Jørgensen, 2020).

# Litteraturliste

- Dalgas, J. (2018). Mange unge spiller computer mere end 40 timer om ugen: Det skal forældre være opmærksomme på. *Berlingske Tidende*.
- Ejrnæs, M., & Guldager, J. (2008). *Helhedssyn og forklaring - i sociologi, socialt, sundhedsfagligt og pædagogisk arbejde*. Akademisk Forlag.
- Enevold, J., Thorhauge, A.-M., & Gregersen, A. (u.d.). *What's the Problem in Problem Gaming? Nordic Research Perspectives*. 2018: Nordicom.
- Enevold, J., Thorhauge, A., & Gregersen, A. (2018). *What's the Problem in Problem Gaming?* Goteborg: Nordicom.
- Esmarch, L., & Lichscheidt, E. (2018). Computerspil hjælper børn og unge med sociale problemer. *DR*.
- Goffman, E. (1975). *Stigma: Om afvigerens sociale identitet*. Gyldendalske Boghandel.
- Guldager, J., & Skytte, M. (2017). *Socialt arbejde: teorier og perspektiver*. København: Akademisk Forlag.
- Hansen, M. (2009). *50 Samfundstænkere*. Gyldendal Uddannelse.
- Harder, M., & Nissen, M. A. (2013). *Helhedssyn i socialt arbejde*. København: Akademisk Forlag.
- Henriksen, L. (2017). *Eksistentialisme i dansk. Systime*.
- Honneth, A. (2003). *Behovet for anerkendelse*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Hutchinson, G. S., & Oltedal, S. (2006). *Teoretiske perspektiver i socialt arbejde*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Hygen, B. W., Wichstrøm, L., Zahl-Thanem, T., Belsky, J., Stenseng, F., Kvande, M. N., & Skalicka, V. (april 2019). Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood. *ResearchGate*.
- Hygen, B. W., Zahl-Thanem, T., Belsky, J., & Wichstrøm, L. (April 2019). Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood.
- Jørgensen, J. (2020). Spilekspert: Online gaming mindsker ensomheden under coronakarantæne. *Ritzau*.
- Koester, T., & Frandsen, K. (2009). *Introduktion til Psykologi*. Henning Lund.

- Mørch, A. H. (2018). Eksperter kritiserer ny diagnose: »Det at spille computerspil skal ikke sidestilles med at tage heroin«. *Berlingske* .
- Ottesen, M. H., & Andreasen, A. G. (2020). *Børn og unges trivsel og brug af digitale medier* . København: Vive - Viden til Velfærd Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd.
- Posborg, R., Nørrelykke, H., & Antczak, H. (2013). *Socialrådgivning og socialt arbejde*. København K: Hans Reitzels Forlag.
- Psykiatrifonden. (2019). Gaming Disorder.
- Saxtorff, M. (2018). Ensomme Unge og Computerspil. *Tricas*.
- Svensson, K., Johnsson, E., & Laanemets, L. (2009). *Handlingsmæssigt Råderum I Socialt Arbejde*. København: Akedemisks Forlag.
- Thagaard, T. (2015). *Systematik og indlevelse - En indføring i kvalitativ metode*. Akademisk Forlag.
- Weng, D. V. (2018). Næsten hver fjerde under 19 år ses kun med venner virtuelt. *Berlingske*.